

IASCJ
CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO - UNISAGRADO

TAYS SILVA DOS SANTOS

ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA APLICADA AO UNIVERSO DE HARRY
POTTER

BAURU

2022

TAYS SILVA DOS SANTOS

ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA APLICADA AO UNIVERSO DE HARRY
POTTER

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado como parte dos requisitos para
obtenção do título de bacharel em Publicidade
e Propaganda - IASCJ - Centro Universitário
Sagrado Coração – UNISAGRADO.

Orientadora: Prof.^a Dra. Vanessa Grazielli
Bueno do Amaral

BAURU

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

| | |
|-------|--|
| S237a | <p>Santos, Tays Silva Dos</p> <p>Análise da narrativa transmídia aplicada ao universo de Harry Potter / Tays Silva Dos Santos. -- 2022. 33f. : il.</p> <p>Orientadora: Prof.^a Dra. Vanessa Grazielli Bueno do Amaral</p> <p>Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP</p> <p>1. Cultura de Convergência. 2. Narrativa Transmídia. 3. Harry Potter. I. Amaral, Vanessa Grazielli Bueno Do. II. Título.</p> |
|-------|--|

TAYS SILVA DOS SANTOS

ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA APLICADA AO UNIVERSO DE HARRY
POTTER

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado como parte dos requisitos para
obtenção do título de bacharel em Publicidade
e Propaganda - IASCJ - Centro Universitário
Sagrado Coração – UNISAGRADO.

Aprovado em: ___/___/___.

Banca examinadora:

Prof.^a Dra. Vanessa Grazielli Bueno do Amaral (Orientadora)
IASCJ - Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

Prof.^a Dra. Jéssica de Cassia Rossi
IASCJ - Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

Prof.^a Dra. Leire Bevilaqua
IASCJ - Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

Dedico este trabalho a todas as vidas e histórias que vivi por meio dos livros e as suas personagens, por me ensinarem a acreditar que garotas podem salvar o mundo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que ouviu minhas palavras com o coração aberto e as entendeu com uma precisão que somente Ele seria capaz. Sua bondade, sua paciência e amor inabalável. Obrigada por iluminar meus caminhos durante todo meu processo de formação acadêmica e sempre me lembrar que fui feita para mais.

A minha avó/mãe Maria de Lourdes Santana da Silva, e minha mãe, Simone Ananias da Silva, que torcem por mim a cada minuto da minha vida, que jamais duvidaram de mim, que são meu maior exemplo de força. Vocês são minha âncora.

A minha irmã Ana Beatriz Araújo Silva que todos os dias me motiva a ser um exemplo melhor.

A Giovana Miranda Ferreira da Costa, minha irmã além de laços sanguíneos que é também minha melhor amiga, minha maior fã e a pessoa que mais me entende. Você enche meus dias de estrelas, e eu sempre irei olhar para elas com você e desejar.

As minhas amigas Adrielly Izidoro, Mayara Soares, Amanda Giullie e Giovana Miranda porque ninguém conhece nossas histórias como nós conhecemos. Porque vocês sempre acreditaram em mim, e eu, acreditarei para sempre em vocês.

A Karina Rodrigues, que me deu forças para ser corajosa. Você segurou minha mão quando mais precisei e jamais me esquecerei disso.

Aos “Notórios” Beatriz Pitta, Gustavo Petrucelli e Adriel Cassini que me acompanharam na aventura que foram esses quatro anos, e em especial ao Carlos Henrique Francisco, por tudo. Por cada risada e cada palavra e atitude de encorajamento. Você esteve comigo desde o começo, e estará sempre associado às melhores memórias do ensino superior.

A Fernanda Prado, Victor Hugo e Danilo Gonçalves, pois toda gratidão do mundo não seria o suficiente por tudo que fizeram. Por seu cuidado e apoio inabalável. Vocês são mais incríveis e importantes do que palavras poderiam expressar.

A Profa. Dra. Vanessa Grazielli Bueno do Amaral por me dar todo o suporte necessário para realização desse projeto, com paciência e dedicação, sempre ouvindo minhas ideias e as incentivando. Por mais mirabolantes que elas fossem.

Agradeço ao professor/coordenador Vitor Brumatti, um homem gentil e profissional brilhante que durante todo o processo de formação acadêmica nunca deixou de surpreender com sua paixão e vocação pela profissão. E de uma forma geral, agradeço a todo o corpo docente do Centro Universitário do Sagrado Coração que trabalham incansavelmente nos bastidores para tornar nossos sonhos realidade.

“Palavras são, na minha nada humilde opinião,
nossa inesgotável fonte de magia.” (HARRY
POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE).

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Recurso “Arquivo JK Rowling” no WIZARDING WORLD..... | 21 |
| Figura 2 – Recurso “Testes” e “Quebra-Cabeças” no WIZARDING WORLD | 21 |
| Figura 3 – Sequência cronológica dos filmes de Harry Potter | 22 |
| Figura 4 – Beco Diagonal, Universal Orlando <i>Resort</i> (EUA) e Hogsmeade Universal <i>Studios</i> Japão | 23 |
| Figura 5 – Perfil “Minha conta” em <i>WIZARDING WORLD</i> | 23 |
| Figura 6 – Loja de produtos temáticos Harry Potter Shop..... | 24 |
| Figura 7 – Cenário do jogo Harry Potter: <i>Hogwarts Mystery</i> | 25 |
| Figura 8 – Sequência do <i>spin-off</i> “Animais Fantásticos” nos cinemas..... | 26 |
| Figura 9 – Evento “Dia de Volta a Hogwarts de King’s Cross” em Londres | 27 |

SUMÁRIO

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 11 |
| 2 | LUMOS – A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO..... | 14 |
| 3 | ALOHOMORA – ABRINDO AS PORTAS PARA A CULTURA DE CONVERGÊNCIA E NARRATIVAS TRANSMÍDIA | 15 |
| 3.1 | INTELIGÊNCIA COLETIVA | 16 |
| 3.2 | CULTURA PARTICIPATIVA..... | 17 |
| 4 | LEGILIMENS – EXPANDINDO O UNIVERSO MÁGICO DE HARRY POTTER..... | 18 |
| 5 | SPECIALIS REVELIO – REVELANDO OS SETE PRINCÍPIOS DA NARRATIVA TRANSMÍDIA EM HARRY POTTER | 19 |
| 5.1 | ESPALHABILIDADE X PERFURABILIDADE..... | 20 |
| 5.2 | CONTINUIDADE X MULTIPLICIDADE..... | 21 |
| 5.3 | IMERSÃO X EXTRAÇÃO | 22 |
| 5.4 | CONSTRUÇÃO DE UNIVERSOS..... | 24 |
| 5.5 | SERIALIDADE..... | 25 |
| 5.6 | SUBJETIVIDADE..... | 26 |
| 5.7 | DESEMPENHO – PERFORMANCE E PARTICIPAÇÃO | 27 |
| 6 | NOX – DISCUSSÃO DOS RESULTADOS | 28 |
| 7 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 30 |
| | REFERÊNCIAS | 31 |

ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA APLICADA AO UNIVERSO DE HARRY POTTER

Tays Silva dos Santos¹, Vanessa Grazielli Bueno do Amaral²

¹Graduanda no curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Sagrado Coração, Bauru - SP. E-mail: tayscelular@gmail.com.

²Orientadora da pesquisa e docente do Centro Universitário Sagrado Coração, Bauru - SP. Doutora em Comunicação pela FAAC/Unesp, graduada em Com. Soc. Hab. Publicidade e Propaganda. E-mail: vanessa.amaral@unisagrado.edu.br.

RESUMO

As transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais das novas mídias na era digital possibilitaram a desenvoltura de uma rede de suportes midiáticos cada vez mais rica em interações. Nela, informações e histórias são apresentadas de forma mais complexa ao serem segmentadas em diversos veículos de comunicação, caracterizando, na Cultura de Convergência, a Narrativa Transmídia. Nesse fluxo de conteúdos, cada plataforma, com suas particularidades, contribui para uma expansão e compreensão aprofundada de todo um enredo, de modo que possa ser introduzido em um livro e expandido para filmes, jogos ou mesmo atrações de experiência, como visto em *Harry Potter*, a franquia de maior sucesso transmidiático. O objetivo da presente pesquisa foi analisar e compreender como os princípios da Narrativa Transmídia estão presentes nos conteúdos, produtos e serviços originalizados do mágico universo de *Harry Potter*. A metodologia dividiu-se em duas etapas importantes para a obtenção dos resultados: uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório e uma pesquisa documental. Foram abordados os conceitos de Nova Mídia, Cultura de Convergência e os sete princípios que compõem uma Narrativa Transmídia. Com isso, concluiu-se que a presença da transmidialidade tornou a narrativa da saga imersiva, de forma que os fãs e consumidores, não apenas recebem as informações e incentivos para criação de novos conteúdos, como possibilitam que a saga, embora já concluída, se mantenha viva e atual.

Palavras-chave: Cultura de Convergência. Narrativa Transmídia. *Harry Potter*.

ABSTRACT

The technological, market, cultural, and social changes of the new media in the digital age have enabled a network of media platforms that is increasing interactions. This network presents information and stories in a more complex way, and it segments them into several communication vehicles, which characterizes Transmedia Storytelling in the Convergence Culture. In this flow of information, each platform and its particularities contribute to an expansion and in-depth understanding of an entire storyline. Therefore, it can be introduced in a book and expanded into movies, games, or even experience attractions, as seen in *Harry Potter*, the most successful transmedia franchise. The purpose of this research was to analyze and understand how the principles of Transmedia Storytelling are present in the themes, products, and services from the magical universe of *Harry Potter*. The study was conducted with two methodology approaches: bibliographic research of exploratory nature and documental research. The concepts of New Media, Convergence Culture, and the seven principles that compose Transmedia Storytelling were discussed. Therefore, it was possible to conclude that the transmedia made the narrative of the saga immersive, in such a way that fans

and consumers not only receive information and support the creation of new content, but they also make it possible for the saga to remain modern and relevant.

Keywords: Convergence Culture. Transmedia Storytelling. Harry Potter.

1 INTRODUÇÃO

Das páginas do universo literário para as telas cinematográficas e todo o espaço transmidiático das mais diversas plataformas digitais, Harry Potter é uma saga originária de sete livros de fantasia escritos e publicados entre 1997 e 2007 por Joanne Rowling. Natural da cidade de Yate, interior da Inglaterra, em 31 de julho de 1965. A escritora, roteirista e produtora cinematográfica britânica narra em sua obra a história de um menino chamado Harry James Potter, um órfão que acredita ter perdido seus pais em um trágico acidente de carro quando bebê. Criado por seus cruéis tios e primo, os Dursleys, Harry não apenas sofre de maus tratos, como de tal modo tem sua verdadeira identidade e passado oculto. O desenvolvimento da trama se dá quando em seu aniversário de 11 anos, o protagonista recebe a visita de um bruxo meio-gigante, chamado Hagrid. Por meio dele, Harry descobre ser um bruxo extraordinariamente famoso e recebe o convite para iniciar seus estudos em uma escola de magia e bruxaria: Hogwarts.

