



## **PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS: estudo de caso de Harry Potter**

Daniele de Carvalho Alves  
Graduanda em Letras/Literatura – Uni-FACEF  
ilealves015@gmail.com

Mara Luíza Cândido Costa  
Graduanda em Letras/Literatura – Uni-FACEF  
maraluizacosta4@gmail.com

Wesley Alex Ferreira Araujo  
Graduando em Letras/Literatura – Uni-FACEF  
w\_allex1@outlook.com

Sheila Fernandes Pimenta e Oliveira  
Doutora em Linguística e Língua Portuguesa – Uni-FACEF  
sheilafacef@gmail.com

### **Resumo**

São múltiplas as possibilidades que, atualmente, os indivíduos têm para contar e ouvir histórias. Desde material impresso ao digital, suportes variados que estão à disposição de professores para realizarem práticas significativas, juntamente a seus estudantes. Especialmente, visando à narrativa transmídia, como ferramenta de ampliação de horizontes e possibilidades dentro da sala de aula, sobretudo, em sua utilização em Língua Portuguesa, pensamos nos problemas frequentes, que surgem, no cenário educacional, com a falta de tempo para trabalhar determinadas obras ou a falta de interesse pelos estudantes e a dificuldade de aproximar os assuntos dos jovens. Com isso, nasce o objetivo da presente pesquisa: refletir sobre o uso de técnicas didáticas na sala de aula, que não unicamente um modelo tradicional e inserir nesse contexto elementos próximos dos estudantes para não só estimular seu interesse, como também impulsionar a aprendizagem, utilizando das narrativas transmídia, para chegar até esse objetivo final. Para segmentar a pesquisa, trazemos e conceituamos a didática fundamental e multidimensional; o ciberespaço e a cultura da convergência; narrativas e sua importância e diferentes formas; e finalmente a narrativa transmídia. Após as discussões sobre os estudos teórico-acadêmicos, é analisado o corpus, tendo em vista a saga literária Harry Potter. Ao fim da pesquisa, notamos como a narrativa transmídia se faz presente e a maneira pela qual ela age em nossa sociedade. Pode-se notar que inserir recursos tecnológicos junto do ensino-aprendizagem não irá substituir o professor em suas tarefas, e sim contribuirá com sua metodologia em sala, permitindo aproximar o conteúdo do estudante e, principalmente, ampliar a maneira como aplicamos e ensinamos.

**Palavras-chave:** Didática com narrativas transmídia. Cultura digital e de convergência. Harry Potter e narrativas transmídia.

**Submissão:** 26/10/2021

**Aprovação:** 09/11/2022.

## 1 Introdução

Ao que parece, o indivíduo e a sociedade funcionam, de maneira dicotômica desde o seu início, ao passo que um se movimenta o outro acompanha o anterior. Desse modo, o homem modifica a sociedade e a sociedade modifica o homem constantemente.

De acordo com os estudos propostos por Darwin (2003), as espécies tendem a sofrer alteração, devido aos fatores externos impostos a si ou a dificuldades criadas pelo conjunto ou até mesmo pelo próprio decorrer do tempo, gerando, assim, a necessidade de evoluir, adaptando-se àquelas condições ou criando outras maneiras de lidar com aquele meio.

É observado por Brasil (2021), ao analisar dados do IBGE e PNAD, que a utilização da internet e de outros recursos tecnológicos, dentro das escolas, vem crescendo, exponencialmente, desde 2016. Em 2018, este número subiu de 86,6% para 89,1% em 2019. Marra (2021, online) salienta que, com a entrada da pandemia proveniente da Covid-19, a utilização desses recursos cresceu ainda mais e “plataformas digitais, aplicativos e games educacionais que foram incorporados pelas escolas com o ensino remoto devem continuar sendo utilizados mesmo com a volta das aulas presenciais”.

Como futuros professores, cabe, a nós, levar este pensamento para dentro das salas de aula e aplicar tais práticas, quando dificuldades forem identificadas, alterando práticas e buscando, a todo momento, sair do convencional e trazer o estudante para uma área que lhe seja familiar, significativa e engajadora. Assim, justifica-se o interesse pelo desenvolvimento do presente estudo, resultante de reflexões feitas em aulas de Didática, pelos pesquisadores, especialmente no cumprimento de um componente curricular chamado “Práticas como Componente Curricular — PCC”, em que se enfatizava a necessidade de os professores contemporâneos atenderem às necessidades de formação de estudantes, da educação básica, de forma mais atrativa.

No caso de licenciandos em Letras, destaca-se a relevância para uma formação que desencadeie em práticas que realmente sejam efetivas em leitura e produção textual.

Assim, especialmente, no ensino de leitura e produção textual, pensando nas dificuldades de trabalhar com obras clássicas, devido à complexidade do conteúdo ou até mesmo pela falta de tempo — visto que, nos últimos anos escolares, há uma grande demanda de obras, para serem trabalhadas em decorrência dos vestibulares —, é necessário encontrar meios alternativos, para utilizar melhor o tempo de aula e, assim, fazer com que os conteúdos rendam um momento de aprendizagem mais promissor. Acrescenta-se, à situação, o impacto trazido pela cultura digital na sociedade contemporânea, constituindo os indivíduos e as realidades, a partir de outros paradigmas.

Tendo em vista a problematização, construiu-se o seguinte problema de pesquisa: como se constituem as narrativas transmídia, diante do ciberespaço e da cultura de convergência e que devem promover reflexões sistemáticas na prática docente? Parte-se das hipóteses de que se constituem: 1) como resultado de uso de tecnologias multiplataformas; 2) como comunicação que atende a um mercado consumidor; 3) a partir de teorias clássicas que tratam de narrativas; 4) por meio de apelos emocionais a público segmentado no ciberespaço.

## PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS: estudo de caso de Harry Potter

O problema da pesquisa pode ser respondido, levando em conta o objetivo geral que é refletir as questões didáticas postas aos professores de Língua Portuguesa, face ao ciberespaço e à cultura da convergência, na constituição de narrativas transmídia. Para cumprir o objetivo geral, foram estabelecidos objetivos específicos, conforme segue:

- a) teorizar sobre didática fundamental e a dimensionalidade dos processos de ensino e aprendizagem;
- b) discutir as concepções de ciberespaço e de cultura de convergência;
- c) conceituar narrativas e narrativas transmídia;
- d) selecionar narrativas transmídia relativas a Harry Potter, em algumas mídias;
- e
- e) observar as contribuições das narrativas transmídias para a formação de licenciandos e profissionais da educação em exercício.

Quanto aos aspectos metodológicos, o estudo caminhou por duas trilhas complementares. No primeiro momento, elaborou-se uma pesquisa bibliográfica, em que se aborda a didática fundamental e multidimensional, na perspectiva de Candau (1997); a cibercultura e suas aplicações na contemporaneidade, a partir dos preceitos de Lévy (1999); a convergência cultural, sob a ótica de Jenkins (2006) e Shimoda (2004) e os diferentes tipos de leitores que compõem o meio, em Santaella (2019). Em seguida, conceitua-se transmídia de acordo com o pensamento de Gosciola (2011) e as teorias referentes à narrativa, com os olhares de Leite (1985), Silva (2011) e Soares (2007).

Em um segundo momento, reúne-se um corpúsculo, partindo do livro da saga *Harry Potter*, de forma a percorrer as mídias eletrônica e midiática, considerando assim, a seguinte composição:

- 1) resumo do livro, de forma a tratar a temática que envolve os personagens, tempo e espaço da saga *Harry Potter*;
- 2) produção cinematográfica e teatral;
- 3) canal *Caldeirão Furado*, do YouTube;
- 4) podcast *Potterish*;
- 5) site *Wizarding Word*; e
- 6) game *Hogwarts Legacy*.

Seguramente, didática e prática docentes que relevem os estudos de narrativa, e mais ainda, narrativas transmídia captarão a atenção de crianças e jovens adolescentes, porque interagem com o contexto atual em que estão inseridos e são práticas cotidianas a quais estão inseridos, neste tempo e espaço.

## 2 A didática fundamental e multidimensional

Na presente seção, discute-se a didática como forma de atender às demandas trazidas pela contemporaneidade e pela situação problematizada anteriormente. Nesse sentido, pensa-se no professor como elemento facilitador da construção de outras formas de produção de conhecimento. Alarcão (2011) destacará que existe uma gama de informações no mundo e cabe ao professor ser o facilitador, o caminho para transformar informação em conhecimento.

A didática ocupa papel de destaque no processo de formação de educadores, sendo seu objeto de estudo o processo de ensino aprendizagem, que é

o processo em que sempre está presente, direta ou indiretamente, o relacionamento humano.

Para Candau (1997), a Didática Fundamental parte, principalmente, de análises concretas das práticas pedagógicas, da contextualização da prática, da análise de diferentes metodologias, esclarecendo seus pressupostos e contextos, além de elaborar também reflexões didáticas que sucedem de análises de experiências reais.

Neste sentido, a Didática Fundamental relaciona teoria e prática, e tem sua reflexão, primeiramente estabelecida pelo compromisso de transformação social, levantando práticas, para melhorar a eficiência do ensino e buscando meios para a permanência dos estudantes na escola. Um exemplo, é a busca ativa aos estudantes que os professores têm feito nos tempos de pandemia, por meio de metodologias ativas, usando modos diferentes, como redes sociais, para chamarem a atenção dos estudantes.

É a partir da Didática Fundamental que serão pontuadas as três dimensões que tratamos a seguir: humana (relação interpessoal, subjetiva e individualista), técnica (aspecto racional) e política (processo de ensino-aprendizagem "situado"), pois esta didática assume a multidimensionalidade do processo de ensino-aprendizagem como centro de sua temática.

A acusação de inocuidade [da Didática] vem geralmente de parte de professores dos graus mais elevados de ensino, onde sempre vingou a suposição de que o domínio do conteúdo seria o bastante para fazer um bom professor (e talvez seja, na medida que esses graus ainda se destinem a uma elite). A acusação de prejudicial vem de análises mais críticas das funções da educação, em que se responsabiliza a Didática pela alienação dos professores em relação ao significado de seu trabalho (SALGADO apud CANDAU, 1977, p. 12).

