HARRY POTTER EM TEMPOS DE MIDIATIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA INTERACIONAL NO APLICATIVO SNAPCHAT

HARRY POTTER IN MEDIATIZATION TIMES: AN INTERACTIONAL EXPERIENCE IN THE SNAPCHAT APPLICATION

Felipe Jailson Souza Oliveira Florêncio[1]

Resumo: Considerando o conceito de midiatização trabalhado por Sodré (2012) e Braga (2011) e também os de comunicação funcional e normativa de Wolton (2004), o objetivo deste artigo é apresentar uma reflexão a respeito da utilização da temática da série "Harry Potter" no dia 31 de julho de 2016, data do lançamento do livro com o roteiro da peça teatral Harry Potter and the Cursed Child, em dois recursos do aplicativo Snapchat: as Live Stories e os filtros. A partir da análise de duas amostras, uma de 27 printscreens do recurso

1. Mestrando em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará (PPGCOM-UFPA). Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos de Comunicação (Pespcom) e colaborador do Laboratório de Pesquisa e Experimentação em Multimídia da Assessoria de Educação a Distância (AEDi-UFPA).
E-mail: fjailsonn@gmail.com.

Live Stories e de 51 do filtro temático, foi possível evidenciar o processo de midiatização da sociedade contemporânea e como as interações se dão nesse contexto, percebendo a série Harry Potter como um objeto midiatizado que, ao ser ponto em comum na vida de pessoas, possibilita o estabelecimento de processos interacionais.

Palavras-chave: Harry Potter. Midiatização. *Snapchat*.

Abstract: Considering the mediatization concept studied by Sodré (2012) and Braga (2011), as well as of functional and normative communication by Wolton (2004), the objective of this article is to present a reflection about the use of the "Harry Potter" series theme on July 31, 2016, the day when the book of the theatrical script Harry Potter and the Cursed Child was released, by two features of the Snapchat application, the Live Stories and the filters. Based on the analysis of two samples, one including 27 printscreens of the Live Stories and another one compiling 51 images of people using the thematic filter, it was able to evidence the mediatization process of the contemporary society and how these interactions happen in this context, perceiving the Harry Potter series as a mediatized object that, being a common point in the life of people, enables the establishment of interactional processes.

Keywords: Harry Potter. Mediatization. Snapchat.

1 Introdução

O presente artigo apresenta o resultado de uma análise exploratória a respeito de dois recursos do *Snapchat* (aplicativo para *smartphones*) que utilizaram a temática "Harry Potter" no dia 31 de julho de 2016, considerando o lançamento, neste dia, da versão em inglês do livro com o roteiro da peça teatral *Harry Potter and the Cursed Child*[2], a oitava história da saga. Nossa análise é baseada no conceito de midiatização, trabalhado por Muniz Sodré (2012); e na perspectiva de José Luiz Braga (2011), que toma as interações humanas

2. "Harry Potter e a Criança Amaldiçoada", em português. Tradução adotada pela editora Rocco.

como objeto dos estudos comunicacionais e considera a midiatização como o nosso processo interacional de referência. Dialogamos também com Dominique Wolton (2004), que considera que toda comunicação prescinde da interação, tanto na concepção de comunicação funcional quanto na normativa. A partir dessa reflexão, começamos a perceber a série Harry Potter como objeto midiatizado e vetorizador de processos interacionais. Para desenvolver a análise, iniciaremos com uma contextualização a respeito da série Harry Potter e também do aplicativo *Snapchat*, seguida de breve revisão das perspectivas teóricas utilizadas para reflexão e finalizamos com uma análise, a partir dos conceitos, das referidas amostras.

2 "Boa sorte, Harry".[3]

"Harry, você é um bruxo". Foi assim que Harry Potter, um menino que até então acreditava não ter nada de especial, descobriu nas primeiras horas do seu aniversário de 11 anos, dia 31 de julho, que era bruxo. Quem proferiu a frase foi o meio-gigante Rúbeo Hagrid, o "Guardião das Chaves e das Terras de Hogwarts[4]", como ele mesmo se denominava (apesar de ser, na realidade, o guarda-caça da escola). Ele, assim como muitos outros novos amigos, acompanharia Harry por muitos anos daquele dia em diante, em uma série de aventuras cheias de desafios e vitórias. Os personagens e acontecimentos desse resumo de história podem ser mais do que familiares para muitas pessoas. Isso porque "Harry Potter" é uma das sagas ficcionais mais bem-sucedidas da contemporaneidade (Peres e Gomes, 2008), série de livros de sucesso que se transformou em filmes expressivamente

3. Última frase que Alvo Dumbledore, o bruxo que se tornaria o maior mentor de Harry, sussurra ao deixá-lo ainda bebê, com um ano de idade, na soleira da porta da casa de seus tios para que cuidem dele. Os pais de Harry haviam sido assassinados mais cedo naquela noite.