Amizade, família, perdas e superações são alguns dos principais assuntos abordados dentro deste universo mágico e fantasioso dividido entre dois mundos – os bruxos e os *trouxas*¹ – que faz uma passagem da infância à juventude do protagonista, e é um marco na história literária desde o lançamento de seu primeiro exemplar “Harry Potter e a Pedra Filosofal” em 1997. O primeiro filme estreou nos cinemas no ano de 2001, antes mesmo que a autora houvesse completado a saga, tendo como diretor e produtor os nomes Chris Columbus e David Heyman, respectivamente. A primeira adaptação fora um grande sucesso de bilheteria na época, e a interação dos fãs com as obras apenas se intensificaram no decorrer do tempo, o que fez com que até o ano de 2018, segundo o site de informações Poltrona Nerd, a obra atingisse a média de mais de 500 milhões de exemplares vendidos e traduzidos em 80 diferentes idiomas², tornando assim J.K Rowling, segunda a revista Forbes, a figura literária com valor maior a um bilhão de dólares.³

Desde o início, esse universo vem se expandindo e crescendo cada vez mais, o que torna Harry Potter uma das franquias de maior sucesso já existentes. Com isso, a magia da saga deixou de se limitar a páginas de livros e clássicas telas de televisão ou cinema e se desdobrou nos mais variados veículos de comunicação, que em suas particularidades, integram a narrativa da história.

Nos dias atuais, é possível encontrar uma variedade de informações nas mídias sociais, jogos para celulares e computadores, roupas, objetos, organizações de seus fãs, nomeados *potterheads*, em blogs, grupos e fóruns, e até mesmo ambientes temáticos, como o famoso parque *The Wizarding World of Harry Potter* (O mundo bruxo fora de Harry Potter). Localizado em Orlando nos Estados Unidos, o local conta com atrações inspiradas no enredo do universo como a caracterização realista de personagens e ambientes inseridos na história, como as ruas do Beco Diagonal, o Banco de Gringotes e o Expresso de Hogwarts.

Desse modo, Harry Potter passou a ser fonte de procura e interação dentro dos mais diversos tipos de plataformas. Embora os canais sejam distintos, a história contada é a mesma, e seus conteúdos se complementam e integram o mesmo universo, possibilitando ao

¹ Termo usado na história para se referir a pessoas não mágicas.

² Disponível em: <https://poltronanerd.com.br/culturapop/harry-potter-bate-marca-de-500-milhoes-de-livros-vendidos-no-mundo-65335>. Acesso em: 29 out 2022.

³ Disponível em: <https://www.forbes.com/profile/jk-rowling/?sh=68e2f38a3aeb>. Acesso em: 29 out 2022.

consumidor um maior aprofundamento e vínculo com os detalhes que a cercam. Assim, a narrativa passou a se tornar colaborativa e transmidiática. Para Jenkins (2009, p. 43), “a convergência entre essas mídias vai além do que pode ser considerado um avanço na tecnologia, ela se refere a um fluxo de conteúdos midiáticos, como resultado de um público que transita entre elas”.

A convergência altera a lógica pela qual a indústria opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembre-se disso: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final. Não haverá uma caixa preta que controlará o fluxo midiático para dentro de nossas casas. Graças a proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares. (JENKINS, 2009, p. 43).

Assim, nos atuais meios de comunicação, a cultura de convergência produz a presença de um conteúdo interligado nos mais diversos canais e promove a participação de seu público baseado em suas emoções, ocorrendo de forma integrada e não linear, e que faz referência a três fenômenos interligados entre si: a convergência midiática, a cultura participativa e a inteligência coletiva.

O autor complementa posteriormente associando a posição de poder que o público consumidor adquire por meio das novas tecnológicas com a narrativa, defendendo a potencialização das transmídias, visto que à medida que as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, e conforme os artistas se empenham na criação de ambientes atraentes, esses “deixam de poder ser completamente explorados em uma única obra, passando a ser necessária outras mídias” (2009, p. 161).

Em seu blog *Confessions of an Aca-Fan* (Confissões de um Aca-Fã), Jenkins menciona o modo como o surgimento da web 2.0 e as novas concentrações de mídia contribuíram no fenômeno de narrativa transmídia como uma extensão que “expande nossa compreensão do original ao introduzir novos elementos na obra original” (JENKINS, 2009, s/p). Portanto quando colocada em prática, a narrativa transmídia trata-se de uma técnica utilizada para (a) contar uma história e fazer uma ponte entre o produto original; (b) contribuir com continuidade e multiplicidade no enredo da obra; (c) imergir o consumidor/fã no mundo da história de modo a agregar valores a vida cotidiana; (d) expandir a construção do universo (e) segmentar a narrativa em diversas plataformas por meio da serialidade; (f) gerar subjetividade ao desenvolver novas perspectiva por meio de personagens secundários; (g) levar os criadores, ou mesmo os fãs, a produzirem performances e projetar sua participação ativa.

Assim, com base nesses princípios, nota-se que os estudos acerca da narrativa transmídia estão conectados com as indústrias comerciais, práticas culturais e a sociedade de fãs, resultados em novos e inexplorados espaços. Desta forma, o problema proposto por essa pesquisa é: De que modo os aspectos da cultura de convergência e os sete princípios que compõem uma narrativa transmídia estão presentes nos conteúdos, produtos e serviços originalizados do universo de Harry Potter?

A presente pesquisa tem como objetivo realizar um estudo acerca dos conceitos da cultura de convergência de modo a identificar como a narrativa transmídia e seus sete princípios destacados por Jenkins se aplicam no mágico universo de Harry Potter.

Também busca-se levantar as seguintes objetividades: Identificar a cultura da convergência e seus aspectos de convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva; Descrever a obra e a narrativa de Harry Potter; Apontar como os termos dessa cultura se aplicam em Harry Potter e, por fim, demonstrar como todos esses elementos se interligam por meio dos sete princípios criando uma narrativa transmídia nos produtos e serviços originados desse universo.

Justifica-se a escolha da presente pesquisa pois em seu tema são evidenciadas as características dos aspectos presentes na cultura de convergência como sendo, segundo Jenkins, uma transformação cultural. De tal modo, considerando que os consumidores estão cada vez mais ativos e aptos à busca de novas informações sobre os conteúdos de seu interesse nas mais diversas mídias e veículos de comunicação, por meio deste, espera-se que o tema possa contribuir com empresas e marcas, sejam elas de entretenimento ou não, que pensam em aplicar de forma efetiva as estratégias transmídia em suas campanhas e assim criar em seu público consumidor uma nova perspectiva referente aos diversos pontos de contato que o mesmo pode ter com a empresa e seu produto/serviço.

Esta pesquisa também é de grande relevância pois, através dela, é possível que esse assunto alcance demais estudantes e profissionais de comunicação que tenham interesse em aumentar sua perspectiva de modo mais detalhado quanto às aplicações dos princípios de uma narrativa transmídia, citando um grande case de sucesso cinematográfico.

A pesquisa divide-se em duas importantes etapas para o alcance dos resultados, sendo a primeira a realização de uma pesquisa bibliográfica e documental e após a captura das principais informações o estudo de suas associações entre as mídias por meio de uma pesquisa explicativa.

O propósito da pesquisa bibliográfica é que seu desenvolvimento consista com base em matérias já existentes, sendo estes principalmente artigos de caráter científico, livros e publicações periódicas (GIL, 2010). Sua principal característica consiste em permitir que o pesquisador tenha acesso a uma maior extensão das informações que busca, seja por meio de fontes primárias, elaboradas pelo autor como teses, as secundárias, conhecidas também como complementares e as terciárias, as quais são guias de busca para as anteriores. Para o atual projeto será aplicada por meio da análise do livro *Cultura de Convergência* de Jenkins (2009) e outras pesquisas já elaboradas que abordem a temática de cultura de convergências, as narrativas transmídias e menções ao objeto de estudo, a saga literária da autora J.K. Rowling, Harry Potter.

O viés de classificação explicativa em uma pesquisa, por sua vez, “tem como objetivo identificar ações ou fatores que contribuem para a ocorrência de um fenômeno. O autor complementa que “Estas pesquisas são as que mais aprofundam o conhecimento da realidade, pois tem como finalidade explicar a razão, o porquê das coisas”. (GIL, 2010, p.28).

A segunda metodologia utilizada foi a documental, que segundo Marconi e Lakatos (2010, p.159) é a “[...] realização do levantamento das bibliografias já publicadas, seja elas em forma de livros, jornais, teses ou publicações avulsas”. Com base em sua definição foram utilizados os livros e filmes originais da saga literária como forma de apresentar o contexto em que o objeto de estudo está inserido.

Sob essa metodologia, também é mencionada por Gil como sendo:

A pesquisa documental assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica. A diferença entre ambas está na natureza das fontes. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaboradas de acordo com os objetivos da pesquisa. (GIL, 2010, p. 30)

Sendo assim, este trabalho se iniciou com a definição do termo “Sociedade da informação” e “A nova Mídia”, seguindo para apresentação dos conceitos presentes no livro *Cultura da convergência* de Henry Jenkins, de modo a identificar os aspectos que ele apresenta da convergência midiática, narrativa transmídia e cultura participativa. Logo após, o estudo fez menção ao objeto de estudo principal: A saga de livros e filmes de Harry Potter. Dentro dessa abordagem serão mencionadas as obras literárias como forma de apresentar a história e narrativa que ele carrega de modo documental e confiável.

Com natureza exclusivamente teórica, a análise do objeto permite possível relacionar o modo como os conceitos anteriormente citados da cultura de convergência se aplicam no universo de J. K. Rowling.

Em seguida, o estudo foi aprofundado para a influência da narrativa transmídia e o detalhamento dos sete princípios citados por Jenkins, tendo como exemplificação os principais produtos e serviços que se originaram desse conteúdo midiático, em que suas escolhas se justificam pela melhor aplicação seguindo cada uma das definições.

2 *LUMOS*⁴– A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

O consumo, ou a prática de satisfazer uma necessidade por meio da obtenção de algum produto ou serviço, é um ato que está fortemente inserido no atual contexto social e que reflete no comportamento que o público consumidor possui mediante a constante transformação digital. Portanto, se antigamente o consumidor era passivo e conformista, atualmente podemos definir seu comportamento como ativo e exigente.

[...] o consumidor está cada vez mais sofisticado, ou seja, com mais informações disponíveis (é só lembrar das ferramentas de busca na internet, como o Google, e a rapidez do acesso a informações), com mais conhecimento a respeito de produtos, serviços e práticas de marketing das organizações, com mais exigências, portanto, em relação a produtos e serviços, apresentando maiores níveis de insatisfação e menores níveis de lealdade. O incremento da concorrência e do número de opções disponíveis para comprar, as facilidades do crédito e a ampliação e melhoria dos sistemas de comunicação (principalmente a internet) fez com que o consumidor ganhasse poder e se tornasse mais exigente. (LARENTINS, 2012, p. 13).