Na citação, há uma crítica de parte de professores do ensino superior, no sentido de considerar a Didática, exclusivamente, um ensino de licenciandos sobre o modo de realizar uma aula. Candau (1977) coloca a essencialidade da Didática nas práticas docentes. Mas, enfatiza a necessidade de contextualização e observação da multidimensionalidade do processo de ensino-aprendizagem, conforme segue.

## 2.1 Dimensão humana

Na fala de Candau (1977), o centro do processo é a relação interpessoal, pois a abordagem conduz a um caráter subjetivo, individualista e afetivo do processo de ensino-aprendizagem. Por isso, é chamada de Dimensão Humana. A didática, nesta perspectiva, deve ter em foco o processo de aquisição de atitudes como empatia, calor e consideração positiva. O crescimento pessoal, interpessoal e intergrupar é desligado das condições socioeconômicas e políticas em que se encontra e a dimensão estrutural é deixada em segundo plano.

O comportamento afetivo se dá no processo de ensino-aprendizagem, perpassa e fixa toda a sua dinâmica, sendo assim, não pode ser ignorado. Entretanto, de acordo com a autora, a dimensão humana não pode ser exclusiva no processo ensino-aprendizagem.

## 2.2 Dimensão técnica

A Dimensão Técnica, por sua vez, refere-se ao processo de ensino-aprendizagem como ação intencional e sistemática, procurando organizar melhores condições para proporcionar aprendizagem. Objetivos instrucionais, seleção de conteúdo, estratégias de ensino e avaliação são alguns aspectos que compõem o núcleo de preocupações. A Dimensão Técnica trata do aspecto considerado objetivo e racional do processo de ensino-aprendizagem.

Entretanto, quando esta Dimensão não é associada às demais (humana e política), temos o tecnicismo:

A dimensão técnica é privilegiada, analisada de forma dissociada de suas raízes político-sociais e ideológicas, e vista como algo "neutro" e meramente instrumental. A questão do "fazer" da prática pedagógica é dissociada das perguntas sobre o "por que fazer" e o "para que fazer" e analisada de forma, muitas vezes, abstrata e não contextualizada (CANDAU, 1977, p. 14).

Para uma melhor compreensão e mobilização do processo de ensino-aprendizagem, não se pode negar ou ignorar que o tecnicismo é parte de uma visão unilateral do processo, é configurado, sobremaneira, a partir da Dimensão Técnica. Segundo Candau (1977), o domínio do conteúdo e a aquisição das habilidades básicas, bem como a busca de estratégias que conduzem esta aprendizagem em cada situação concreta de ensino, culminam em problemas fundamentais para toda proposta pedagógica. Contudo, a análise desta problemática só possui significado quando passa a ser contextualizada e suas variáveis processuais passam a ser ligadas às variáveis contextuais. Também a exclusividade do emprego de uma dimensão técnica, na escola, não é produtora.

## 2.3 Dimensão sociopolítica

Se todo processo de ensino-aprendizagem é "situado", a dimensão político-social é inerente a ele, por acontecer sempre em uma cultura específica e lidar com pessoas concretas que possuem uma posição definida de classe na organização social na qual estão inseridas, e para Candau (1977), são os condicionamentos que advêm deste fato que incidem sobre o processo de ensino-aprendizagem. Neste sentido, a dimensão político-social não é um aspecto do processo de ensino-aprendizagem, pois impregna toda prática pedagógica que possui em si tal dimensão. No entanto, a afirmação da Dimensão Política da educação em geral, e da prática em especial, tem sido acompanhada pelos críticos do reducionismo humanista e tecnicista, chegando à negação dessas dimensões.

Mais uma vez as diferentes dimensões do processo de ensino-aprendizagem são contrapostas, a afirmação de uma levando a negação das demais. Afirmar a dimensão política e, conseqüentemente, estrutural da educação, supõe a negação de seu caráter pessoal. Competência técnica e política se contrapõem (CANDAU, 1977, p. 20).

Ou seja, a afirmação da Dimensão Política pela prática pedagógica é acompanhada pela negação da Dimensão Técnica. Nesta perspectiva de uma

multidimensionalidade que articula as diferentes dimensões do processo de ensino-aprendizagem, é que a didática se situa. A articulação das três dimensões: humana, técnica e sociopolítica compõe o que Candau (1977) chama de Didática Fundamental, e é a concepção que adotamos no presente estudo.

### 3 Cibercultura, cultura da convergência e formação de leitores

Na presente seção, destacam-se concepções próprias de uma cultura digital, que permeia, cotidianamente, os indivíduos e, assim, os jovens estudantes. O professor não pode desconhecer o contexto em que o estudante está inserido. Ao lado dos conteúdos escolares, encontram-se os conteúdos trazidos pela vida fora da escola. Assim, para refletir sobre a própria prática e resolver os problemas de uma sala de aula, o professor precisa conhecer integralmente o contexto do estudante e, atualmente, a relação do jovem com as mídias sociais e com o *boom* tecnológico colocado ao seu dispor.

Sendo assim, nas próximas seções, estabelecem-se discussões sobre *cibercultura*, *cultura da convergência* e a *formação de leitores*, nos referidos contextos.

#### 3.1 Constituição do ciberespaço

Lévy (1999) aponta que *cibercultura* é um movimento social e o local de atuação desse movimento é o que chamamos de ciberespaço. Pensando no ciberespaço, a palavra “ciber” aqui age como prefixo, geralmente nos remetendo a algo tecnológico. Mas nesse caso, a abrangência é bem maior: a Internet é constituída de inúmeras fontes, entre elas as redes independentes de empresas e instituições de ensino e as mídias clássicas, como as bibliotecas e museus. Então, por lógica, não seria correto afirmar que o ciberespaço é constituído somente da Internet, pois há inúmeros fatores que a alimenta e a fez ser o que é hoje muito antes de ela existir. Acompanhando o desenvolvimento de seu suporte, a leitura tem suas feições modificadas desde que deixou de ser preciso desenrolar o volume até o rolamento das páginas virtuais na tela do computador.

No ambiente do ciberespaço, o leitor não apenas toma contato com várias mídias, como tem a possibilidade de responder a elas — de criar textos. Como ilustração do objeto de estudo aqui proposto, a série Harry Potter trouxe à baila um leitor ávido pela velha forma de ler — a leitura do livro: objeto desconectado e sem fios — mas também fez surgir um leitor inquieto, que não se contenta em guardar o livro na estante e na memória. O leitor multimídia de Harry Potter, conectado, extrapola as margens do livro e tecla sua história, preenchendo os vazios do texto. Sua resposta, misto de criação e voz crítica, pode ser o que faltava à Literatura Infantil e Juvenil, para se configurar como um sistema literário completo: a crítica de seu leitor, visto que o ciberespaço permite uma coparticipação do usuário na construção do sentido, assim como uma interação e engajamento naquele lugar e tempo.

#### 3.2 A cultura da convergência

**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

O termo convergência, a partir de um senso comum, pode ser visto como aquilo que “caminha para o mesmo ponto ou objetivo”. E é basicamente isso que acontece quando se trata de convergência de mídias: tudo vai e volta para um ponto central — a Internet. Através dela, deixamos de viver no mundo da comunicação unidirecional, em que grandes empresas atuavam como emissores das mensagens, e nós, usuários, leitores, consumidores, tínhamos apenas a figura do receptor. Quando a Internet passa a ser parte integrante da distribuição da informação, um item básico da sociedade, observamos um processo de midiaticização, no qual as pessoas têm voz e se tornam emissoras. É o que chamamos também de cultura participativa. Os usuários deixam de apenas consumir as informações que lhe são destinadas e começam a também emitir suas opiniões. Um bom exemplo para o processo de midiaticização e convergência de mídias são as interações que ocorrem entre usuário e marca em redes sociais como Twitter e Facebook.

Dessa forma, uma das abordagens do digital é a Cultura da Convergência, que é um termo desenvolvido por Jenkins (2006), e que pode ser relacionado a três fenômenos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. Segundo o autor, o atual cenário cultural é caracterizado pela apropriação de conteúdos e produção midiática cooperativa, que integra agentes como: mídia corporativa, mídia alternativa, consumidor e afins. Os produtos de novas e velhas mídias se tornam híbridos, reconfigurando a relação entre as tecnologias, indústria, mercados, gêneros e públicos. Ocorre um cruzamento entre mídias alternativas e mídias de massa, que se tornam receptivas por múltiplos suportes, caracterizando a era da convergência midiática. Deste modo, convergência é:

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação de múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2006, p. 30).

É importante constatar que Jenkins (2006) não analisa a noção de convergência por um ponto de vista tecnológico, mas sob uma perspectiva antropológica, convergência é uma transformação cultural e acontece, de maneira individual nos cérebros dos consumidores e na interação social com os outros.

Podemos afirmar, então, que a cultura da convergência e suas extensões já estão presentes nas diversas esferas do entretenimento, permeando os vários tipos de mídia e unindo-as numa grande rede. Novamente, ilustração pode ser dada, do objeto de estudo que é analisado, posteriormente, dentro do universo de Harry Potter, isto não é uma exceção, visto os exemplos citados. Os usuários, ou fãs, unem-se para compartilhar um interesse em comum, juntando-se para discutir e especular sobre a série, os jogos, os filmes etc., além de criar, utilizando de sua própria imaginação, novas realidades, a partir da saga original. Além disso, temos a criação de um novo universo dentro do universo da série, que inclui num conceito maior de cultura — e de cibercultura, se levarmos em consideração que a franquia engloba aspectos virtuais e online. Os fãs são a chave deste novo universo, são eles os responsáveis por manter viva a série Harry Potter e muitas outras séries que já deixaram de ser publicadas, mas que não terminaram (vide Star Wars, O Senhor dos

Anéis, As Crônicas de Nárnia, e muitos outros). E, se depender destes fãs, nunca terminarão, criando, assim, um ciclo que acabará agregando novos fãs que não puderam acompanhar a publicação da série em tempo real.