4. A Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, a qual Harry começa a frequentar aos 11 anos, é a escola que forma os bruxos na saga Harry Potter. É o principal cenário dos acontecimentos da história.

rentáveis e vários outros produtos midiáticos, estando presente de diversas maneiras na vida de muitas pessoas ao redor do mundo. De acordo com o site oficial da autora da série, os livros foram traduzidos para 77 idiomas (J. K. Rowling, 2012) e, segundo Henriques (2015), venderam mais de 450 milhões de exemplares mundialmente, sendo cerca de três milhões de exemplares somente no Brasil.

A escocesa Joanne Kathleen Rowling publicou o primeiro livro da série, "*Harry Potter and the Philosopher's Stone*[5]" em 1997, pela editora britânica *Bloomsbury*. Os três livros seguintes foram publicados com poucos anos de diferença: respectivamente em 1998, 1999 e 2000 (depois dos quatro primeiros houve ainda mais três, totalizando sete volumes). Em 1998, a série já estava em mercado americano (Henriques, 2015), publicada pela *Scholastic*. A entrada no mercado brasileiro se deu em 2000, pela editora Rocco, que para recuperar o tempo perdido no mercado editorial internacional, publicou os três primeiros volumes no mesmo ano, respectivamente nos meses de março, agosto e novembro (Borelli, 2007). Segundo Henriques (2015), esse "descompasso" brasileiro permitiu que a editora já soubesse do bom desempenho comercial do livro e investisse em ações, até então, pouco usuais de *marketing* no mercado editorial brasileiro, como decorações temáticas nas livrarias. A partir do lançamento do quinto volume, o intervalo de lançamento entre as versões em inglês e as brasileiras foi cada vez menor. Nos Estados Unidos, todos os livros da série figuraram no primeiro lugar da lista de *best-sellers* do jornal *The New York Times*. Assim como no Brasil, onde eles apareceram 16 vezes nos primeiros anos da década entre os títulos mais vendidos (Henriques, 2015).

5. Harry Potter e a Pedra Filosofal, tradução adotada na versão em língua portuguesa do livro pela editora Rocco e também pelos outros produtos da série, como o respectivo filme.

3 "Todas as crianças no nosso mundo vão conhecer o nome dele".[6]

A partir de 2001, começaram a ser lançadas as adaptações cinematográficas, que se sucederam, acompanhando o sucesso do livro. Além de filmes, os livros viraram audiolivros, jogos eletrônicos, RPG's, e a história também se proliferou na Internet, com blogs e *fanfics*[7] (Peres e Gomes, 2008; Borelli, 2007). Além das já mencionadas mídias, a série Harry Potter migrou ainda, em 2016, para o teatro. A autora J. K. Rowling, em parceria com o diretor teatral Jack Thorne e o roteirista John Tiffany, desenvolveu o roteiro de uma peça teatral construída como a oitava história da série, continuando o enredo a partir do momento em que o segundo filho de Harry, Alvo Severo, entra na Escola de Magia, dezenove anos depois da Batalha de Hogwarts[8], no tempo da história. A peça se chama "*Harry Potter and the Cursed Child*" ("Harry Potter e a Criança Amaldiçoada") e estreou no dia 30 de julho de 2016, no Palace Theatre, em London's West End, Londres. No dia seguinte, ou melhor, algumas horas após a estreia, em 31 de julho de 2016[9], ocorreu o lançamento, em formato de livro, do roteiro da peça, que, segundo informações do site Potterish (2016), bateu recordes desde a pré-venda, superando inclusive, o último volume da saga original, "*Harry Potter and the Deathly Hallows*"[10] e, após o lançamento, vendeu dois milhões de cópias em apenas dois dias nos Estados Unidos e Canadá. Ainda segundo o site, dois dias após o lançamento, se tornou o roteiro de peça teatral mais vendido de todos os tempos, superando até "Romeu e Julieta", de William Shakespeare. A versão em português, editada pela Rocco,