Em virtude da citação anterior, é possível compreender que o novo comportamento do consumidor está diretamente conectado à constante ampliação da presença do digital em seu cotidiano. Este é movido, principalmente, pelo contexto que está inserido, de modo a criar conexões que tornam a comunicação mais ágil e possibilite o acesso a outras experiências de compras por distintos usuários e facilitem o acesso às características informativas de determinado produto ou serviço.

Sob a perspectiva de comunicação de massa na era da informação, Dizard (2000) caracteriza as novas tecnologias e sua adequação aos meios por meio do conceito de A nova Mídia. “As mídias de massa, historicamente, significam produtos de informação e entretenimento centralmente produzidos e padronizados, distribuídos a grandes públicos através de canais distintos.” (2000, p. 23). No entanto, com a transformação dos meios de comunicação e da forma como a distribuição dos produtos está cada vez mais interativa, essas condições foram modificadas.

Ou seja, se na velha mídia havia uma divisão que tornava a comunicação linear de produtor para consumidor, ou de um para todos, na nova mídia, por outro lado, os receptores possuem o poder de fala tanto quanto há de escuta. Dizard (2000) aponta que:

A mídia clássica e a nova mídia oferecem recursos de informação e entretenimento para grandes públicos [...]. A diferença, é que a nova mídia está expandindo dramaticamente a gama de recursos disponíveis para os consumidores através da internet e de outros canais. Em particular, a nova mídia está começando a prover conexões interativas entre o consumidor e o provedor da informação. (DIZARD, 2000, p. 40).

⁴ *Lumos* é um feitiço que cria uma luz na ponta da varinha do conjurador, e é utilizado para iluminar áreas escuras.

Ademais, o autor complementa que essa capacidade de interatividade das novas mídias aprimoram o conceito de mídia de massa ao permitir que os consumidores não apenas escolham por quais veículos desejam obter a informação, como torna a comunicação ativa ao quebrar a divisão que a tornava linear.

Esse acesso à informação através de meios imediatos emergentes das revoluções tecnológicas é um termo caracterizado como sociedade da informação, ou segundo o autor Castells (2010), sociedade informacional. Em sua perspectiva, as novas tecnologias deixaram de ser apenas ferramentas de transmissão para se tornarem processos de desenvolvimento social que visam a existência de uma realidade na qual o conhecimento é um fator decisivo para tal evolução. Assim, “usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa e, dessa forma, assumir o controle da tecnologia como no caso da internet” (CASTELLS, 2010, p. 69)

Na era digital, essa formação permite a desenvoltura de uma rede virtual que a cada dia se torna mais rica em suas interações, com usuários mais participativos e engajados, que se caracterizam não somente pela busca de uma somatória de mídias, mas também pela conexão que seus suportes midiáticos possibilitam.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. 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. (...) cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2009, p.13).

Nesse sentido, o conceito que possibilita que uma mensagem se complementa nos mais diversos suportes, e ainda assim possua certa independência, é denominado Narrativa Transmidiática, termo este que é mencionado por Jenkins (2009) em sua obra literária *Cultura de Convergência*, como sendo uma narrativa fragmentada, que possibilita a exploração por parte do público consumidor, os quais anseiam por novidade, inovação e criação.

3 ALOHOMORA⁵– ABRINDO AS PORTAS PARA A CULTURA DE CONVERGÊNCIA E NARRATIVAS TRANSMÍDIA

Seja nas velhas ou novas mídias, a convergência “é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, no modo como as informações circulam em nossa cultura” (JENKINS, 2009, p.22). Em sua obra, o escritor e autor do termo, Henry Jenkins, a define como sendo um fluxo de conteúdos que ocorrem nas mais diversas plataformas, sendo essa a relação entre os conceitos de convergência dos meios, cultura participativa e inteligência coletiva.

Sendo assim, com as transformações do ciberespaço ocorrendo mediante as novas possibilidades da Web 2.0, a convergência não somente está acontecendo nos meios de comunicação e dentro dos mais diversos e novos aparelhos, como também ela é capaz de causar impacto nos consumidores e na forma como eles recebem e produzem os conteúdos, a todo momento sendo incentivados a gerar conexões por meio da busca de informações.

Dentro desse contexto, Jenkins (2009) desenvolve o termo de narrativa transmídia, o qual se trata de um conceito onde histórias são apresentadas de forma mais complexa, possibilitando utilizar as mais diversas plataformas e suas características e particularidades, sem que se perca a essência da informação, e sim a torne mais completa. Em suas palavras “uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto

⁵ *Alohomora* é um feitiço que abre fechaduras de portas.

contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2009, p. 138). Assim, cada meio deve fazer seu papel, de modo que a história possa, por exemplo, ser introduzida em um livro e expandida para filmes, quadrinhos, jogos de computadores e celulares ou em atrações como parques e restaurantes temáticos.

Portanto, a narrativa transmídia possibilita a livre expansão nos múltiplos veículos de comunicação, onde cada um dos seus segmentos contribui resultando em um público na qual seus conhecimentos são mais profundos e amplos. Ao consumir um conteúdo, cada um em uma diferente plataforma, todo o conhecimento se amplia, é capaz de contribuir para uma compreensão aprofundada de todo o enredo e motiva mais o consumo.

Essa liberdade e convivência com os mais diversos suportes midiáticos despertou nos consumidores interesse por inovação, ou seja, a aplicação do mesmo conteúdo repetido em diferentes veículos não é mais algo que o prende ou mesmo gera o sentimento de interesse prolongado quanto ao conteúdo. A falta de colaboração entre as indústrias midiáticas é citada pelo autor como sendo o principal empecilho para que a narrativa transmidiática de fato venha a acontecer. (Jenkins, 2009).

Embora a infraestrutura tecnológica esteja pronta, as perspectivas econômicas sejam promissoras e o público esteja preparado, a indústria não tem colaborado muito para a produção de experiências transmídia atraentes. Mesmo nos conglomerados de mídia, existe uma agressiva competição entre as unidades, em vez de colaboração. Muitos acreditam que uma maior coordenação entre as mídias seja necessária para produzir conteúdo transmídia. (JENKINS, 2009, p.151-152).

Um produto transmidiático é autônomo e não linear, permitindo que seu público conheça a parte da narrativa que ele considera ser suficiente para sua experiência. Em outras palavras, como explica Jenkins (2009), não é necessário se ter conhecimento de todas as plataformas para que a pessoa possa conhecer a história. Contudo ele complementa que “o consumidor que jogou o game, ou assistiu aos curtas, terá uma experiência diferente com o filme daquele que experimentou o filme apenas no cinema. O todo vale mais do que a soma das partes” (2009, p. 145).

3.1 INTELIGÊNCIA COLETIVA

Cunhado pelo filósofo francês Pierre Lévy, o termo de inteligência coletiva mencionado na Cultura de Convergência por Jenkins é dito como sendo a cooperação existente por meio dos conhecimentos, habilidades e experiências que cada indivíduo possui em seu particular, e que quando somadas, são potencializadas, gerando um grande poder midiático mediante a constante necessidade por diversificação e reestruturação das novas mudanças acarretadas pelas novas tecnologias.

Por meio dessa interligação, Lévy aponta a inteligência coletiva como sendo “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências.” (LÉVY, 2000, p.28).

Portanto, ocorre uma troca de informações e conhecimentos entre os adeptos de um veículo determinado, ou das mídias ao todo. Sendo relevante ressaltar que Levy faz referência não apenas a dados, mas também a experiências e sentimentos de cada indivíduo. Para ele, esse compartilhamento resulta na produção do saber coletivo, visto que um único indivíduo não seria capaz de o ter sozinho. Jenkins (2009, p. 30) complementa dizendo que “nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades.”.

Logo, a inteligência coletiva está diretamente associada à cultura e deve ser entendida como:

[...] uma inteligência distribuída por toda parte: tal é nosso axioma inicial. Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade. Não existe nenhum reservatório de conhecimento transcendente, e o saber não é nada além do que as pessoas sabem”. (LÉVY, 2000, p. 29).

No primeiro capítulo do livro *Cultura de convergência*, Jenkins exemplifica uma situação em que a inteligência coletiva fora utilizada, na prática, para fins recreativos: O reality-show americano *Survivor* e a comunidade de fãs, que antes do lançamento das temporadas, se uniam com o intuito de descobrir *spoilers*⁶ por meio de pesquisas e insinuações do próprio programa. No entanto, a inteligência coletiva, como previu o autor, também se aplica em âmbitos mais sérios. Um exemplo são países que através da democracia deliberativa executa fóruns de discussão com os cidadãos que a compõem.

3.2 CULTURA PARTICIPATIVA

A nova postura do consumidor mediante a produção cultural é algo que vem se modificando, e intensificando, com os avanços tecnológicos que possibilitam uma participação direta, seja ela individual ou em conjunto, seguindo as preferências e afinidades que estes possuem. Desse modo, é notável que se trata da criação de uma nova composição de novos materiais, produtos e serviços, embasados no objeto a ser estudado e veiculado, podendo ser citadas as histórias, jogos e locais temáticos. Contudo, embora os consumidores sejam participantes ativos nessa corporação midiática, faz-se necessário o destaque das distinções de sua interatividade e participação, que segundo Jenkins (2008):

A interatividade refere-se ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao feedback do consumidor. [...] As restrições da interatividade são tecnológicas. [...] A participação, por outro lado, é moldada pelos protocolos culturais e sociais. [...] A participação é mais ilimitada, menos controlada pelos produtores de mídias e mais controlada pelos consumidores de mídia. (JENKINS, 2008, p.182-183).

Mazetti (2009) se refere aos atuais consumidores midiáticos como sendo “empoderados” e “desafiadores”, uma vez que é notável a nova postura que eles possuem em relação à produção cultural. Estes estão inseridos em comunidades com afinidades semelhantes (sejam presenciais ou virtuais) onde discutem e expressam seus desejos e opiniões acerca da mídia e, através da produção de *fanfiction*, *fanfilms*, *fansurbbing*⁷ ou qualquer outro meio, geram conteúdos que dão continuidade ou finais alternativos do que se é original da obra. O autor complementa citando que “[...] a própria mídia comercial transfere autoridade para o consumidor e o convida a interferir em seu conteúdo: através de votações e enquetes, por meio da oferta de canais para que sejam enviadas opiniões e sugestões de pauta [...]” (MAZETTI, 2009, p. 2-3).

⁶ Termo usado para a revelação antecipada de informações sobre um conteúdo que a outra pessoa ainda não tenha visto.

⁷ Termos usados para definir respectivamente as narrativas, filmes e organizações produzidas por Fãs.