Jenkins (2006) examina como ocorre o processo da convergência, de vários pontos de vista específicos. Dentre estes, o autor examina como os educadores estão lidando com comunidades informais de aprendizagens que, de certa forma, promovem o letramento digital dos fãs leitores da série Harry Potter, os fandoms, especificamente na escrita dos contos de *fanfiction*. Este termo resultou da junção das palavras do inglês *fan* e *fiction*, para definir um tipo de ficção criada por fãs, também conhecida como *Fic*. São textos escritos, a partir de uma obra de ficção já existente e de seus personagens, espaços, enredos etc., principalmente, por jovens, pré-adolescentes e adolescentes. Alguns educadores defendem a transposição dos elementos que promovem o letramento nestas comunidades, para o ambiente escolar, pois muitos estudantes admitem ter melhorado substancialmente seu desempenho nas redações através da prática das fanfics. Todavia, Jenkins (2006) questiona se a migração do espaço de afinidades para a sala de aula teria os mesmos efeitos no letramento dos alunos, visto que a escola exige uma hierarquia rígida com papéis bem delimitados para o professor e aluno e dispõe de pouca flexibilidade, para ajudar os autores em diversos níveis de desenvolvimento. Para Jenkins (2006), o aprimoramento das habilidades de escrita é apenas um benefício complementar que a participação nas comunidades proporciona aos fãs, e que deslocar essas atividades para a escola tende a enfraquecê-las, uma vez que teria que se adequar a outro tipo de cultura.

### 3.3 Tipos de leitores

Tendo em vista a problemática trazida por Jenkins (2006), é significativo entender os impactos trazidos pelo digital na formação de leitores.

Distinguimos o leitor do século XXI pela sua habilidade de ler, interpretar e decodificar variados signos. Anteriormente, tínhamos um leitor meditativo de um texto/livro, de uma figura fixa. Já, após a massificação livresca, surgiu um leitor fragmentado, que vê e sente os estímulos do seu contexto. Segundo Santaella (2004), existem diversos tipos de leitores. Antes de entrarmos na explicitação do perfil de cada um deles, é necessário entender que:

O leitor do livro é o mesmo da imagem e este pode ser o leitor das formas híbridas de signos e processos de linguagem, incluindo nessas formas até mesmo o leitor da cidade e o espectador de cinema, TV e vídeo (SANTAELLA, 2004, p. 16).

Essa dinâmica possibilita ao leitor conduzir a apreensão do conteúdo, adicionando sua inferência, consultando textos etc. Embora a leitura da escrita de um livro seja sequencial, a solidez do objeto livro permite idas e vindas, retornos, ressignificações. E o leitor contempla e medita à sua maneira.

#### 3.3.1 O leitor contemplativo, meditativo

**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

Quando se instituiu que a leitura nas bibliotecas seria feita em silêncio, uma grande mudança ocorreu no processo de entendimento de um texto: depois de séculos a leitura passaria a ser algo muito mais íntimo e pessoal, sem a presença de um orador, sem interferências externas e apenas feita pelo movimento dos olhos e o virar das páginas. É nesse momento que nasce o leitor contemplativo.

Esse é o leitor do texto impresso, cuja prática acompanhou a história do livro. Trata-se de uma prática de intimidade entre o leitor e o livro, caracterizada pela leitura silenciosa, individual e solitária. A leitura exige reclusão para a concentração mental, acompanhada pela capacidade de vivenciar situações e compartilhar pensamentos, tirando proveito dessa oportunidade ímpar de penetrar nos sentimentos e ideias de outra pessoa (SANTAELLA, 2019, p. 22).

Esse tipo de leitor se isenta de situações mundanas para se concentrar na leitura, numa atividade solitária, que pode ser interrompida para reflexão, retornada, feita novamente por dezenas de vezes até que o entendimento seja feito do modo desejado. É o leitor que procurou o isolamento para absorção do conteúdo, que não se preocupa com quanto tempo faz que está lendo nem tem pressa pra terminar. Da mesma maneira poderiam “ler” quadros ou esculturas numa galeria ou admirar e perceber a arquitetura que o cerca.

### 3.3.2 O leitor movente, fragmentado

Esse leitor precisou ceder aos avanços e a rotina turbulenta das cidades, esse leitor não tem tempo para se sentar de maneira relaxada e aproveitar a calma e o texto diante dele, ele precisa se mover rumo ao trabalho, casa, escola etc.; isso criou alguém que absorve informações rapidamente, sem precisar parar e refletir.

O perfil cognitivo do leitor de jornal e do espectador de cinema distingue-se nitidamente do perfil do leitor contemplativo. Trata-se agora de um tipo de cognição cujo ritmo de percepção e atenção mudou de marcha, adaptado à aceleração e ao burburinho dos grandes centros urbanos (SANTAELLA, 2019, p. 23).

Todos são acometidos pela falta de tempo no dia a dia, isso faz com que fragmentemos tarefas diárias com o objetivo de conseguir concluir tudo — ou o máximo possível —, deste modo esse leitor se faz presente nesses momentos, este tipo é o intermediário entre o contemplativo e o imersivo.

### 3.3.3 O leitor imersivo, virtual

É um leitor interativo com aquilo que lê, um leitor que está em “estado de prontidão, esse leitor conecta-se entre nós e nexos” (SANTAELLA, 2019, p. 24). Pode-se entendê-lo como o leitor da era atual, um leitor inclinado aos avanços tecnológicos e popularização da internet que desenvolve habilidades distintas daquele leitor do papel.

ALVES, D. C.; COSTA, M. L.C.; ARAÚJO, W.A.F.; OLIVEIRA, S.F.P.

As variações se estendem por várias regiões do cérebro, incluindo aquelas que governam funções cognitivas como a memória e a interpretação de estímulos visuais e auditivos. Disso se pode esperar que, quando navegamos no ciberespaço, são também acionados circuitos cerebrais diferentes daqueles que se desenvolvem quando lemos um livro (SANTAELLA, 2019, p. 24).

Nesse sentido, pensando sobre os perfis dos leitores, é preciso refletir sobre o ensino de narrativas, conforme segue.

### 3.3.4 O leitor ubíquo

O leitor ubíquo é pós-digital. Nesse sentido, o uso da internet é elemento predominante na atividade do leitor ubíquo.

A terminologia *ubíquo* vem da questão de que este tipo de leitor está, ao mesmo tempo, situado nas interfaces física e virtual.

São oferecidas, ao leitor, formas, volumes, massas, movimentos, traços, cores etc.. O que caracteriza esse leitor, portanto, é: “[...] uma prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado” (SANTAELLA, 2017, p. 148).

Assim, um leitor hipermóvel e hiperconectado, especialmente em dispositivos móveis, não deixando de lado os acontecimentos do contexto físico.

## 4 Narrativa: a contação de histórias através do tempo

A comunicação nasceu junto do homem e cresce com ele a cada dia desde a sua existência. O ser humano tem a necessidade frequente de se comunicar e é devido a isso que ele aprimora constantemente a habilidade.

O ato de contar histórias atravessa gerações e está enraizado na sociedade há mais tempo do que o homem é capaz de datar, uma prática inserida nos mais distintos povos ao redor do mundo e que foi responsável por construir e guiar toda uma cultura através das lendas, mitos e contos. O contador de história possui um papel essencial no desenvolvimento cultural de um povo, pois é através dele que os costumes e ensinamentos de seus antepassados ultrapassam o tempo e alcançam um estado de atemporalidade.

Conforme o trabalho de Santos (2016), em tribos indígenas, o pajé é uma figura de extrema importância e é responsável por uma série de tarefas distintas, uma delas é, justamente, passar para frente os conhecimentos de seus ancestrais, para os mais novos através de contos ao redor da fogueira, que, futuramente, passarão aos seus filhos e assim por diante. Geralmente, essa tarefa de contar histórias é designada ao membro mais velho de um determinado grupo — a figura do velho está comumente relacionada com o saber e experiência.

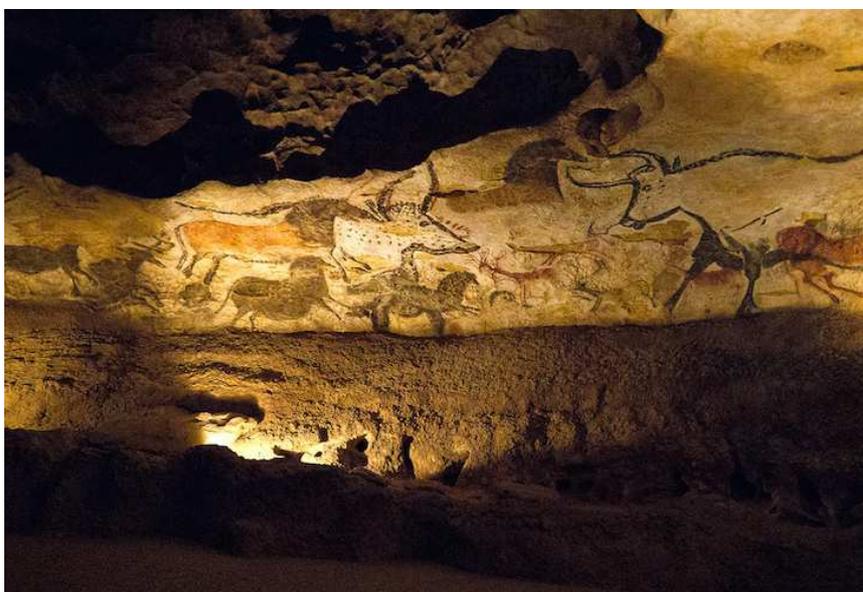
A narrativa pode surgir sob formas diversas. A oralidade é o meio mais comum e foi o que permeou por mais tempo. O mundo tem uma ampliação vasta de culturas, contudo, muitas delas se perderam devido ao fato de suas histórias serem transmitidas oralmente e conforme o tempo se passava elas foram se perdendo. Voltando aos indígenas, muito da cultura desse povo é desconhecida graças à chegada dos colonizadores que, através dos jesuítas e da catequização, com o

**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

objetivo doutrinador, aos poucos, foi extinguindo a cultura indígena. Somos capazes de — novamente — notar a força da contação de histórias, ao passo que é capaz de prolongar a vida de uma cultura através de gerações, também é capaz de sobrepor outra que passa a ser o novo modelo.