6. Fala da personagem Minerva McGonagall, proferida também no dia em que Dumbledore deixou Harry na casa dos tios e que parece ter previsto não só o que aconteceu na história, mas fora dela.
7. Histórias criadas por fãs utilizando os elementos da saga.
8. A batalha derradeira da série, na qual Harry enfrenta pela última vez o vilão Lord Voldemort.
9. Além de aniversário de Harry, é também aniversário de sua criadora, J. K. Rowling.
10. Harry Potter e as Relíquias da Morte.

foi lançada no Brasil dia 31 de outubro de 2016[11]. Além da repercussão na mídia tradicional[12], o lançamento também repercutiu nas redes sociais, entre elas, o *Snapchat*.

4 Uma experiência empírica no *Snapchat*

O *Snapchat* é um aplicativo voltado para uso em *smartphones*. Funciona como uma rede social, na qual o usuário compartilha fotos, vídeos e troca mensagens de texto[13] com uma lista de contatos. O diferencial é que, no *Snapchat*, esses conteúdos têm a proposta de ficarem disponíveis somente entre 1 e 10 segundos ao serem trocados entre os contatos. Como podemos ver na Figura 1, é dividido em 5 telas principais, numeradas para fins de compreensão deste artigo.

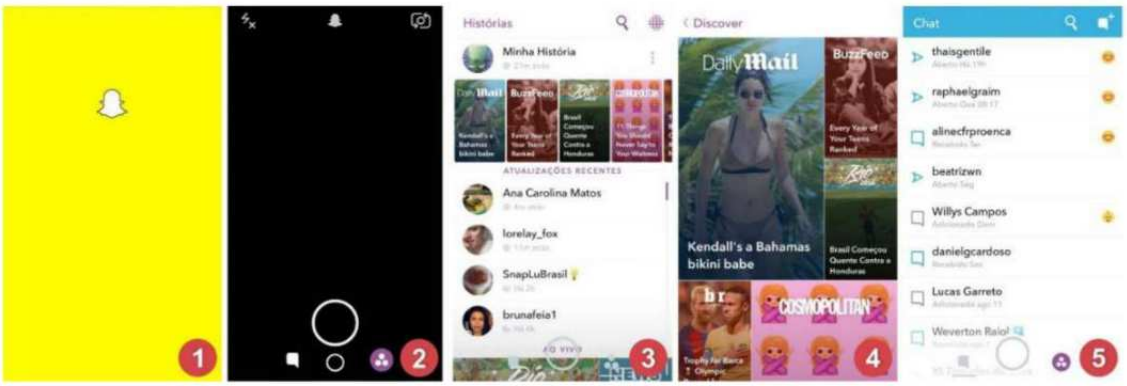


Figura 1: Interface do aplicativo Snapchat vigente na época da coleta para este artigo.
Fonte: Snapchat

A tela 2 é a aba inicial, na qual o usuário tem acesso à câmera do celular e pode fazer a foto e/ou gravar o vídeo. Nessa aba, ele pode inserir legenda, desenhos, entre outros recursos na imagem. É nela também que pode, ou enviar o conteúdo diretamente para um contato ou postar em sua "História", recurso que permite que o conteúdo fique disponível durante 24h para acesso dos contatos que fazem parte da

11. Data simbólica na série, quando os pais do garoto foram mortos e ele deixado à porta da casa dos tios.

12. Em levantamento, encontramos notícias do lançamento em grandes portais, como o G1, da Rede Globo.

13. As versões mais recentes permitem compartilhamento de arquivos e realização de chamadas em vídeo.

rede do usuário (Monteiro e Mazzilli, 2016). Esse recurso fica disponível na aba "Histórias", como pode ser visto na tela 3, que por sua vez é dividida em "Minha História", com as postagens da "História" do usuário; "Atualizações recentes", com as últimas postagens dos contatos em destaque e "Todas as Histórias", com todas as atualizações de "História" dos contatos. É como um *feed* de notícias, recurso já utilizado em outras redes sociais, como *Facebook* e *Instagram*, para mostrar as atualizações mais recentes dos contatos.