4 *LEGILIMENS*⁸ – EXPANDINDO O UNIVERSO MÁGICO DE HARRY POTTER

Em um mundo dividido entre humanos – seres não mágicos nomeados *trouxas* – e bruxos, a saga acompanha a história de Harry Tiago Potter, um menino que quando ainda possuía apenas um ano de idade, foi deixado na porta de seus tios, os Dursleys, após o assassinato cruel de seus pais Tiago e Lilian Potter pelo mais poderoso bruxo das trevas, Lorde Voldemort, também conhecido na narrativa como “Aquele que não deve ser nomeado”.

No entanto, embora o tenham recebido, os tios de Harry e seu primo mais velho, Duda, não somente ocultam do garoto sua verdadeira identidade mágica, atrás da mentira de que seus pais o haviam deixado órfão após morrerem em um acidente de carro, como o maltratam e tratam de forma desprezível durante toda sua infância.

A trama do primeiro livro “Harry Potter e a Pedra Filosofal” se desenrola quando em seu aniversário de 11 anos, Harry recebe cartas misteriosas e a visita de Hagrid, um meio bruxo-gigante que revela a ele sua verdadeira identidade: Um bruxo famoso conhecido no mundo mágico como “O menino que sobreviveu” à maldição da morte de Voldemort, gerando o desaparecimento do Lorde das trevas e o ganho da cicatriz em formato de raio em sua testa.

Com a descoberta, o garoto aceita o convite para iniciar seus estudos na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, que localizada próximo da Vila bruxa de Hogsmeade, foi fundada a muitos anos antes da narrativa principal pelos quatro maiores bruxos da época: Godric Grifinória, Salazar Sonserina, Helga Lufa-Lufa e Rowena Corvinal. Cada fundador possuía apreço por determinadas habilidades, e a partir disso, foram criadas as quatro casas, nomeadas segundo seus sobrenomes, onde os alunos ao ingressarem, são classificados por meio de um chapéu seletor. Este indica Harry para a Grifinória, onde ele se aproxima de Rony Weasley e Hermione Granger.

Quadro 1 – As casas de Hogwarts e suas características.

| CASAS DE HOGWARTS | | | |
|--|---|---|--|
| Grifinória Coragem e Bravura |  |  | Sonserina Astúcia e Ambição |
| Lufa-Lufa Lealdade e Justiça |  |  | Corvinal Inteligência e Sagacidade |

Fonte: Elaborada pela autora.

Com o intuito de introduzir o universo mágico e fortalecer os vínculos entre o trio Harry, Rony e Hermione, o primeiro livro a princípio foca em pequenas aventuras, que logo partem em uma misteriosa descoberta em torno da Pedra Filosofal – Um artefato mágico capaz de servir como elixir da vida – que os levam a descobrir a presença de Voldemort, ainda muito fraco, possesso no corpo de um dos professores, buscando, sem sucesso, pela posse da pedra.

Na sequência “Harry Potter e a Câmara Secreta” o protagonista ingressa em seu segundo ano letivo, e uma nova força ameaça os corredores da escola de magia e bruxaria: A lenda de uma câmara secreta, o esconderijo de um monstro, que só poderia ser aberta pelo verdadeiro herdeiro da sonserina, e devido a recém-descoberta de sua habilidade de falar com cobras e uso

⁸ *Legilimens* é um processo/feitiço usado para penetrar a mente da vítima.

de um diário suspeito que magicamente aparece em seus pertences, Harry acaba por ser tornar o principal suspeito, mas logo é inocentado após a luta contra o Basilisco (Monstro da câmara secreta).

Algumas verdades sobre o passado de Harry são reveladas no terceiro livro “Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban” quando o prisioneiro mais temido de *Azkaban* – um presídio mágico de segurança máxima da comunidade bruxa – foge e parte ao encontro do menino que sobreviveu. Uma sequência de fatos e falsas notícias acerca do fugitivo são espalhadas, inclusive a de que ele seria o assassino dos pais de Harry, o que enfurece o garoto. Contudo, em uma reviravolta da narrativa, Harry acaba por descobrir que na verdade Sirius Black era melhor amigo de seus pais, além de ser seu padrinho, o que aproxima o protagonista do bruxo.

Disputas e perigos marcam o quarto livro “Harry Potter e o Cálice de Fogo” como representação do momento da história em que Harry Potter se vê obrigado a amadurecer diante de acontecimentos que mudarão a vida de todos os personagens da narrativa. Nesta sequência, Hogwarts anuncia a realização do Torneio *Tribruxo*⁹ – disputa entre as maiores escolas de magia – na qual Harry misteriosamente é escolhido para participar. Contudo, os desafios entre escolas deixam de ser um problema quando, durante um dos testes, finalmente ocorre o retorno de Lorde Voldemort, com ajuda de seus seguidores, os Comensais da morte.

A partir desse momento em “Harry Potter e a Ordem da Fênix” uma grande comoção ocorre entre o meio bruxo que ainda reluta em acreditar na volta do Lorde das trevas, principalmente por parte do Ministério da magia – órgão de governo da comunidade bruxa – que enche o jornal dos bruxos, Profeta Diário com rumores que resultam ao afastamento do diretor Alvo Dumbledore, levando os alunos de Hogwarts a um momento sombrio. Enquanto isso, Voldemort utiliza desse momento de incertezas para juntar forças com o objetivo de concluir o que não conseguiu há anos atrás, tirar a vida de Harry. O garoto, por outro lado, busca deter os planos do bruxo, o que os levam a um conflito onde o retorno de Voldemort é reconhecido pelo universo mágico, mas como consequência o “menino que sobreviveu” perde mais alguém, seu padrinho Sirius.

Assim, a partir do sexto livro “Harry Potter e o Enigma do Príncipe” e sétimo “Harry Potter e as Relíquias da Morte parte 1 e 2” se inicia o desfecho final. Seguindo pistas dadas por Dumbledore, o trio Harry, Rony e Hermione partem em busca das *Horcruxes*, fragmentos da alma do Lorde das Trevas em objetos simbólicos e responsáveis por sua imortalidade, de modo a destruir uma por uma até que o confronto de fato ocorra.

No caminho Harry também buscará pelas relíquias da morte, uma trindade de objetos mágicos composto pela varinha das varinhas, capa da invisibilidade e pedra da ressurreição, apresentado na narrativa como “O conto dos três irmãos” presentes no livro “Os contos de Biddle – O Bardo”, que quando juntas tornam seu portador invencível. Em Hogwarts a batalha final por fim os alcança, e J.K. Rowling leva os leitores a uma trilha de verdades e emoções, que conduzem o protagonista Harry Potter ao confronto final com Lorde Voldemort e a conclusão dos passos do herói na maior saga bruxa de toda a história.

5 *SPECIALIS REVELIO*¹⁰ – REVELANDO OS SETE PRINCÍPIOS DA NARRATIVA TRANSMÍDIA EM HARRY POTTER

The revenge of the Origami Unicorn: Seven principles of Transmedia Storytelling (A vingança do Unicórnio de Origami: Sete princípios da Narrativa Transmídia) é o título de uma postagem de duas partes, feita por Henry Jenkins, em seu blog *Confessions of an Aca-Fan* em 2009 e se trata de uma elaboração da sua apresentação na conferência *Futures of Entertainment*

⁹ Torneio entre as três maiores escolas de magia, onde os campeões eleitos disputam entre si pela Taça Tribruxo.

¹⁰ *Specialis Revelio* é um feitiço que permite que o conjurador revele qualquer feitiço usado previamente pela varinha. .

(Futuro do entretenimento) realizada no MIT em novembro deste mesmo ano. Jenkins aborda, de forma abrangente, a presença das trans mídias inseridas no contexto da indústria do entretenimento, e embora o foco seja principalmente as produções audiovisuais populares de Hollywood, como filmes e séries de TV, ele também faz referências a exemplos dessa narrativa aplicadas na literatura.

A publicação *The Revenge of the Origami Unicorn* inicia fazendo uma importante distinção entre narrativa transmídia e branding transmídia. Embora esses termos estejam intimamente interligados, o autor observa que o branding diverge da narrativa pois embora melhore a marca da franquia, em sua aplicação, ele pode não contribuir na construção de uma extensão do universo que expanda a compreensão do original ao introduzir novos elementos transmidiáticos, e a agir apenas como um portador de aspectos visuais de adaptação, a qual produz apenas mudanças mínimas em um novo meio.

Em sequência, Jenkins (2009) delinea os sete princípios que caracterizam uma Narrativa Transmídia, sendo eles:

5.1 ESPALHABILIDADE X PERFURABILIDADE

O primeiro princípio descrito por Jenkins (2009) fala sobre o potencial de compartilhamento x profundidade. O potencial de compartilhamento, ou também nomeado de Espalhabilidade, se refere à habilidade que o público possui de estar inserido e engajado na circulação de um determinado conteúdo midiático nas mais diversas redes sociais e veículos de comunicação. Essa participação ativa dos consumidores tem como principal consequência o aumento do valor econômico e cultural, além de proporcionar uma maior visibilidade.

Já o conceito de perfurabilidade, embora semelhante, está ligado à profundidade do consumo de determinado produto midiático e à habilidade que ele possui de capturar a atenção de seu consumidor, o incitando a investir mais do seu tempo explorando todo conteúdo disponível. Sobre esses conceitos, o autor ainda destaca que:

Ambos os potenciais podem ser construídos na mesma franquia transmídia, mas representam, como ele sugere, diferentes dimensões da experiência, e pode haver casos em que uma franquia mantém a capacidade de propagação sem oferecer profundidade real para aprofundar ou oferece profundidade e complexidade sem oferecendo fortes incentivos para repassá-lo através de nossas redes sociais. (JENKINS, 2009, s/p).

Relacionado ao universo de Harry Potter, podemos notar a perfeita aplicação de ambos os conceitos por meio do site *Wizarding World: The Official Home of Harry Potter*¹¹(Mundo Bruxo: A casa oficial de Harry Potter). A plataforma foi lançada oficialmente em 16 de maio de 2019 pela *Wizarding World Digital*, uma parceria entre a Warner Bros. e o Pottermore¹². Considerada a casa oficial de Harry Potter e Animais Fantásticos, o *Wizarding World* fornece aos fãs atualizações e produtos oficiais do mundo mágico e seus parceiros, além de experiências imersivas ao englobar uma gama cada vez maior de histórias, personagens, notícias e novidades desse universo.