Como dito anteriormente, a prática narrativa está aqui há mais tempo que o homem pode datar, tanto que antecede a própria fala. Porém, como contar uma história sem falar ou escrever? Bom, esses são os meios verbais — e mais comuns — de narrativa, todavia, os modos não-verbais também fazem presença para transmitir uma ideia, sendo um meio comunicativo tão válido quanto.

**Figura 1:** Caverna de Lascaux, França



**Fonte:** Looney, Khan Academy, 2021, online.

“A arte rupestre é reconhecida como uma das mais antigas manifestações estéticas do homem ao longo de toda sua história” (MARQUES, 2016, p. 1). Essas pinturas criadas pelos nossos ancestrais na caverna de Lascaux estão ali cerca de 16.000 a 14.000 a.C e até hoje trazem significados a nós, pois, através delas, que podemos reconhecer o modo de vida da época e seus costumes, uma narrativa gravada no nosso planeta para ser lida por eras:

A Arte Rupestre é importante acervo de informações relacionadas ao homem pré-histórico, é através desta arte que podemos conhecer melhor suas manifestações culturais, pois cada figura tem uma representação simbólica, como figuras femininas, ventre e seios volumosos, que provavelmente simbolizavam a natureza da vida (MARQUES, 2016, p. 2).

A narrativa é transposição cultural, informação, conhecimento. Não é apenas uma prática para “passar o tempo”. A importância vai muito além disso, “a narrativa nos revela a sabedoria através da palavra do contador” (SILVA, 2011, p. 58).

ALVES, D. C.; COSTA, M. L.C.; ARAÚJO, W.A.F.; OLIVEIRA, S.F.P.

Partindo da ideia de narrativa como transmissão de saberes a partir da leitura que fazemos de nós mesmos e do mundo e nas relações que estabelecemos com tudo que está à nossa volta, é possível afirmar que a narrativa ensina, reforça e dá um novo sentido à nossa própria existência. Ademais, a narrativa torna nossas experiências mais significativas, pois, enquanto narramos uma história, comunicamo-nos, expressamo-nos, fazemos cultura. E, enquanto produzimos cultura, vamos nos entrelaçando em um mundo de significações do qual fazemos parte, em uma variedade de pensamentos, conceitos e costumes (SILVA, 2011, p. 9).

O ato de contar história, de narrar, é uma maneira de mostrar o mundo real, através de uma outra ótica, o leitor ou ouvinte estará diante de seu próprio mundo, por meio de uma perspectiva díspar a dele, aproximando uma questão que antes ele não percebeu. As histórias têm esse caráter de viagem, nos levando a lugares longínquos, apresentando a nós personagens únicos e até mesmo nos deslocar do presente para o passado ou futuro. Ao fazer isso, o leitor é inserido num lugar que ele não vive e por isso é capaz de ver essa outra realidade. Um adolescente brasileiro não vivenciou a ditadura militar ou qualquer outro regime opressor, o que ele compreende do tema são as informações adquiridas na escola pelo professor de história, entretanto, ao ler, por exemplo, *O diário de Anne Frank* (1947), será transportado para uma época e situação que ele nunca sonhara em viver e, ao ser apresentado àqueles relatos acerca das atrocidades que acometia os judeus na Alemanha nazista, ele estará diante de uma realidade existente no mundo real, mas distante dele. Ainda nessa questão, a ditadura militar tem um peso muito grande na história do Brasil, mesmo sendo algo desumano, a perspectiva da ditadura — mesmo que negativa independentemente da situação — pode ser diferente de uma pessoa que só a estudou na escola, para uma que ouviu diretamente do avô que sofreu os males dessa época.

A narrativa tem esse poder e essa responsabilidade de marcar o ser humano e (re)apresentar o mundo que ele vive, além de trazer o passado e permitir que ele rompa as barreiras temporais do presente e futuro para eternalizar algo.

Retomando o que foi dito anteriormente — e que será trazido mais a frente com maior detalhe —, a narrativa pode aparecer sob diferentes mantos e chegar a nós com diferentes impactos, permitindo a interação, contemplação e/ou reflexão com a história.

As discussões anteriores tiveram o objetivo de situar historicamente o leitor. A seguir, há um aprofundamento nas discussões teóricas que tratam as narrativas.

#### 4.1 Elementos da narrativa

Cada narrativa se desenvolverá, de maneira única, dependendo da densidade da história abordada, dos eventos e, sobremaneira, de quem a escreve. Ainda que uma narrativa aborde dragões, guerreiros, feiticeiros, reis e rainhas, batalhas medievais ou no espaço, jogos de sobrevivência ou descendentes de deuses gregos, cada uma será particular a sua maneira, com características próprias: algumas com ritmos lentos, outras mais rápidas; algumas melhor elaboradas, outras nem tanto; e assim por diante, mas existe uma única coisa — ou melhor, cinco — que estará presente em cada uma delas, sem exceção, e que com

**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

sua ausência a narrativa se torna inexistente: Os elementos da narrativa. Esses elementos são ferramentas indispensáveis para a construção de uma história e que funcionam, de maneira conjunta para esse desenvolvimento, contudo, possuem sua devida importância individual. Esses elementos são o narrador, as personagens, o enredo, o tempo e o espaço.

Para abordar esses elementos de valor fundamental para a construção de uma narrativa, usaremos os dizeres de Angelica (2007) acerca do tema.

O narrador é a figura responsável por apresentar, ao leitor, os eventos de determinada história, a voz do texto. O narrador pode aparecer, sob mantos diversos, ao se enquadrar dentro de um narrador personagem, observador ou onisciente. O narrador personagem, como o nome sugere, é aquele narrador que participa da história, podendo ser o principal (narrador protagonista) ou secundário (testemunha) e em decorrência disso será narrado em 1ª pessoa, aqui haverá, de acordo com Angélica (2007) uma focalização homodiegética, devido a essa participação direta com a história. O narrador observador é aquele não atuante na história, os pensamentos das personagens é um lugar inalcançável a ele, limitando-se apenas ao que se pode ser enxergado. Angélica (2007) destaca a focalização como restrita, ademais teremos também:

Finalmente, a VISÃO DE FORA, em que se renuncia até mesmo ao saber que a personagem tem, e o narrador limita-se a descrever os acontecimentos, falando do exterior, sem que possamos nos adentrar nos pensamentos, emoções, intenções ou interpretações das personagens (LEITE, 1985, p. 20-21).

E, finalmente, o narrador onisciente, aquele que tudo vê e tudo sabe, aqui o narrador não se limita apenas aos fatores externos, isto é, aos enxergáveis. Esse narrador possui conhecimento total acerca da história que está sendo contada, eventos passados, presentes e futuros. Sabe o íntimo das personagens e suas intenções — podendo saber mais de um personagem do que ele próprio — e sabe o desfecho antes de qualquer um, basicamente, detentor de todo o enredo. Esse narrador onisciente pode ser neutro em relação aos fatos, e também pode ser intruso, dando sua opinião acerca das personagens e eventos da narrativa.

As personagens dentro de uma narrativa funcionam “como agentes da narrativa. Isto porque depende delas o sentido das ações que compõem a trama” (SOARES, 2007, p. 46). Os personagens possuem algumas classificações e com isso desempenham funções pré-definidas, papéis, por assim dizer. O protagonista é o personagem central da história, tudo gira em torno dele, os eventos conflituosos irão de encontro a ele e cabe a esse protagonista solucioná-los, em alguns casos pode ser difícil a identificação do protagonista, pois dependendo da trama esses acontecimentos focais podem girar em torno de mais de um personagem. Temos também os coprotagonistas, eles basicamente desempenham um papel semelhante ao do protagonista em termo de importância para a história, geralmente estão ao lado deste protagonista rumo a um objetivo final auxiliando-o constantemente e até mesmo o salvando, fazendo-o evoluir ao passo que a história progride. Os personagens secundários — também chamados de coadjuvantes — são personagens que aparecem esporadicamente e desempenham um ou outro papel com grande foco, possui narrativas próprias, é claro, mas não tão centradas quanto o protagonista ou coprotagonista. O antagonista é a oposição do protagonista, o

ALVES, D. C.; COSTA, M. L.C.; ARAÚJO, W.A.F.; OLIVEIRA, S.F.P.

vilão da trama e responsável pela queda do protagonista e outros personagens, o antagonista pode ser temporário e aparecer em alguns momentos ou ser o antagonista central. Ainda há um tipo: os figurantes, esses personagens não têm influência no decorrer da obra e nos conflitos que virão, aparecerão como componentes do cenário ou com breve interação com um ou outro personagem.

O espaço de uma narrativa é o local ou locais em que a trama ocorrerá durante o seu percurso, ele pode ser físico ou até mesmo psicológico. Ele é ferramenta primordial para as interações dos personagens e muitas vezes o cenário pode desempenhar papel de um personagem.

O tempo é o período dos eventos da trama, podendo ser cronológico, seguindo uma sequência de acontecimentos de maneira linear e pautado nas horas, dias, meses e anos. O tempo psicológico é quando voltamos no tempo através das memórias de algum personagem ou quando o narrador quer introduzir uma ocorrência passada.

E concluindo, temos o enredo. Os elementos anteriores são componentes que se juntam para criar a trama, o enredo é a própria trama. O enredo pode ser contado, de forma linear, tendo começo, meio e fim. Aqui teremos a apresentação que é quando as personagens são inseridas e o leitor é apresentado ao ambiente e a trama; a complicação é o desenrolar dos fatos; o clímax é o momento crítico da história, onde os personagens se juntam para enfrentar tal problemática; e finalmente, o desfecho, que é a solução dos conflitos que vieram no decorrer da história, a conclusão de tudo que lemos. O enredo pode, também, ser não-linear, podendo ser contado do fim, reprisando os eventos até chegar naquele ponto atual.