É nesse *feed* que ficam disponíveis alguns conteúdos extras, disponibilizados pelo aplicativo. Esses conteúdos podem ser da categoria "*Live Stories*" (ou "Ao Vivo", na versão em português), uma reunião de *snaps*[14] postados por usuários e selecionados pelo aplicativo para compor uma história a respeito de determinado tema. É importante destacar que o usuário tem a opção de enviar seu *snap* para compor *Live Stories*, o qual será avaliado pela equipe de funcionários do aplicativo, que recebem os registros e montam com uma média entre 20 a 50 *snaps*, a narrativa que irá compor uma *Live Story*, disponibilizada publicamente no aplicativo. Esse recurso tem sido usado para montar coberturas de eventos culturais, campeonatos, manifestações, entre outras (Monteiro e Mazzilli, 2016)[15]. É também nesse *feed* que ficam disponíveis "Histórias" de algumas marcas que produzem conteúdo diretamente para o *Snapchat* e há uma aba só para reuni-las, a aba 4, chamada de "*Discover*" ("Descubra", em tradução livre). A tela 5 é a aba com as conversas entre os usuários, que ficam registradas na ordem em que ocorreram, mas não são armazenadas.

No dia 31 de julho de 2016, o *Snapchat* utilizou uma *Live Story* para cobertura do lançamento do livro com o roteiro da peça *Harry Potter and the Cursed Child*. 27 *snaps* foram disponibilizados em sequência pelo aplicativo, montando uma narrativa[16] sobre o evento. Ao percebermos a disponi-

14. É assim que se chama os conteúdos compartilhados pelos usuários do Snapchat.

15. Ao clicar na Live Story, o usuário assiste os snaps em sequência.

16. Compreendemos "narrativa" de acordo com os estudos do Gris (Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade) da UFMG. De

bilização, conforme é possível ver na Figura 2, realizamos a coleta desses conteúdos através de *printscreens*[17] em nossa conta pessoal, para posterior observação.

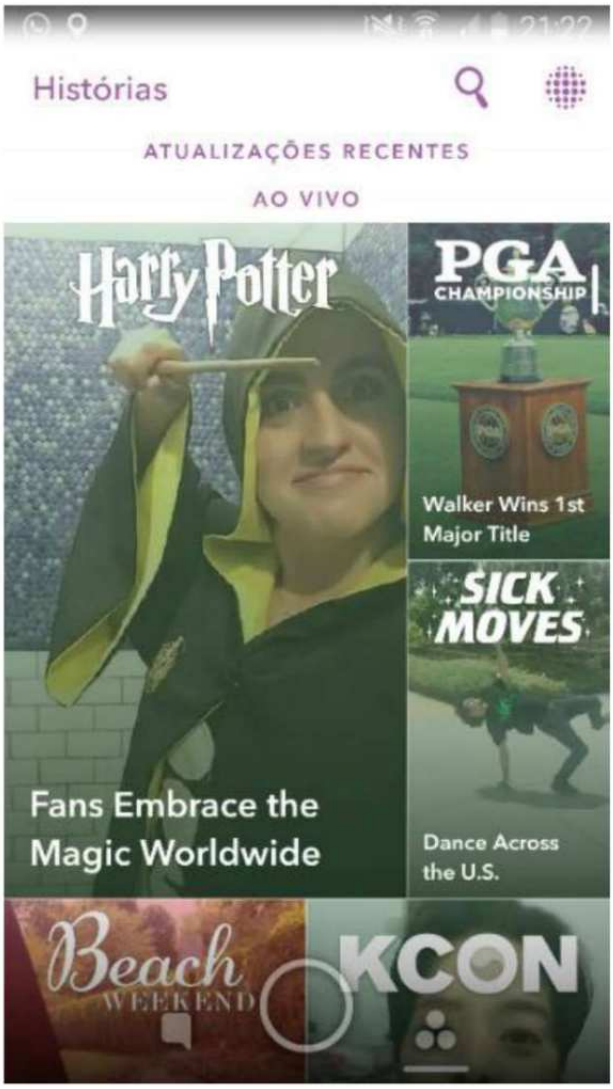


Figura 2: *Printscreen* do app Snapchat.
Fonte: Snapchat.