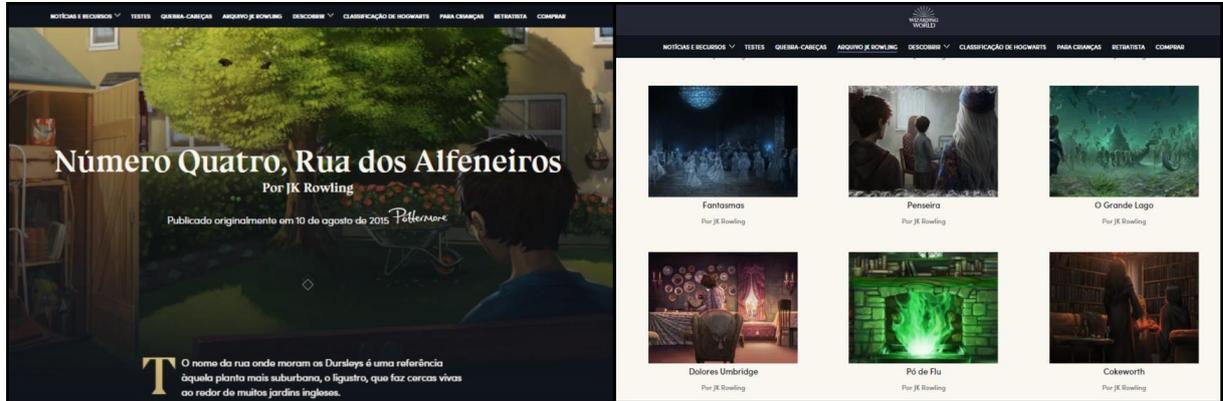
Um exemplo aplicado do princípio de perfurabilidade na plataforma, ocorre no recurso “Arquivos JK Rowling” onde são explorados uma coleção de textos originais da autora que exploram diversas temáticas internas da história. Resumos, comentários inéditos sobre curiosidades de como o mundo mágico funciona e até mesmo relatos de como ela compôs

¹¹ Mundo mágico: A casa oficial de Harry Potter. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com>. Acesso em: 15 out 2022.

¹² Primeira plataforma imersiva criada por J.K. Rowling em 2012 para os fãs de Harry Potter.

determinada parte da narrativa são algumas exemplificações presentes, como mostra a Figura 1.

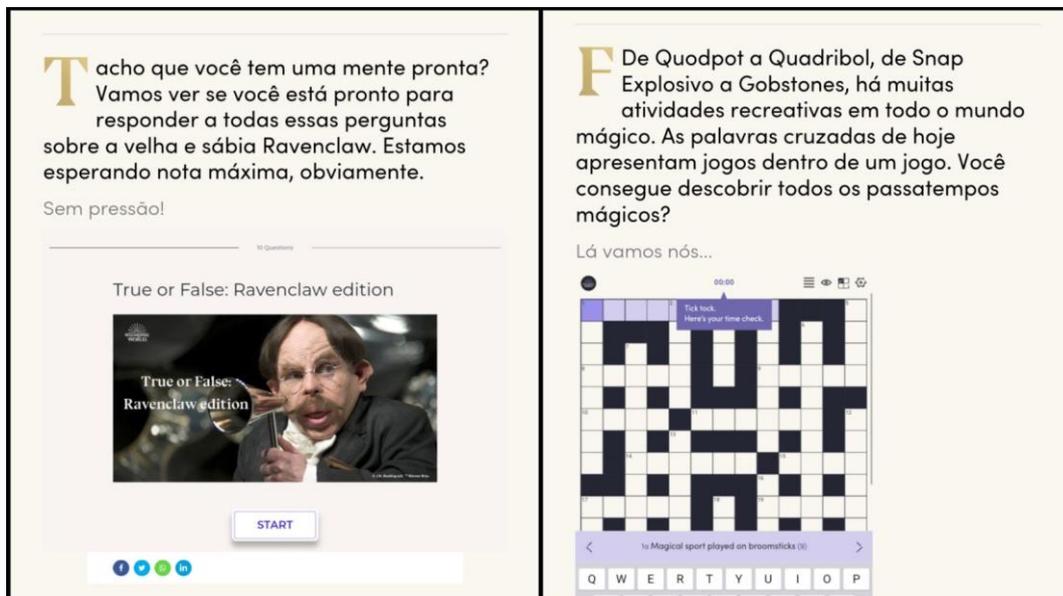
Figura 1 – Recurso “Arquivo JK Rowling” no *Wizarding World*.



Fonte: Modificado a partir dos Arquivo JK Rowling no *Wizarding World*¹³

Já a Espalhabilidade pode ser exemplificada pelos recursos de “Testes” e “Quebra-Cabeças” onde possibilita que o consumidor realize questionários e jogos como caça-palavras e palavras cruzadas nos mais diversos níveis e de diversas temáticas do universo mágico.

Figura 2 – Recurso “Testes” e “Quebra-Cabeças” no *Wizarding World*.



Fonte: Modificado a partir de Testes e Quebra-Cabeças no *Wizarding World*¹⁴

Esse recurso permite que ao final de cada teste, sua pontuação seja compartilhada com outros usuários da plataforma. (Figura 2).

5.2 CONTINUIDADE X MULTIPLICIDADE

O segundo princípio apontado por Jenkins (2009) para a construção de uma narrativa transmídia é a continuidade x multiplicidade, que segundo o autor, são conceitos divergentes e

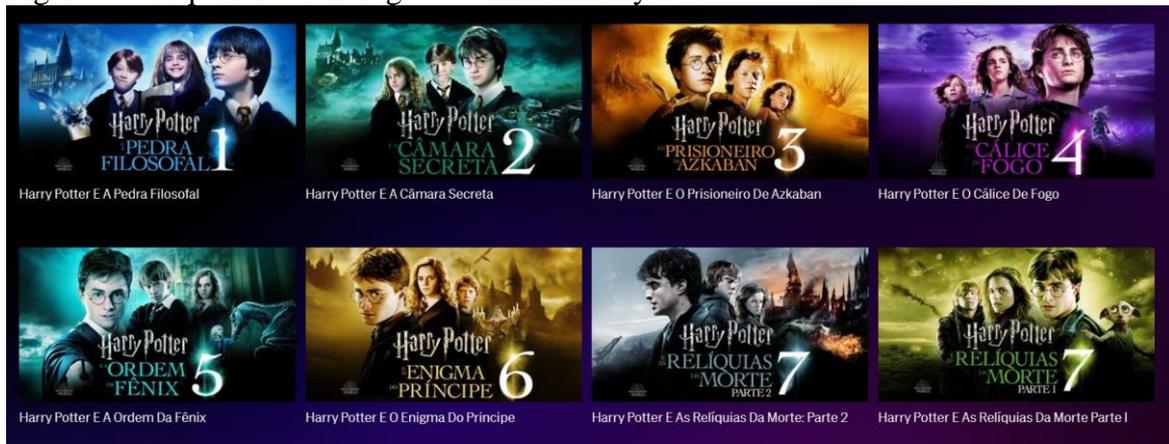
¹³ Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/writing-by-jk-rowling>. Acesso em: 15 out 2022.

¹⁴ Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/quiz>. Acesso em: 15 out 2022.

estão relacionados à coerência de seus universos ficcionais. A oposição entre ambas se estabelece quando algumas franquias cinematográficas mantêm uma coerência contínua na construção de suas narrativas, de modo que o conteúdo se desenvolva através de uma estrutura linear da trajetória de seus personagens, enquanto outras franquias provêm versões alternativas por meio de universos paralelos (CADDEL, 2009).

Na franquia de Harry Potter pode-se identificar a existência da continuidade na construção de sua narrativa, que ocorre de forma coerente e plausível nas mais diferentes plataformas oficiais – como os livros e filmes – seguindo uma cronologia entre os acontecimentos que rodeiam o personagem. (Figura 3).

Figura 3 – Sequência cronológica de filmes Harry Potter.



Fonte: Harry Potter na Plataforma de *Streaming* HBO¹⁵

Por sua vez, a multiplicidade como sendo uma narrativa multiforme que procura dar existência simultânea a essas múltiplas e contraditórias narrativas (MURRAY, 2003), pode ser destacada pela forte participação dos fãs que, em busca de construir seu universo dentro da saga, dão origem às fanfics em plataformas como a “Floreios e Borrões”¹⁶, um blog com quase 24.000 histórias alternativas, e que é reconhecido como um dos maiores portais de fanfics do universo de Harry Potter, que em particular, incentivou muitos jovens a escrever e compartilhar suas primeiras histórias (JENKINS, 2009, p. 250).

5.3 IMERSÃO X EXTRAÇÃO

No terceiro princípio são abordados dois conceitos que fazem referência à ficção transmidiática e às experiências que vivenciamos em nosso cotidiano, sendo estes a imersão e a extração. Pode ser compreendido como imersão a capacidade que o consumidor possui de entrar no universo da história e participar dela como um membro ativo, possibilitando ainda a descoberta de novas informações de acordo com seu interesse.

Sobre a Imersão, Patrícia Bieging (2013) afirma:

A Imersão faz com que sejamos transportados para outros mundos, sem sair do lugar. O desejo de viver uma fantasia, transmitida pelas narrativas de um determinado universo ficcional, induz o nosso cérebro a sintonizar o enredo proposto e anular temporariamente o mundo real à nossa volta. É a sensação de estarmos participando da história em outra dimensão. (BIEGING, 2013).

¹⁵ Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/harry-potter/>. Acesso em: 23 set 2022.

¹⁶ Disponível em: <https://fanfic.potterish.com/>. Acesso em: 15 out 2022.

Em Harry Potter o mundo mágico não vive apenas nas telas ou páginas de livros. Esse caráter imersivo pode ser visualizado em diferentes experiências e em vários locais de todo o mundo. Um desses exemplos é o famoso parque temático *The Wizarding World of Harry Potter* da Universal Studios. Localizado em Orlando (EUA), o parque traz atrações como o embarque no Expresso e Castelo de Hogwarts, e a personificação dos dois principais locais presentes na narrativa escrita por J.K. Rowling, sendo estes as ruas do Beco Diagonal e a vila bruxa de Hogsmeade, como mostra respectivamente a figura 4.

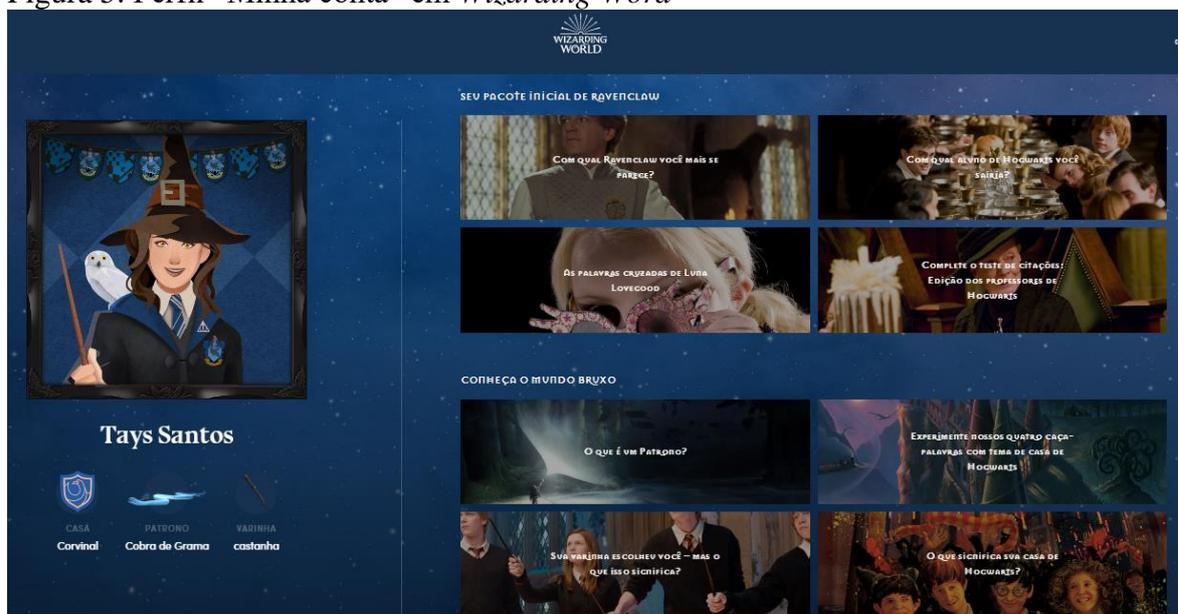
Figura 4: Beco Diagonal Universal Orlando *Resort* (EUA) e Hogsmeade Universal *Studios* Japão.