#### 4.2 Narrativas Transmídia

A evolução é um fator inevitável que assola o mundo há milhões de anos. Quando trazemos esse termo, é muito comum pensarmos na evolução de espécies — uma vez que, geralmente o termo é mais utilizado nas ciências biológicas. Todavia, a evolução vai além de estruturas biológicas; o ser humano evoluiu como indivíduo, logo, a sociedade também evolui constantemente e vários outros elementos que a compõe: leis, fala, tecnologia, hábitos e comportamento, religião, modos de pensar, estado e afins.

Como foi trazido anteriormente, o modo de contar histórias vem se alterando, a todo momento até chegar às narrativas transmídia, uma maneira única, tão válida quanto ao método original e que pode ser aplicado com diferentes propósitos.

Há alguns anos, nota-se uma tendência em produções contemporâneas de se envolverem em uma rede em que a história se desdobra em múltiplas plataformas e em que várias mídias convergem e se entrelaçam, condição que é chamada de transmídia (FIGUEIREDO, 2016, p. 1).

O prefixo *trans* significa algo que vai além, logo, podemos compreender, de maneira literal, da análise etimológica do termo *transmídia* como uma mídia que vai além do original, que se sobressai a um único veículo midiático. Quando um livro, por exemplo, é recordista de vendas, tornando-se um *best-seller* e

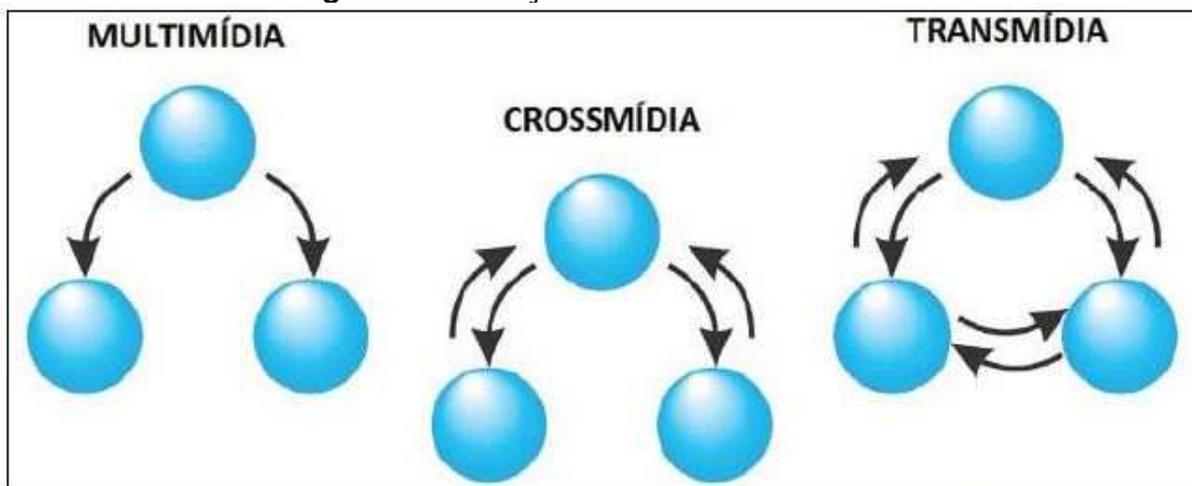
**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

atrai um número massivo de fãs, a história contada dentro daquelas páginas sai e segue rumos diversos, ao ser (re)aplicada em filmes e/ou séries, teatro, jogos de videogame etc., ocorrendo a transmídia. Entretanto, do mesmo modo que o veículo em que essa narrativa é contada se altera, o modo de se contar também é modificado, assim, cada meio “possui um mecanismo e planos de expressão próprios, uma maneira de criar verdade, de suscitar e satisfazer desejos e de entreter” (FIGUEIREDO, 2016, p. 6).

Mas o que leva uma pessoa a consumir essa reprodução de um conteúdo já conhecido por ela, que foi apenas realocado para um novo veículo? Simples, a ampliação de uma narrativa que a ele muito interessa. É aqui que a indústria faz seu papel propondo ao consumidor essa experiência, dando nova roupagem a algo já consumido por ele.

Pode-se observar o trânsito realizado no universo transmídia, ilustrado pela Figura seguinte:

**Figura 3:** Ilustração do universo Transmídia



Fonte: GOOGLE, 2021, online

Gosciola (2011) esclarece que a narrativa transmídia se destacará não só pelo modo de contar uma história já contada, mas também pelos recursos que serão utilizados para tal, visto que este meio corriqueiramente trabalhará com os estímulos sensoriais da audição e visão — no caso de filmes, séries e teatro.

Os diferentes recursos utilizados para contar uma história ao público deve ser pensado justamente para atender a este telespectador, já que a posição que ele assumirá irá mudar, de acordo com a mídia consumida, isto é, em um filme ele será mais contemplativo, enquanto, em um jogo de videogame ou RPG<sup>1</sup>, o funcionamento dependerá intimamente da interação do usuário com a narrativa.

Os princípios da narrativa transmídia pertencem ao universo das Novas Mídias, quer seja: o vasto campo delimitado pelas tecnologias digitais comunicação e informação, uma grande narrativa repartida entre várias

<sup>1</sup>RPG vem de *Role-playing Game*, é um tipo de jogo em que os jogadores criam uma narrativa e assumem o papel de personagens fictícios e desenvolvem a história em conjunto com base nas ações adotadas por eles durante a campanha.

ALVES, D. C.; COSTA, M. L.C.; ARAÚJO, W.A.F.; OLIVEIRA, S.F.P.  
plataformas e cada qual com o melhor potencial para o melhor expressar  
daquela parte da narrativa (GOSCIOLA, 2011, p.122).

Com o entendimento do que se trata esse tipo de narrativas, apresenta-se uma aplicação dentro do cenário escolar, uma vez que em certos momentos será relevante um desdobramento por parte do professor na hora de aplicar determinado conteúdo para o seu estudante.

Com o objetivo de ampliar o conhecimento dentro da sala de aula, Alarcão (2011) afirma que do professor requer-se criatividade, para superar as diversas situações problemáticas que possam surgir no âmbito educacional, já que nessa profissão “mudar metodologias, quando necessário para alcançar resultados positivos, é de vital importância” (ARAUJO; BATISTA, 2020, p. 3). O recurso pode ultrapassar o intuito de apenas entreter, citando caso análogo, durante uma aula de português sobre a era colonial do Brasil, podemos fazer uso de apostilas e livros didáticos. Entretanto, caso a intenção do professor seja que seus estudantes sintam em sua totalidade a importância daquele período e compreendam numa perspectiva mais íntima, um recurso viável é um filme baseado nos textos trazidos pelo docente, assim como no caso de livros, *Vidas Secas* de Graciliano Ramos que possui um filme; *Memórias Póstumas de Brás Cubas* que existe uma adaptação em HQ (história em quadrinhos); um podcast sobre clássicos literários e assim por diante. O professor, além de aproximar seu estudante de algo mais atrativo a ele, ainda fará uso de metodologia alternativa para alcançar um propósito acadêmico.

Ainda no pensamento de Araújo e Batista (2020), essas práticas precisam ter o apoio da escola, pois não depende unicamente do professor, já que para haver funcionamento todos os elementos da instituição (professor, coordenador, diretor, escola e estudante) devem funcionar, de maneira síncrona igual engrenagens; deste modo, permitindo a entrada de novas abordagens, neste caso, o uso de narrativas transmídia como ferramenta didática.

## 5 HARRY POTTER: um estudo de caso de narrativas transmídia

As teorias e os estudos até aqui apresentados servem para posicionar as concepções adotadas para a análise do corpúsculo seguinte.

A saga literária Harry Potter foi escrita pela autora britânica J.K Rowling, sendo o primeiro livro “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, publicado em 1997, e encerrando o arco em 2007, com “Harry Potter e as Relíquias da Morte”, em um total de 7 publicações. Contudo, antes disso, a obra havia sido recusada por doze editoras. A saga se tornou um *best-seller*, sendo uma das obras mais vendidas do mundo. Em 2015, os livros do menino bruxo haviam atingido a marca de 450 milhões de vendas e traduzidos para 73 idiomas.

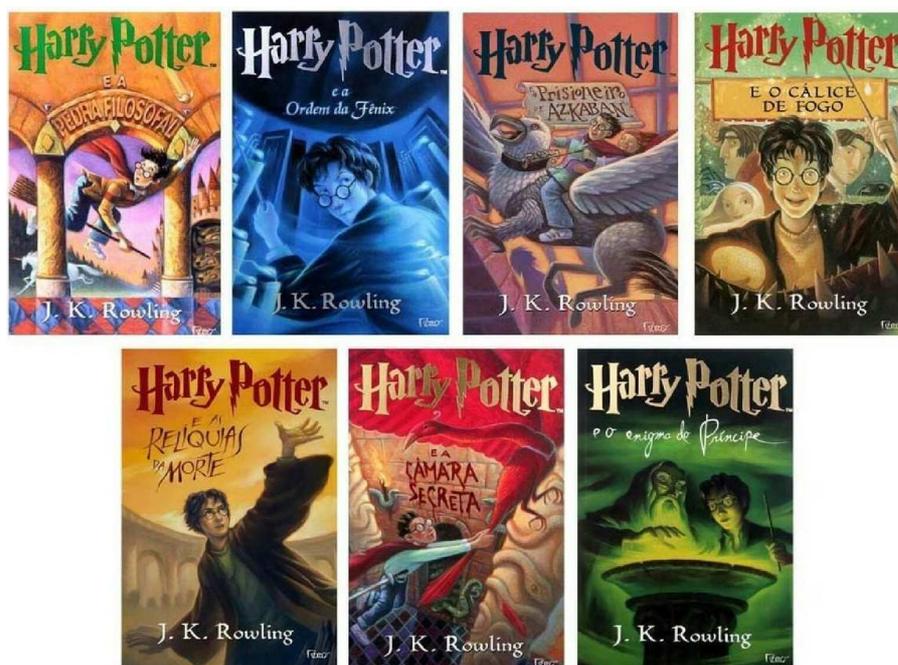
A saga de Harry Potter contará a história de um menino que mora de baixo das escadas da casa dos tios, descobre-se bruxo em seu aniversário de 11 anos e conhece seu passado, sobre a morte de seus pais e da existência de um mundo mágico além de sua compreensão. Harry Potter se matriculará na escola de magia e bruxaria de Hogwarts, lugar esse em que ele aprenderá feitiços, poções, tratos de criaturas mágicas, entre inúmeras outras aulas mágicas. Durante a história, fará amizades e enfrentará desafios distintos a cada livro (sendo cada livro o relato de um ano letivo). Mas a maior ameaça é Lord Voldemort, um dos bruxos mais