Além disso, o *Snapchat* forneceu outro recurso, o segundo com o tema "Harry Potter" neste dia. Na tela para fazer as fotos ou gravar os vídeos, o usuário tem a opção de es-

acordo com o grupo, a narrativa é ao mesmo tempo uma metáfora (relações conceituais), um objeto (fenômeno social) e um procedimento analítico (categorias e pressupostos). Elas permitem a compreensão de práticas comunicativas a partir de suas movimentações na vida social. Em especial, as narrativas midiáticas seriam intervenções que evidenciam pontos de coesão e também de rupturas (França et al, 2014).

17. Captura de tela. É como se fotografássemos o que está na tela e armazenássemos no celular.

colher um filtro, que pode ser uma coloração específica para a foto ou então figuras gráficas virtuais que, acompanhando nossos movimentos, se acoplam à imagem fotografada/filmada. Na ocasião, foi disponibilizado um filtro temático de Harry Potter, com o qual os usuários poderiam tirar/filmar uma *selfie*[18] e, à sua imagem, se acoplavam elementos que caracterizam o personagem título da saga: olhos verdes, cicatriz em forma de raio na testa, cachecol vermelho e ouro da Grifinória[19] e varinha.

O processo de coleta dessas imagens foi o seguinte: além de dar *printscreen* nos nossos contatos pessoais do *Snapchat* que utilizaram o filtro, solicitamos, via outro aplicativo, o *WhatsApp*[20], que 20 contatos (selecionados de acordo com os critérios: a) disponibilidade para auxiliar na pesquisa e b) participar de grupos de amigos diferenciados, para ampliar a coleta) procurassem entre seus contatos, pessoas que utilizaram o filtro, pedissem autorização para uso da imagem em uma pesquisa e, fornecida a autorização, realizassem o *printscreen* e enviassem para o autor deste artigo. Dessa forma, durante cerca de 24h, os colaboradores enviaram seus *printscreens* para o autor, que os armazenou, excluindo imagens repetidas. Isso porque, pelo fato de alguns colaboradores seguirem as mesmas contas, eventualmente aconteciam de dois ou mais contatos efetuarem o *printscreen* do mesmo usuário. É a partir dessas duas experiências no *Snapchat* (o *Live Stories* do lançamento do livro e o filtro temático) que começaremos, a partir do tópico seguinte, nossa análise exploratória. As ações do aplicativo *Snapchat* no dia do lançamento da oitava história da série Harry Potter, evidenciam a sociedade contemporânea em processo de midiatização e tecida pelas interações, portanto, se constituem enquanto experiência midiatizada que observaremos, a partir de perspectivas teóricas da midiatização neste exercício teórico-experimental.

18. Auto-retrato fotográfico feito principalmente através do celular.

19. Em Hogwarts, os estudantes são divididos por "casas", que são como clãs unidos por uma característica em comum. São quatro casas ao todo e Grifinória é a casa de Harry Potter.

20. Aplicativo para smartphones que permite troca de mensagens instantâneas entre contatos.

5 Tempos de midiatização

Segundo Sodré (2012), vivemos na virada do século XX para o XXI a passagem de uma noção unidirecional de comunicação de massa para as possibilidades comunicativas da interatividade e multimídia, proporcionadas pelas novas tecnologias, cujo desenvolvimento acompanha a acelerada expansão econômica, social e cultural do sistema financeiro capitalista sobre a sociedade contemporânea. Para o autor, não se trata de uma completa revolução das tecnologias, mas de uma mutação, pois compreende uma paulatina maturação dos avanços tecnológicos a partir de uma hibridização de suas linguagens. O que há de novo nesse contexto, no pensamento de Sodré (2012), é a grande capacidade de estocagem de dados e informações, assim como a sua rápida transmissão, diminuindo distâncias de tempo e espaço. É essa aceleração do processo circulatório de produtos informacionais que Sodré diz ter se denominado por "*comunicação*", não a ideia de vinculação social, mas a de integração sistemática de estruturas de poder na sociedade contemporânea. E esse desenvolvimento de sistemas e redes de comunicação estaria transformando radicalmente a vida do ser humano.