Fonte: Modificado a partir de Características no *Wizarding World*.¹⁷

Semelhantemente, nota-se a presença da imersão no recurso “Fã Clube” na plataforma *Wizarding World*, o qual permite que o usuário, após criar uma conta, elabore seu próprio avatar trajando os uniformes de Hogwarts, e faça testes para descobrir curiosidades como sua casa, seu patrono e sua varinha, de modo a integrá-lo com parte da narrativa. (Figura 5).

Figura 5: Perfil “Minha conta” em *Wizarding Word*



Fonte: Página “Meu perfil” no *Wizarding World*.¹⁸

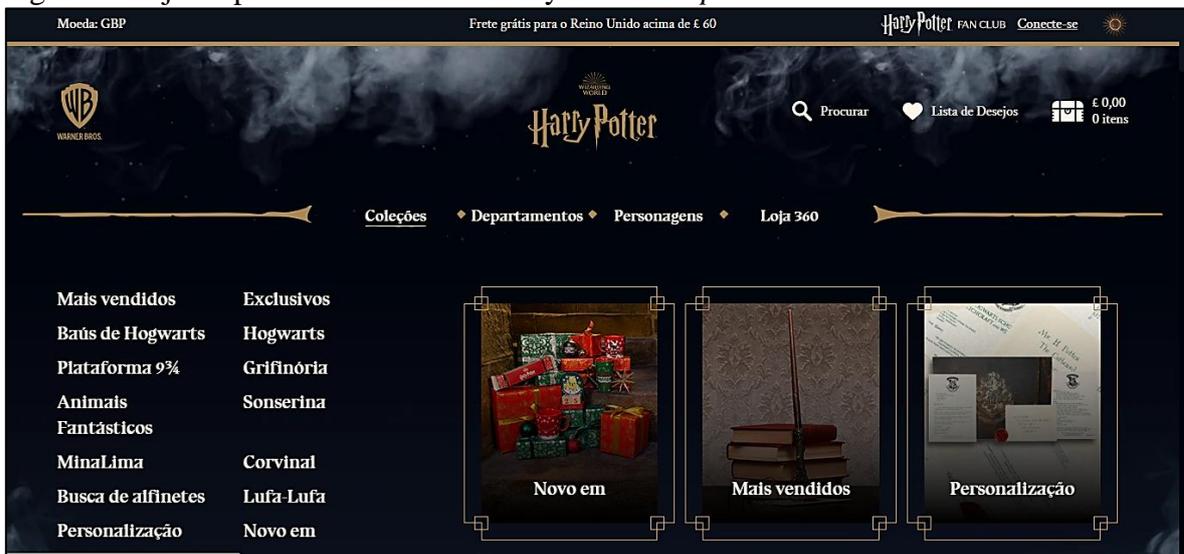
¹⁷ Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/features/try-out-our-new-harry-potter-video-call-backgrounds>. Acesso em: 15 out 2022.

¹⁸ Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/profile>. Acesso em: 15 out 2022.

Na extração, por sua vez, o consumidor já imerso no mundo ficcional, procura por um modo de transportar a experiência que está vivendo para o mundo real (JENKINS, 2009). Embora não agregue informações complementares ao produto midiático, esse princípio não somente reforça os signos como trabalham com o processo de gerar identificação entre o consumidor e a narrativa, possibilitando que os fãs carreguem consigo em seu cotidiano produtos da série.

Alguns exemplos de produtos trazidos das narrativas de J.K. Rowling para a realidade são: As varinhas utilizadas pelos personagens, carta de aceitação de Hogwarts, cerveja amanteigada, mapa do maroto, uniformes personalizados com as casas, entre outros. No site *Wizarding World* há uma loja nomeada *Harry Potter Shop* de produtos oficiais do universo, como mostra a figura 6.

Figura 6: Loja de produtos temáticos *Harry Potter Shop*.



Fonte: Harry Potter Shop no *Wizarding World*.¹⁹

Em *Harry Potter Shop* os produtos podem ser encontrados em categorias que os segmentam como, por exemplo, os mais vendidos, as casas de Hogwarts e os personalizados.

5.4 CONSTRUÇÃO DE UNIVERSOS

O conceito do quarto princípio, construção de universos, segundo Jenkins (2009), se relaciona aos dois princípios de imersão e extração anteriormente citados, uma vez que ambos representam a forma como o consumidor se relaciona com a narrativa, tratando-as como espaços reais que estão inseridas em seu cotidiano e, de certo modo se cruzam com suas realidades. Caddell (2009) percebe que em sua maioria, os elementos de construção estão inseridos na narrativa para acrescentar conteúdos que não estão diretamente ligados à narrativa, mas que de certo modo enriquecem o universo, e que só são identificados por meio do conhecimento individual de cada consumidor.

Nota-se que na criação de uma extensão transmídia, é imprescindível que sejam apresentadas ao público consumidor as noções básicas de como o universo funciona, assim ele pode não somente entender sua lógica, como também suas práticas e instituições. Mercadologicamente, o domínio da criação de um mundo ficcional acarreta a seus produtos inúmeras possibilidades, assim como é visto em *Harry Potter*.

¹⁹ Disponível em: <https://harrypottershop.co.uk/collections/trunks>. Acesso em: 23 set 2022.

A partir da narrativa, foram criados tantos conteúdos patenteados, como a sequência de filmes derivados “Animais Fantásticos e Onde Habitam”, a peça “A Criança Amaldiçoada” e os livros “Os Contos de Biddle – O Barbo” e “Quadribol Através dos Séculos”, quanto conteúdos não oficializados produzidos por fãs, como as *fanfictions*²⁰.

5.5 SERIALIDADE

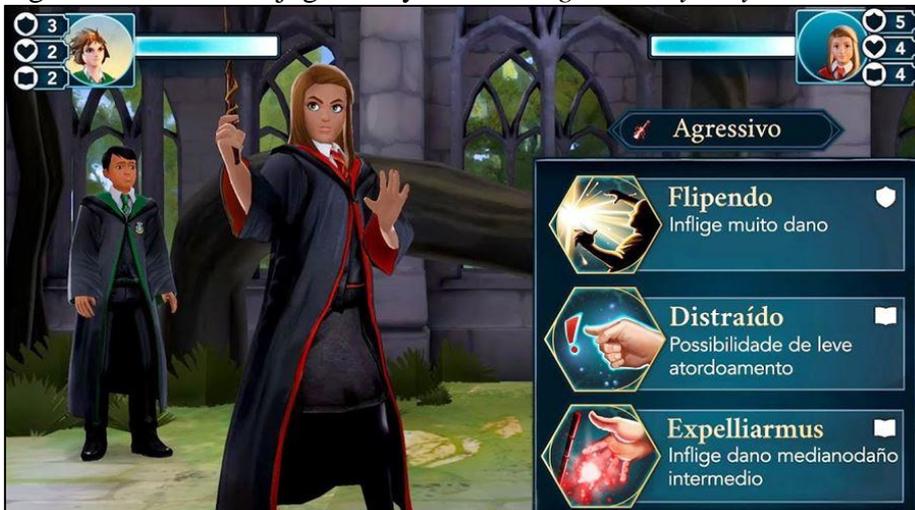
O quinto princípio, a Serialidade, se refere a uma história construída que se desenrola em diversos enredos, onde as informações se dispersam não apenas em segmentos variados do mesmo meio, como se expande a outras possibilidades de mídias. Desse modo, um seriado, então, cria pedaços de história significativos e atraentes e, em seguida, dispersa a história completa em várias parcelas (JENKINS, 2009, s/p).

Para Caddel (2009) esse princípio corresponde à apropriação da narrativa transmídia da capacidade de quebrar o arco narrativo em diferentes pedaços dentro de uma única mídia, e a evolução dessa ideia para a possibilidade de espalhar diferentes fragmentos de uma única história em múltiplas plataformas. Ou seja, fragmentar o arco em episódios, temporadas ou em mídias diversas, na qual o objetivo é o ganho do público específico usuário de cada veículo além de proporcionar ao usuário uma experiência ainda mais profunda e única.

A serialidade, em Harry Potter, se iniciou com o arco principal da história partilhado em diferentes instalações, mas dentro da mesma mídia – dividido em sete livros e logo após em 8 filmes. Contudo, a partir dos novos recursos utilizados por J.K. Rowling e popularização da saga na internet, o arco passou a ser espalhado em diferentes veículos como blogs e jogos.

Nesse princípio, notou-se o jogo mobile Harry Potter: *Hogwarts Mystery*, respectivamente demonstrado na Figura 7.

Figura 7: Cenário do jogo Harry Potter: *Hogwarts Mystery*.



Fonte: Notícia na página Mobile Game²¹

Hogwarts Mystery permite que o usuário não somente crie sua própria jornada mágica, como possibilita que aprenda sobre os feitiços e segredos do universo fantasioso.

²⁰ Narrativa ficcional produzidas por fãs por meio da qual são criados novos contextos, eventos e até mesmo finais alternativos.

²¹ Disponível em: <https://www.mobilegamer.com.br/2018/04/harry-potter-hogwarts-mystery-e-lancado-em-portugues-para-android-e-ios.html>. Acesso em: 15 out 2022.

5.6 SUBJETIVIDADE

Destacado por Jenkins como princípio ligado à coerência da história e multiplicidade que pode ser construída por meio de um novo enredo, a subjetividade atua como um recurso para expandir o universo por meio de, principalmente, o desenvolvimento e exploração de personagens secundários ou situações que deixaram possíveis pontos soltos ou em aberto.

Sejam os motivos mercadológicos, uma vez que trazer atores principais para mídias de menor rendimento é financeiramente inviável, ou contribuintes para o engajamento, a criação de novas narrativas a partir de lacunas da trama principal são igualmente essenciais para reforçar a complexidade da narrativa. “Esses tipos de extensões exploram o interesse dos leitores de longa data em comparar e contrastar múltiplas experiências subjetivas dos mesmos eventos ficcionais” (JENKINS, 2009, s/p), além de solidificar essas histórias contadas paralelas à oficial.