**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

temidos do mundo mágico e que tem como objetivo matar Harry e submeter os humanos — até alguns bruxos — aos seus poderes e soberania. A história tem início com uma temática mais infantil e conflitos dentro da faixa etária, contudo a obra cresce junto de seus leitores e isso fazia com que as temáticas fossem ficando cada vez mais sérias e menos infantilizadas. O tema principal, de acordo com a autora em diversas entrevistas, é a morte, já que no percurso da trama o assunto será abordado constantemente em diferentes níveis. Além da morte, a obra abordará, de maneira direta e indireta outras questões, como: depressão, desigualdade, preconceito, elitismo, corrupção.

Durante o percurso da saga de Harry Potter, nos deparamos com um narrador extradiegético, isto é, um narrador observador. Na história, o narrador não interfere nos eventos e possui pouco acesso ao íntimo dos personagens — apesar de que em certos momentos, o narrador destaca os pensamentos de alguns personagens, geralmente, os de Harry.

**Figura 4:** Coleção Harry Potter — Pedra filosofal; Câmara secreta; Prisioneiro de Azkaban; Cálice de fogo; Ordem da fênix; Enigma do príncipe; e Relíquias da morte.



Fonte: Amazon, 2021, online.

Uma série de livros que ganhou os corações de milhões de pessoas por todo o mundo e impactou a cultura pop, com uma força abrupta, obviamente ultrapassaria o limite que os livros têm; vindo então, a transmidiatização. Essa narrativa que conhecemos através das páginas e que foi se desenvolvendo, de maneira capitular, ressoou em diversos meios e ressoa até a contemporaneidade, e, ao ser reproduzida mais e mais vezes, acaba por atrair novos consumidores e para aqueles que já conheciam a história, é uma chance de ir além, ter mais daquilo que tanto gostam. Quando se afirma que transmídia rompe o limite das expectativas, considera-se que nem todos gostam ou têm tempo — ou qualquer outro fator que

ALVES, D. C.; COSTA, M. L.C.; ARAÚJO, W.A.F.; OLIVEIRA, S.F.P.

seja — de abrir um livro e ficar ali folheando cada página com o intuito de saber o fim daquela história. Logo, por meio da transmídia, pode-se conhecer e se apaixonar por aquela história, sem se quer ter passado pelos livros; “importa também observar quem usa as novas mídias: é ao mesmo tempo um espectador, um usuário/jogador e um interator” (GOSCIOLA, 2011, p. 123).

Infelizmente, a prática da leitura tem se tornando cada vez mais obsoleta, poucos ainda apresentam o gosto em obter e fazer proveito de um livro. Um dos fatores que corrobora com isso é o crescimento exponencial da indústria cinematográfica e do imediatismo, o querer tudo para agora, sem tempo de esperar, fazer o possível para ter algo rápido e de fácil acesso, e aproveitar um livro ficando imerso nas palavras ali escritas foge completamente desse objetivo, pois, para se ler, é necessário ser o chamado leitor contemplativo.

O recurso de narrativas transmídia pode ampliar uma experiência já vivenciada por alguém, trazendo novos sentimentos com aquela obra. Quando transportamos uma narrativa para um novo local, contando uma mesma história utilizando-se de distintos recursos, não estamos colocando uma obra contra a outra (livro versus filme), e sim trazendo novos aspectos que não são cabíveis no meio anterior. Harry Potter, em 2001, saiu das páginas e foi para as telas do cinema e assim sua história se reproduziu até 2011. Os filmes se tornaram grandes *blockbusters*, ou seja, campeões de vendas em bilheteria. Muitos dos fãs conheceram Harry Potter, não pelo livro, mas sim pelos filmes. Por essa razão, a transmídia tem seu mérito, pois aquele que foi ao cinema ou assistiu ao filme, em alguma plataforma de *streaming*, e gostou do que assistiu, com certeza buscou os livros, buscou a versão original e integral daquela obra e, provavelmente, continuará buscando outros meios em que Harry Potter se faça presente.

Em 2016, o universo de Harry Potter retornou, não com Harry e seus amigos que conhecemos nos últimos filmes, mas agora com um novo protagonista, Newt Scamander, contando a história anos antes dos eventos originais de Harry Potter.

É certo que o modo de consumir e (re)produzir essa narrativa se altera em relação à primeira. O livro é algo físico, permite que o revisitemos e o consumamos à nossa velocidade, posso lê-lo hoje, mas amanhã não, e retomar a leitura dois, três dias depois, ainda, sua narrativa será pautada nos detalhes, descrição de cenário e pensamentos, será produzida com tempo para ser lida com tempo. O filme, por outro lado, quando assistido no cinema, é algo mais rápido, temos que dispor do tempo do filme e não do nosso, ficamos à mercê daquelas duas horas, pois se eu decidir sair no meio, não poderei voltar e retomar de onde parei. A narrativa, no meio cinematográfico é inserida ali de maneira distinta, pois o filme é incapaz de contemplar o livro em sua totalidade e sempre um ou outro elemento do original ficará de fora. Entretanto, muitos outros elementos, especialmente visuais, podem ser contemplados no cinema. Devido a isso, o filme atende àquele usuário que quer algo rápido, que caracteriza um leitor movente, que acelera o seu ritmo para acompanhar a velocidade do mundo.

**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

**Figura 5:** Pôster de Harry Potter e as Relíquias da Morte, parte 2



**Fonte:** Rolling Stones Brasil, 2021, online.

A rapidez do ritmo cinematográfico e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades da vida moderna. Assim, enquanto a cultura do livro tende a desenvolver o pensamento lógico, analítico e sequencial, a exposição constante a conteúdos audiovisuais conduz ao pensamento associativo, intuitivo e sintético (SANTAELLA, 2019, p. 24).

A transmídia pode entregar, ao seu telespectador, elementos que antes não seria visto no veículo anterior. No livro, não temos uma imagem clara dos personagens, cenas e cenários, isso nos força a raciocinar diálogos e descrições e fazer uso da imaginação, para criar algo, de acordo com nossas percepções. No filme, tudo é entregue a nós pronto e cabe a nós apenas assistir. Teremos tudo já materializado e nossa imaginação não tem lugar. Um outro veículo que se assemelha bastante com o cinema é o teatro, ali teremos que depender, não do nosso tempo, mas sim do tempo de duração da peça, com elementos estimulantes para a visão e audição e com materializações já definidas, inclusive, o teatro é outro meio em que Harry Potter se faz presente.

**Figura 6:** Peça na Broadway, Harry Potter e a criança amaldiçoada



**Fonte:** Folha – UOL, 2021, online.

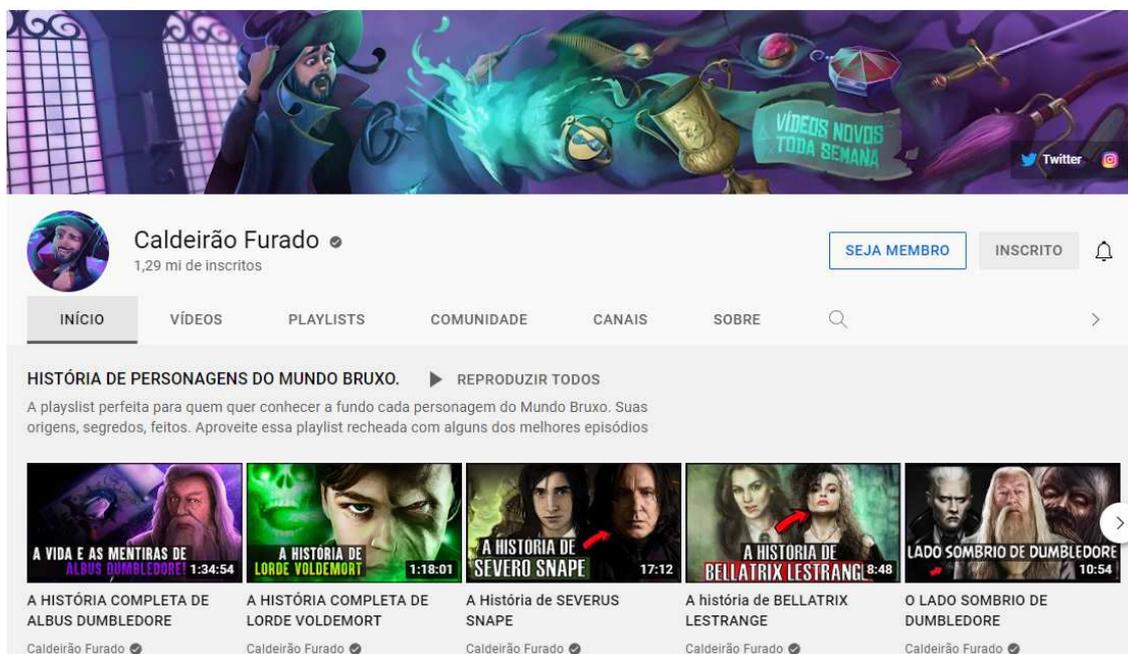
Ainda seguindo as extensões de Harry Potter e os distintos campos em que ele se prolonga, chegamos ao meio digital, a Internet, onde nascerá o leitor imersivo. Nos estudos de Santaella (2019) e Chartier (1999), o leitor deixará o meio físico para ir ao digital. Neste novo local, muitas informações mais rápidas surgirão e serão caracterizadas pela efemeridade e velocidade. Esta leitura pode não ter fim, por um texto se entrelaçar em outro, ou comparar, ou criar um terceiro e quarto conteúdo. Neste cenário, não haverá ordem sequencial, ao mesmo tempo que é solta e individual, também faz parte de um conjunto muito maior. Trata-se de uma leitura inserida em uma rede, própria da cultura digital.