Na obra de J.K. Rowling, a subjetividade se torna existente por meio dos spin-off da franquia “Animais Fantásticos”, uma sequência de filmes adaptados do livro existente no universo de Harry Potter como um guia fictício de criaturas mágicas. Atualmente essa extensão é composta por três filmes, sendo estes: “Animais Fantásticos e Onde Habitam” (2016), “Animais Fantásticos: Os crimes de Grindelwald (2018) e “Animais Fantásticos: Os Segredos de Dumbledore” (2022), sequencialmente mostrados na Figura 8.

Figura 8 – Sequência de cartazes do *spin-off* “Animais Fantásticos” nos cinemas.



Fonte: Modificado de “Animais Fantásticos” na plataforma de Streaming HBO²²

A história da trilogia se inicia na cidade de Nova York, no ano de 1926, há aproximadamente 70 anos antes do início da jornada do menino que sobreviveu, e acompanha o *magizoologista*²³ Newt Scamander, um jovem bruxo que chega à cidade no final de uma excursão global, com o intuito de resgatar criaturas mágicas. Contudo, ele se vê em um contexto onde algo sombrio e misterioso ameaça revelar a identidade mágica dos bruxos aos não-majs (não bruxos). A trama se desenrola quando acidentalmente Newt cruza seu caminho com o não-maj Jacobs Kowalski, que inadvertidamente deixa que animais mágicos escapem de sua maleta

²² Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/harry-potter/>. Acesso em: 23 set 2022.

²³ Pessoa que estuda criaturas mágicas.

para a cidade – o que é considerado uma grave violação ao Estatuto do Sigilo – o levando a unir forças a ex-auror Tina e sua irmã.

Na sequência uma ameaça maior é revelada, o terrível bruxo das trevas Gellert Grindelwald, o que leva Newt e seus amigos a colisão da guerra contra as forças sombrias²⁴. De tal modo, ao relatar acontecimentos antecedentes à narrativa principal, *Animais Fantásticos* contribui para que a visão sobre os personagens e universo sejam ampliadas a fim de expandir o universo.

5.7 DESEMPENHO – PERFORMANCE E PARTICIPAÇÃO

O sétimo e último princípio, o desempenho, ressalta os conceitos anteriormente apresentados de cultura participativa, presentes na cultura da convergência, e se caracteriza pela habilidade que as plataformas transmídias possuem de motivar os fãs a produzirem performances, gerando conteúdos que podem vir a ser parte da narrativa transmidiática. Ou seja, diz respeito à relação entre o consumidor e a mídia, sejam essas ações motivadas pelo autor ou criadas ativamente por seu público. “Mas mesmo sem esses convites, os fãs estarão identificando ativamente locais de desempenho potencial dentro e ao redor da narrativa transmídia, onde eles podem fazer suas próprias contribuições.” (JENKINS, 2009, s/p).

Ligado a apropriação de conteúdo e sua ressignificação por meio de novas produções, o princípio do desempenho move a comunidade de fãs de Harry Potter a realizar diversas produções, mesmo que não oficiais, por meio de narrativas próprias – as anteriormente citadas *fanfictions* – por vídeos, músicas e ilustrações. Para exemplificar o ativismo transmidiático no mágico universo, é citado por Henry Jenkins (2009) na segunda parte de sua publicação *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling* a organização social internacional *HP Alliance* (Harry Potter Aliança), atual *Fandom Forward*²⁵ (Fã clube para frente), que fundada há cerca de 15 anos por fãs da saga, se originalizou utilizando dos temas e personagens da história criado por J.K. Rowling para motivar os fãs para o bem social. Atualmente a organização não pertence a apenas um fandom e executam seu trabalho, sem fins lucrativos, por meio de treinamentos, campanhas e comunidades.

Outro exemplo de sucesso é a organização de eventos temáticos, como a comemoração do Dia de Volta a Hogwarts de King’s Cross, em Londres. O evento ocorreu no dia 1º de setembro de 2022 em comemoração aos 25 anos de lançamento de Harry Potter e a Pedra Filosofal no Reino Unido, e contou com reunião de muitos fãs do universo mágico, *cosplays*²⁶ de personagens da narrativa, e a contagem regressiva até as 11 horas, simbolizando o momento em que na história o Expresso de Hogwarts parte para o castelo, como demonstra a figura 9.

²⁴ Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/discover/films/fantastic-beasts-and-where-to-find-them>. Acesso em: 23 set 2022.

²⁵ Disponível em: <https://fandomforward.org/>. Acesso em: 15 out 2022.

²⁶ Caracterização do personagem fictício por meio de roupas fantasias e acessórios.

Figura 9 – Evento “Dia de Volta a Hogwarts de King’s Cross”, em Londres.



Fonte: Modificado de “Notícias” no *Wizarding World*.²⁷

Portanto, a convergência presente nos meios de comunicação e a ascensão das novas mídias possibilitou que o poder de resposta quanto a um conteúdo visualizado tenha um retorno mais rápido entre seus consumidores, de modo que estes possam, livremente, formar grupos de ideias e opiniões para a narrativa.

Assim, a construção de uma narrativa transmídia complexa e imersiva, não somente convida o público a opinar positiva, ou negativamente quanto ao conteúdo, mas também a participar e explorar o universo ativamente.

6 NOX²⁸ – DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após a realização do estudo acerca dos conceitos de “Nova mídia” e “Sociedade da informação” foi possível traçar uma linha de compreensão quanto a expansão da crença que definiam as ferramentas de transmissão como um meio unicamente linear onde a mensagem, sem alteração, era repassada nos diversos canais, para como sendo um recurso que, por meio da informação e da interatividade, possibilitou que os consumidores, assim como os transmissores, se tornassem igualmente ativos. (CASTELLS, 1999; DIZARD, 2000).

Assim, para essa pesquisa, foi realizada uma análise do conceito de cultura de convergência e as narrativas transmídias, de Henry Jenkins, compreendo-as como a conexão de mídias que possibilitam a exploração e interatividade de participação do consumidor, e a complementariedade da informação nos mais diversos veículos em que ela se fragmenta. Foram apontados, para uma melhor e mais profunda compreensão, os setes princípios de como se é construída uma narrativa transmidiática, associando sua aplicação à forma como estes se fazem existentes nos conteúdos, serviços e produtos originalizados do Universo de Harry Potter, criado por J.K. Rowling.

Como primeiro princípio tem-se a “Espalhabilidade x Perfurabilidade” que, respectivamente, se referem à habilidade do consumidor de participar da circulação do conteúdo nos diversos veículos de comunicação, e à profundidade em que se é consumido. Associado ao universo de Harry Potter, foi possível reconhecer a existência de ambos os conceitos na plataforma *Wizarding World: The Official Home of Harry Potter* uma vez que nela foram identificados o fornecimento de notícias oficiais e experiências imersivas ao abordar histórias e novidades desse universo, como foi exemplificado por meio dos recursos “Arquivos JK Rowling” e “Testes” nas Figuras 1 e 2.

²⁷ Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/news/kings-cross-recap-back-to-hogwarts-2022>. Acesso em 15 out 2022.

²⁸ Nox é o contrafeitiço de *Lumos*. Ele apaga a luz da varinha.

O segundo princípio analisado foi a “Continuidade x Multiplicidade” onde a continuidade pode ser encontrada, como retratado na Figura 3, na sequência de filmes que constroem a narrativa seguindo uma cronologia de 8 filmes, e já a multiplicidade fora notada na existência de histórias alternativas, denominadas fanfics, criadas por fãs em diversos blogs e plataformas como o citado “Floreios e Borrões”.

Denominado “Imersão x Extração” o terceiro princípio mostrou que a Narrativa de Harry Potter não vive apenas em telas ou páginas de livros, na Figura 4 foi retratado o parque temático *The Wizarding World of Harry Potter*, localizado em Orlando (EUA) e Osaka (Japão), e na figura 5 o recurso “Meu perfil” presente na plataforma *Wizarding World*, os quais possibilitam a experiência imersiva aos consumidores de participar da história como parte dela. Por sua vez, a Figura 6, retrata a loja online Harry Potter Shop, inclusiva no site *The Wizarding World*, e teve o intuito de mostrar como a extração faz com que o consumidor, uma vez imerso no universo ficcional, transporte a experiência que está vivendo para sua realidade por meio da posse de produtos e objetos existentes na narrativa, como as varinhas, roupas como uniformes com as temáticas das casas e demais departamentos presentes na Figura 6.

No quarto princípio denominado “Construção de universos” notou-se que, na extensão transmídia, o acréscimo de conteúdos não diretamente ligados à narrativa são imprescindíveis para que ocorra não somente o enriquecimento do universo, como a apresentação ao consumidor de como esse funciona. Os livros “Os Contos de Biddle – O bardo” e “Quadribol através dos séculos” foram exemplos identificados como essa construção de universos, uma vez que neles são apresentados, respectivamente, contos citados dentro da narrativa, como o “Conto dos três irmãos” em Harry Potter e as Relíquias da morte, e a descrição das regras e surgimento do esporte Quadribol.

Quanto ao quinto princípio de “Serialidade”, identificou-se que em Harry Potter este se iniciou com o arco principal dividido em sete livros e, por meio dos novos recursos, passou a ser espalhado em variados veículos. Para melhor exemplificar, na Figura 7 foi retratado o jogo móvel Harry Potter: Mistério de Hogwarts, o qual possibilita que o usuário crie sua jornada e aprenda sobre o universo mágico.

O sexto princípio “Subjetividade” foi identificado na franquia de spin-off “Animais Fantásticos”, retratada na Figura 8, uma vez notado que essa extensão explorou personagens secundários como um recurso para expandir o universo ao contar acontecimentos que ocorreram na narrativa há cerca de 70 anos antes da jornada de Harry Potter.

E por fim, para o sétimo e último princípio “desempenho” foi inserida a Figura 9 do evento “Dia de Volta a Hogwarts de Kings Cross” realizado no mês de setembro de 2022, em Londres. Nele notou-se a performance dos fãs ao realizarem cosplays de personagens presentes na história, e, igualmente, possibilitou a evidência do conceito de cultura participativa. O Quadro 2 apresenta os resultados obtidos na análise realizada segundo os sete princípios da Narrativa Transmídia aplicada em Harry Potter.