[...] no espaço informacional, ele se detém em telas e programas de leitura, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis. Cognitivamente em estado de prontidão, esse leitor conecta-se entre nós e nexos, seguindo roteiros multilineares, multissequenciais e labirínticos que ele próprio ajuda a construir ao interagir com os nós entre textos, imagens, documentação, músicas, vídeo etc. (SANTAELLA, 2019, p. 24).

A narrativa aqui ocorrerá de maneira única, ela terá um caráter mais informacional, trazendo à tona elementos não tão destacado nos livros ou não aprofundados. Canais de Youtube que trarão curiosidades sobre a produção ou resumos dos personagens, trará de maneira ainda mais fragmentada em um vídeo de 10, 15, 30 minutos, tratando sobre aquele universo, a mesma coisa em um podcast ou em sites dedicados a trazer informações periódicas sobre aquele universo, sempre o mantendo vivo, ou em fóruns, fomentando discussões entre a comunidade.

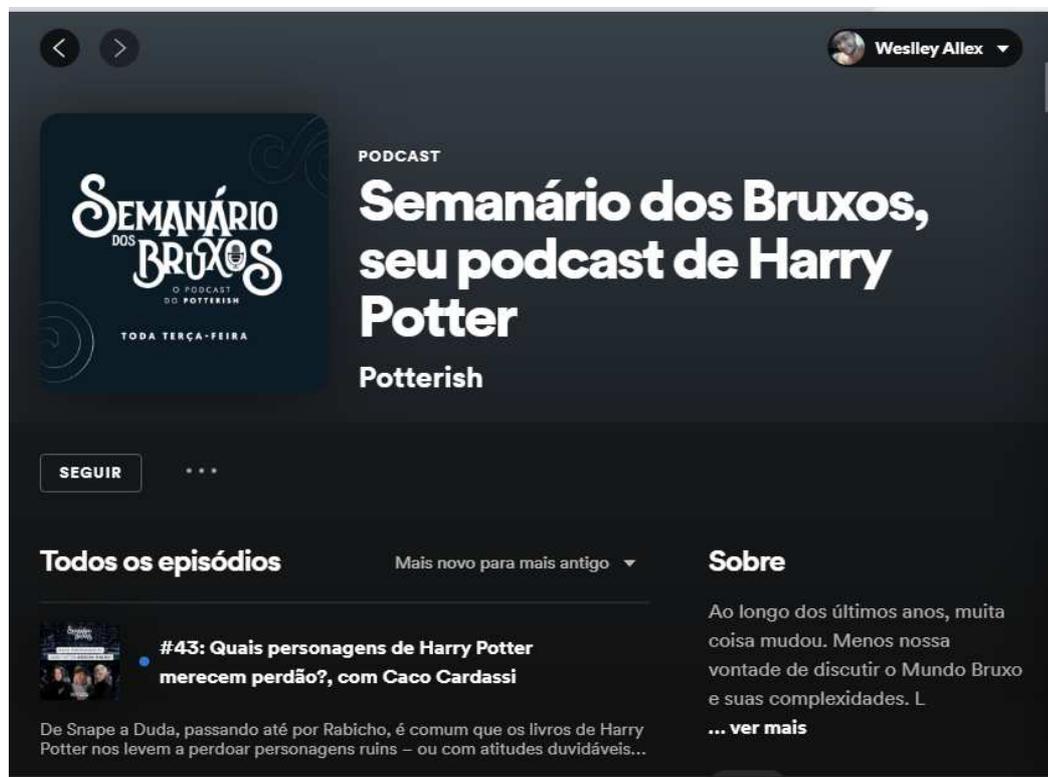
PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS: estudo de caso de Harry Potter

Figura 7: Canal do YouTube, Caldeirão Furado

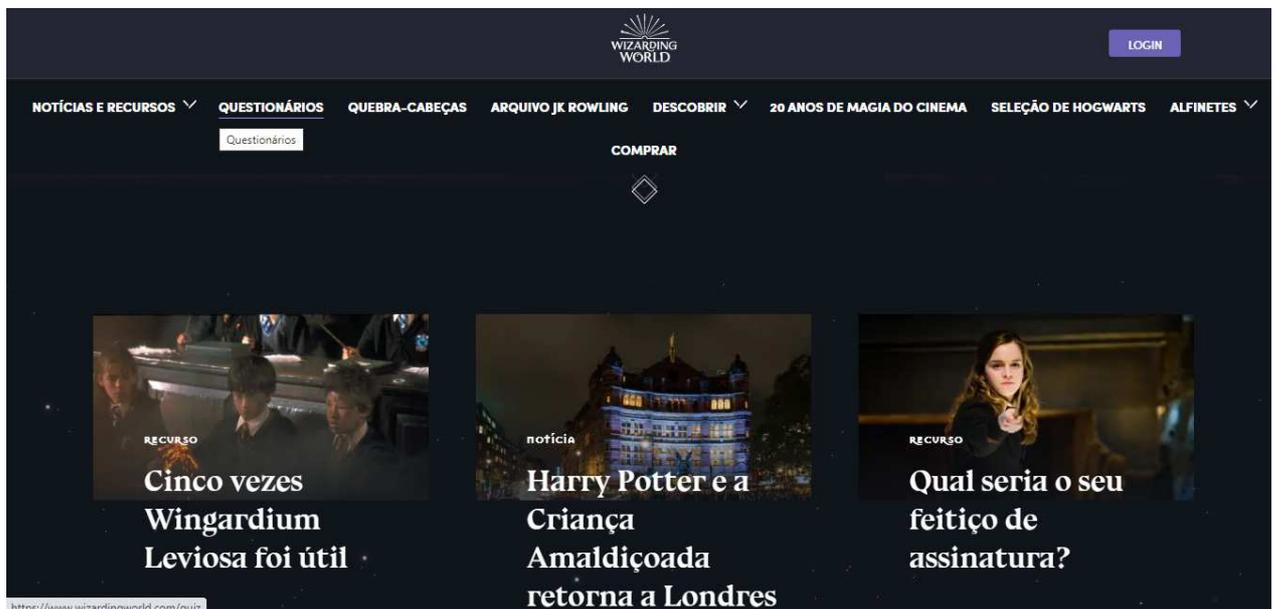


Fonte: YouTube, 2021, online.

Figura 8: Podcast do Potterish



Fonte: Spotify, 2021, online.



Fonte: Wizarding Word, 2021, online.

Harry Potter se fixará também num veículo que vem crescendo nos últimos anos e atualmente é tão grande quanto a indústria do cinema: os videogames. Aqui haverá características inéditas e criará um usuário nunca antes visto, um usuário imerso e movente, um usuário chamado por Santaella (2019) de ubíquo. No livro, temos a contemplação como fator basal, em que a nossa imaginação é o limite. Nos filmes, teremos a dinamicidade, o estímulo da audição e visão; no videogame, teremos o tato também influenciado e a participação direta do jogador, pois a história só caminhará, de acordo com suas ações, onde a trama se desenvolve em tempo real.

[...] Trata-se de um leitor em estado de prontidão, equilibrando-se, sem tropeços, entre dois espaços: o físico, em que se locomove; e o informacional, pelo qual transita ao suave toque da ponta dos dedos. É ubíquo porque está continuamente situado nas interfaces de duas presenças simultâneas, a física e a informacional, as quais reinventam o corpo, a arquitetura, o uso do espaço urbano e as relações complexas nas formas de habitar [...] o ubíquo herdou a capacidade de ler e transitar entre formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos, direções, traços, cores, luzes que se acendem e se apagam, pistas, mapas (SANTAELLA, 2019, p. 25).

Harry Potter foi temática de vários jogos, ao longo dos anos, para as mais diversas plataformas (PlayStation, Xbox, Nintendo 3ds, GameBoy color/advance etc.) e nesse veículo de contação de história, o jogador podia explorar o castelo, vislumbrar a aventura e controlar o personagem com o foco em cumprir missões e avançar na campanha a cada passo que progredia. O jogador não só ficará passivo à narrativa, ele fará parte dela e a guiará do segundo suas vontades, escolhas e habilidades.

**Figura 10:** Hogwarts Legacy



**Fonte:** Warner Bros, 2021, online.

A transmídia pode romper a barreira da reprodução e alcançar a criação, pois nem sempre a transmídia irá apenas recontar uma mesma história em outros veículos, ela pode e irá criar algo pertencente àquele universo, os próprios fãs fazem tal criação, quando decidem produzir suas próprias versões da história, as chamadas *fanfics*. Hogwarts Legacy é um jogo não lançado até o presente momento que este artigo foi escrito, a previsão de publicação é para 2022, mas existem informações oficiais sobre o jogo: primeiramente, o fator muito querido aos fãs desse estilo de jogo é a possibilidade de criar seu próprio personagem, de acordo com seu gosto e ainda escolher uma das 4 casas de Hogwarts para fazer parte (Grifinória, Sonserina, Corvinal e Lufa-Lufa); o jogo será de escolhas, logo, a campanha pode ter desfechos diferentes, dependendo do estilo de jogo do jogador; o mundo será aberto, o que significa que o mapa do jogo não terá limitações, o jogador poderá ir onde achar mais conveniente devido à amplitude. Em suma, o jogador fará seu próprio jogo, e um jogo nunca será igual ao outro, pois quem decide é o jogador e apenas ele, desta forma, em cada narrativa transmídia, terá suas próprias particularidades, público mais cativo, recursos e modos de usar, e toda essa amplitude está à nossa disposição para as mais diferentes finalidades.

As formas da narrativa transmídia ainda têm muito a ser exploradas e precisam ser encorajadas, elas são uma ampliação do original que pode servir para as mais diversas finalidades, seja por prazer, visando unicamente ao entretenimento, desde o uso em sala de aula, potencializando práticas didáticas alternativas, até material de estudo. A transmediatização cria novos usuários e isso não necessariamente excluíra um modelo, quando surge um novo e muito menos desvalidará a importância ou grandiosidade de outrem. Cada um é apenas particular e com características únicas ao seu modo, “como cada um deles desenvolve perfis cognitivos distintos, devem ser muito mais complementares do que excludentes” (SANTAELLA, 2019, p. 25).

ALVES, D. C.; COSTA, M. L.C.; ARAÚJO, W.A.F.; OLIVEIRA, S.F.P.

Portanto a narrativa transmídia é voltada à articulação entre narrativas complementares e ligada por uma narrativa preponderante, sendo que cada uma das complementares é veiculada pela plataforma que melhor potencializa suas características expressivas, principalmente porque hoje seu público tem comportamento migratório ao decidir qual será a sequência narrativa e por quais plataformas (GOSCIOLA, 2011, p. 125).

Tem-se, assim, uma vivacidade na criação de histórias e na recepção delas. Um velho gênero que dá origem ao novo, mas não deixa de existir. Seja por meio de uma cultura erudita, clássica ou por meio de uma cultura popular, ou ainda por uma cultura de massa, as histórias sempre vão surgir, para atender às demandas comunicativas da sociedade. Mas, o que se pode afirmar é que as diversas mídias, resultantes da revolução tecnológica em que estamos imersos, potencializam a produção e a distribuição de histórias e formas de lidar com as linguagens e constituem os leitores contemporâneos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retomar o objetivo geral do estudo, que é refletir as questões didáticas postas aos professores de Língua Portuguesa, face ao ciberespaço e à cultura da convergência, na constituição de narrativas transmídia, é possível considerar o que segue.

O hábito de criar e contar histórias é tradicional, histórico e encantador, na vida das pessoas, desde os primórdios até os dias atuais. Nesse sentido, componente fértil para práticas docentes, no contexto escolar.

Tratar de histórias e suas diversas formas de criação e distribuição torna-se relevante para professores, de áreas distintas, mas especialmente, para professores de Língua Portuguesa.

Assim, já que o cotidiano nos coloca a possibilidade de nos constituirmos pelas histórias e pelos meios eletrônicos e digitais, nada mais evidente que utilizar aqueles para a contação de história e por aquilo que já se instituiu, contemporaneamente, como narrativa transmídia.

No presente estudo, estudamos o caso de narrativa transmídia da saga *Harry Potter*. Da análise, ficaram os ensinamentos que podem ser compartilhados em sala de aula: os estudos sobre narrativas, os estudos sobre gêneros clássicos e gêneros midiáticos; as temáticas; os valores, as intencionalidades, o contexto linguístico e o contexto extralinguístico, que permeiam as histórias; as estruturas narrativas; personagens, tempo, espaço; elementos técnicos e tecnológicos e muito mais, que ficam à disposição de professores e à sua criatividade, mas que, seguramente, engajarão os estudantes, nos meandros da leitura, na diversidade cultura que nos é posta atualmente.

Seguramente, o engajamento e a interação serão significativos, assim como o trabalho docente mais produtor e encantador.

Salienta-se que a utilização de recursos transmidiáticos, no âmbito escolar, não tem como foco substituir o livro, mas sim como ferramenta de apoio.

O recurso de origem, ou seja, o livro, não se perde diante de suas narrativas transmídia, sua presença sempre estará ali, ecoando nos conteúdos construídos, a partir dele, e isso pode fazer o usuário voltar ao original, caso não tenha conseguido trabalhar uma obra por completo





ALVES, D. C.; COSTA, M. L.C.; ARAÚJO, W.A.F.; OLIVEIRA, S.F.P.

INTRODUÇÃO aos estudos literários. [s. d.]. 63 p. *Revista Centro de Artes e Letras – Graduação de Letras – Espanhol*. Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/17120/Curso\\_Let-Esp-Lit\\_Introducao-Estudios-Liter%C3%A1rios.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/17120/Curso_Let-Esp-Lit_Introducao-Estudios-Liter%C3%A1rios.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 9 out. 2021.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2006.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O foco narrativo*. 10. ed. São Paulo. Ática. 1985. (Série Princípios).

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999. (Coleção TRANS).

LOONEY, Mary Beth. *Lascaux*. [s. d.]. Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/humanities/prehistoric-art/paleolithic/sites/a/lascaux>. Acesso em: 8 out. 2021.

MARQUES, Carina Domingues. *A arte rupestre*. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/moncx/article/view/3126/2530>. Acesso em: 8 out. 2021.

MARRA, Renan. Escolas passam a usar tecnologias do ensino remoto em sala de aula. *Folha de S. Paulo*, 2021. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2021/09/escolas-passam-a-usar-tecnologias-do-ensino-remoto-em-sala-de-aula.shtml>. Acesso em: 23 out. 2021.

ROLLING STONES BRASIL. *Pôster Harry Potter e as relíquias da morte. Parte 2*. Disponível em: [https://www.google.com/search?rlz=1C1GCEU\\_pt-BRBR821BR821&sxsrf=APq-WBtBLTTwSihechgNHR\\_DHv7Qo9yy\\_g:1645799619984&source=univ&tbm=isch&q=rolling+stones+p%C3%B4ster+harry+potter&fir=j\\_GCQh\\_RTjtdWM%252Ce891-9b-Jrn\\_cM%252C\\_%253BoAYj-\\_d-oS7UrM%252CLv0PqomR1LV9cM%252C\\_%253BuiSdu2VuUgkR-M%252C8xnRNOmi37oVNM%252C\\_%253BvdgYegy70Ux5VM%252CImHAHO28Wt\\_gHM%252C\\_%253B8goA2Blib1SOpm%252Ce891-9b-Jrn\\_cM%252C\\_%253BIKLacPt4-3771M%252CIP3vBK081\\_20OM%252C\\_%253BHXYEseBEq8STtM%252CLv0PqomR1LV9cM%252C\\_%253B0ytv6PVZKf5hZM%252CjRmuaoybrmwAhM%252C\\_%253Bkg-J2de5CvnHIM%252CnEi45XmUktXO7M%252C\\_%253BvRFPOcelNbgBNM%252CAT4YzIV-hR8YkM%252C\\_&usg=AI4\\_kQ2gnIV5Mcigv02lohveCNAHpxnoA&sa=X&ved=2ahUKEwjcvuGtiZv2AhWdJLkGHYc4BSkQ7AI6BAGDEEI&biw=1600&bih=758&dpr=1#imgrc=UNOLRI\\_Z-2GuLM](https://www.google.com/search?rlz=1C1GCEU_pt-BRBR821BR821&sxsrf=APq-WBtBLTTwSihechgNHR_DHv7Qo9yy_g:1645799619984&source=univ&tbm=isch&q=rolling+stones+p%C3%B4ster+harry+potter&fir=j_GCQh_RTjtdWM%252Ce891-9b-Jrn_cM%252C_%253BoAYj-_d-oS7UrM%252CLv0PqomR1LV9cM%252C_%253BuiSdu2VuUgkR-M%252C8xnRNOmi37oVNM%252C_%253BvdgYegy70Ux5VM%252CImHAHO28Wt_gHM%252C_%253B8goA2Blib1SOpm%252Ce891-9b-Jrn_cM%252C_%253BIKLacPt4-3771M%252CIP3vBK081_20OM%252C_%253BHXYEseBEq8STtM%252CLv0PqomR1LV9cM%252C_%253B0ytv6PVZKf5hZM%252CjRmuaoybrmwAhM%252C_%253Bkg-J2de5CvnHIM%252CnEi45XmUktXO7M%252C_%253BvRFPOcelNbgBNM%252CAT4YzIV-hR8YkM%252C_&usg=AI4_kQ2gnIV5Mcigv02lohveCNAHpxnoA&sa=X&ved=2ahUKEwjcvuGtiZv2AhWdJLkGHYc4BSkQ7AI6BAGDEEI&biw=1600&bih=758&dpr=1#imgrc=UNOLRI_Z-2GuLM). Acesso em 15 out. 2021.



**PARA UMA DIDÁTICA DE NARRATIVAS TRANSMÍDIAS:** estudo de caso de Harry Potter

SANTAELLA, Lúcia. O livro como prótese reflexiva. *Matrizes*. Universidade de São Paulo, São Paulo, v. 13, n.3, p. 21-35, set. 2019.

\_\_\_\_\_. *Redação publicitária digital*. Curitiba: InterSaberes, 2017.

SANTOS, Ariane Jesus dos. *A contação de histórias tradicionais do povo pataxó na reserva da Jaqueira: a oralidade através dos tempos*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2016.

SHIMODA, Gabriel. *Cultura da convergência: uma análise da série "Harry Potter"*. 2004. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1614-1.pdf>. Acesso em: 15 out. 2021.

SILVA, Rosimeire C. F. Soares da. *Histórias para ler o mundo*. 2011. 27 p. Artigo Científico (Pós-graduação em mídia, informação e cultura), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

SOARES, Angélica. *Gêneros literários*. 7. ed. São Paulo. Ática. 2007 (Série Princípios 166).

SPOTFY. *Podcast do Potterish*. Disponível em: <https://fanzone.potterish.com/category/podcast/>. Acesso em 15 out. 2022.

YOUTUBE. *Caldeirão furado*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wdvbMLFulqY>. Acesso em: 15 out. 2021.

WARNER BROS. *Hogwarts legacy*. <https://www.hogwartslegacy.com/pt-br/faq>. Acesso em: 15 out. 2021.

WIZARDING WORD. *Site oficial*. <https://www.wizardingworld.com/>. Acesso em 15 out. 2021.