Quadro 2 – Resultados obtidos pelas análises dos princípios aplicados a narrativa.

| PRINCÍPIOS | DEFINIÇÃO | APLICAÇÃO EM HARRY POTTER |
|--|---|--|
| Espalhabilidade X Perfurabilidade | Habilidade que o conteúdo tem de ser compartilhado nas mais diversas mídias | Recurso “Arquivos J.K. Rowling” Site: Wizarding World |
| | Profundidade do consumo | Recurso “Testes” Site: Wizarding World |
| Continuidade X Multiplicidade | Narrativa desenvolvida em estrutura linear | Livros e Filmes |
| | Versões alternativas da narrativa | Fanfics |
| Imersão X Extração | Participação do consumidor na história como um membro ativo | Parque temático The Wizarding World of Harry Potter (EUA) |
| | Transporta a experiência do consumidor para sua realidade e cotidiano | Varinhas, uniforme das casas, entre outros. Site: Harry Potter Shop |
| Construção de universos | Elementos não diretamente relacionados a narrativa principal | Livros “Os contos de Biddle – O bardo” e “Quadríbol através dos séculos” |
| Serialidade | Quebra do arco narrativo em diferentes mídias | Jogo móvel Harry Potter: Mistério de Hogwarts |
| Subjetividade | Construção de histórias secundárias para complementar a principal | Spin-off Animais Fantásticos |
| Desempenho | Produção de performance e conteúdo por fãs | Evento temático “Dia de volta a Hogwarts de King’s Cross” |

Fonte: Elaborado pela autora.

Dessa forma, é possível atestar a presença dos sete princípios que compõem uma narrativa transmídia nos conteúdos, produtos e serviços originalizados da obra literária e cinematográfica de Harry Potter, além dos fenômenos da cultura de convergência – sendo eles a convergência midiática, inteligência coletiva e cultura participativa, respectivamente associados à obra fictícia por sua presença em mídias diversas, como livros, filmes e jogos, pela forma como elas se complementam entre si, e por fim, pelo conteúdo que os fãs criam, como as *fanfics* e *cosplays* – delineados por Jenkins (2009), e que contribuem para a presença de um conteúdo que, interligado nos mais diversos canais de comunicação, apresentam a história de uma forma mais complexa e promovem a participação de seus fãs e público consumidor de modo a gerar uma expansão do universo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa pesquisa, realizou-se um levantamento bibliográfico e documental acerca dos estudos a respeito dos conceitos de Sociedade da Informação, A Nova Mídia, Cultura de Convergência, Narrativa Transmídia e a série de aventura e fantasia Harry Potter, escrita pela autora britânica J.K. Rowling. Posteriormente, foi realizada uma análise dos sete princípios que caracterizam e constroem uma narrativa transmídia, delineados pelo pesquisador de

comunicação Henry Jenkins, os associando ao universo mágico. Para cada princípio, foram apontadas exemplificações práticas de sua aplicação nos conteúdos, produtos e serviços originalizados da história de Harry Potter que, por fim, foram detalhados um por um através de uma análise de conteúdo.

Essa pesquisa buscou analisar a forma como a ficção foi apresentada e inserida nos mais variados canais de comunicação, de modo a ressaltar como essa convergência midiática favoreceu para que cada mídia, utilizando de suas características e particularidades, contribuíssem na construção de uma história mais completa ao introduzir novos elementos que expandem a compreensão do original e criam uma experiência de entretenimento.

Assim, tomando como base a questão norteadora, pode-se dizer que os objetivos propostos nesta pesquisa foram atingidos, visto que é possível constatar a presença dos aspectos da cultura de convergência, e dos setes princípios que compõem uma narrativa transmidiática, nos conteúdos, produtos e serviços originalizados da saga Harry Potter, sejam estes patenteados e oficiais ou produzidos por fãs, de modo que se interligam e constroem uma expansão na narrativa do mágico universo.

Dessa forma, foi possível concluir também que a transmidialidade tornou a narrativa da saga imersiva, ou seja, os fãs e consumidores não apenas recebem as informações da história, como também contribuem na criação de conteúdos que geram multiplicidade, expansão do universo, aumento no engajamento da circulação nas mídias, e ainda possibilitam que eles tenham a experiência de trazer o universo ficcional para seu cotidiano, como destaca os importantes princípios Imersão x Extração e Performance x Participação.

Ao ressaltar os temas abordados nesta pesquisa, é possível compreender que um conteúdo, quando aplicado com maestria em diferentes veículos de comunicação, possibilita usar de suas características individuais para contribuir no aprofundamento do conhecimento do todo e ainda tornar o consumidor mais engajado, gerando assim uma experiência diferente daquele que consome apenas um veículo, embora para estes, sua compreensão não seja comprometida.

Desse modo, é de grande importância para o publicitário, ou profissional de comunicação, ter conhecimento e domínio desses critérios acerca da cultura de convergência – e seus três fenômenos complementares de convergência midiática, inteligência coletiva e cultura participativa – e narrativa transmídia, de modo que possa identificar seus sete princípios, assim, por meio de estratégias de marketing, construir uma narrativa expansiva que explore diversas mídias como o caso do grande case de sucesso Harry Potter.

Para pesquisas futuras, sugere-se uma ampliação da análise das narrativas transmídias e os sete princípios delineados por Jenkins focando na cultura e consumo dos fãs quanto a cada uma de suas aplicações, de modo a levantar apontamentos, por exemplo, sobre como eles recebem esse conteúdo, o veículo por meio do qual eles mais consomem e com qual dos princípios sentem maior afinidade. Além disso, sugere-se a realização de uma pesquisa com fãs da saga para que se compreenda se estes notam essa extensão e se o consumo de algum veículo já o motivou a consumir outro, e assim por diante.

Portanto, espera-se que a presente pesquisa possa contribuir para que publicitários, profissionais de comunicação e atuais, ou futuros comunicadores, tenham ciência da importância de ter o conhecimento acerca dos critérios da cultura de convergência e narrativa transmídia, uma vez que com o avanço tecnológico, o consumo dos veículos de comunicação está cada vez mais forte entre os consumidores que buscam atender suas necessidades.

Assim, também é esperado que a pesquisa possa colaborar para que empresas e marcas, sejam de entretenimento ou não, consigam por meio dos exemplos práticos elaborarem aplicações de forma efetiva. Ademais para os fãs ou consumidores de conteúdos gerais, entender de forma clara como aquilo que eles consomem é intencional e influencia em seu

comportamento, e para os *Potterheads*, compreender como a saga, embora concluída, mantém sua magia viva.

REFERÊNCIAS

BIEGING, Patricia. **Interação, Imersão e Participação: a narrativa transmídia como estratégia para o envolvimento da audiência.** Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-RIO. Rio de Janeiro, 2013.

CADDELL, Bud. *Core principles of transmedia storytelling.* *Blog What Consumes Me.* 2009. Disponível em: <<http://whatconsumesme.com/2009/posts-ive-written/core-principles-oftransmedia-storytelling/>> Acesso em: 23 out. 2022.

CASTELLS, Manuel; GERHARDT, Klauss Brandini; MAJER, Roneide Venanci. **A sociedade em rede.** 6. Ed. 2010. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2010.

CELLARD, A. 2008. **A análise documental.** In: J. Poupart, et al. (Orgs.). *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos.* Petrópolis: Vozes.

COLBERT, DAVID. **Mundo Mágico de Harry Potter.** 1ª Edição, São Paulo: Sextante, 2001.

DIZARD JUNIOR, Wilson. **A nova mídia:** a comunicação de massa na era da informação. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2000.

DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. **Narrativas transmídia:** travessia entre Comunicação e Letras. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S11/munari.pdf>. Acesso em: 23 out. 2022.

FANDOM FORWARD. **Conheça o *Fandom Forward*.** Página inicial. Disponível em: <https://fandomforward.org/>. Acesso em: 15 out. 2022.

FLOREIOS E BORRÕES. In: **Potterish.** Disponível em: <https://fanfic.potterish.com/>. Acesso em: 23 out. 2022.

FORBES. **Perfil – JK Rowling.** 2020. Disponível em: <https://www.forbes.com/profile/jk-rowling/?sh=68e2f38a3aeb>. Acesso em: 29 out. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

HARRY POTTER SHOP. In: **Wizarding World.** Disponível em: <https://harrypottershop.co.uk/>. Acesso em: 23 set. 2022.

HBO. **Harry Potter.** Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/harry-potter/>. Acesso em: 23 set. 2022.

JENKINS, Henry; ALEXANDRIA, Susana. **Cultura da convergência.** 2. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2012.

JENKINS, Henry; ARNAUD, Patrícia; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo, SP: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **A vingança do Unicórnio Origami: sete princípios da narrativa transmídia**. 2009. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Acesso em: 15 out. 2022.

JENKINS, Henry. **A vingança do Unicórnio Origami: sete princípios restantes da narrativa transmídia**. 2009. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html. Acesso em: 15 out. 2022.

JENKINS, Henry. **Narrativa Transmídia 101**. 2007. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 15 out. 2022.

KUDEKEN, Victoria Sayuri F. S. **Os princípios da Narrativa Transmídia nas produções de Batman**. 2014. Revista Anagrama. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/82511/85486>. Acesso em: 15 out. 2022.

LARENTINS, Fabiano. **Comportamento do consumidor**. Curitiba, PR: IESDE, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do Ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

MAZETTI, Henrique Moreira. **Cultura participativa, espetáculo interativo: do “empoderamento” ao engajamento corporativo dos usuários de mídia**. 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2009/resumos/R14-0611-1.pdf>. Acesso em: 15 out. 2022.

MOBILE GAMER. **Harry Potter: Hogwarts Mystery é lançado em português para Android e iOS**. 2018. Disponível em: <https://www.mobilegamer.com.br/2018/04/harry-potter-hogwarts-mystery-e-lancado-em-portugues-para-android-e-ios.html>. Acesso em: 15 out. 2022.

MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck. **O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

POLTRONA NERD. **Harry Potter bate a marca de 500 milhões de livros vendidos no mundo**. 2018. Disponível em: <https://poltronanerd.com.br/culturapop/harry-potter-bate-marca-de-500-milhoes-de-livros-vendidos-no-mundo-65335>. Acesso em: 29 out. 2022.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Câmara Secreta**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Ordem da Fênix**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2003.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2007.

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

ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Enigma do Príncipe**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2005.

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

SANSEVERINO, Gabriela Gruszynski. **Dos livros às telas: Harry Potter como uma história transmídia**. 2015. Intercom. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/lead-producaoeditorial/wp-content/uploads/2015/08/Dos-livros-%C3%A0s-telas.pdf>. Acesso em: 15 out. 2022.

WIZARDING WORLD. **Arquivo JK Rowling**. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/writing-by-jk-rowling>. Acesso em: 15 out. 2022.

WIZARDING WORLD. **Características – Experimente nossos novos fundos de vídeo chamada com tema de Harry Potter**. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/features/try-out-our-new-harry-potter-video-call-backgrounds>. Acesso em: 15 out. 2022.

WIZARDING WORLD. **Perfil**. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/profile>. Acesso em: 15 out. 2022.

WIZARDING WORLD. **Notícia – Toda a ação da estação de King’s Cross para o Dia de Volta a Hogwarts 2022**. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/news/kings-cross-recap-back-to-hogwarts-2022>. Acesso em 15 out. 2022.

WIZARDING WORLD. **Quebra-Cabeças**. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/collections/potter-puzzles>. Acesso em: 15 out. 2022.

WIZARDING WORLD. **Testes**. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/quiz>. Acesso em: 15 out. 2022.