> Está depois em jogo um novo tipo de formalização da vida social, que implica uma outra dimensão da realidade, portanto formas novas de perceber, pensar e contabilizar o real. Impulsionadas pela microeletrônica e pela computação ou informática, as neotecnologias da informação introduzem os elementos do *tempo real* (comunicação instantânea, simultânea e global) e do *espaço virtual* (criação por computador de ambientes artificiais e interativos), tornando "compossíveis" outros mundos, outros regimes de visibilidade pública. (Sodré, 2012, p. 16, *grifos do autor*).

A partir desse contexto, vivido e analisado pelo autor, é que Sodré trabalha o pensamento de que a sociedade contemporânea se rege pela *midiatização*, ou seja, "a tendência

à 'virtualização' ou telerrealização das relações humanas, presentes na articulação do múltiplo funcionamento institucional e de determinadas pautas individuais de conduta com as tecnologias da comunicação" (Sodré, 2012, p.21). Segundo Sodré, a midiatização seria um conjunto de mediações, baseadas na comunicação entendida como processo informacional a reboque do sistema capitalista e baseada no que ele chama de tecnointeração, ou seja, interações caracterizadas pela presença de uma prótese tecnológica denominada *medium*: um fluxo comunicacional acoplado a um dispositivo técnico[21]. A midiatização, para o autor, implica um novo modo de viver, estar e se relacionar no/com o mundo. É o que ele denomina como *bios midiático*, baseando-se nos gêneros qualificativos da existência trabalhados por Aristóteles: o *bios theoretikos* (vida contemplativa), o *bios politikos* (vida política) e o *bios apolaustikos* (vida prazerosa). O *bios* midiático seria assim, um quarto *bios*, uma nova forma de vida. E essa cultura do quarto *bios* é nomeada por Sodré como tecnocultura, a qual

> (...) implica uma transformação das formas tradicionais de sociabilização, além de uma nova tecnologia perceptiva e mental. Implica, portanto, um novo tipo de relacionamento do indivíduo com referências concretas ou com o que se tem convencionado designar como verdade, ou seja, uma outra condição antropológica (Sodré, 2002, p. 27).

Ao tratar de midiatização nessa perspectiva, Sodré não se fecha unicamente na visão de como a mídia influenciaria a sociedade, em uma perspectiva unidirecional, mas em como o processo de midiatização, desencadeado pela própria aceleração do capital, ou seja, produto de nossas práticas sociais, significa uma nova maneira de a sociedade existir e se comunicar. Nesse sentido, podemos aproximar o pensamento de Sodré ao de Braga (2011), que compreende

21. Por exemplo: a linguagem televisiva seria um fluxo comunicacional que, acoplada a um aparelho televisor, o dispositivo técnico, formaria um medium: a televisão.

a midiatização como o processo comunicacional da sociedade contemporânea, ou seja, como a sociedade se comunica, não apenas como as mídias agem sobre a sociedade em uma perspectiva dualista e unidirecional.

Para Braga (2011), a mídia tem uma importância central nos estudos sobre Comunicação. Segundo o autor, foram as mídias que possibilitaram a percepção histórica do "comunicacional" como problema de pesquisa; as mídias teriam um destaque entre as outras interações na nossa sociedade moderna; e o midiático estaria profundamente presente em todos os espaços da vida, por conta de sua natureza inclusiva e de penetrabilidade. Entretanto, o autor vê os meios de comunicação, por si mesmos, apenas como fenômeno empírico. O que se deve enxergar neles é seu caráter proporcionador da "interação social comunicacional em funcionamento, com seus objetivos, processos e tensões plurais" (Braga, 2011, p.69). A interação comunicacional, conforme Braga (2011) seriam os processos simbólicos e práticos que organizam as trocas entre os seres humanos e viabilizam suas ações e objetivos, além da vida em sociedade como um todo. Braga trabalha para superar a disjunção entre esses dois objetos: "mídia" e "interações". Para ele, existe uma continuidade entre os processos comunicacionais da midiatização e os processos interacionais que estariam mais distantes do "midiatizado". Na sociedade contemporânea, segundo o autor, seria difícil fazer um corte preciso entre essas duas dimensões. A midiatização faria parte da vida social em todos os seus aspectos, alimentando-a e sendo alimentada por ela.

> Nessa linha, podemos entender a midiatização como um conjunto complexo de ações de sociedade (incluindo aí, é claro, a organização empresarial e o desenvolvimento tecnológico) que crescentemente se estabelecem como processo interacional de referência, passando a abranger e direcionar os processos gerais anteriores: os da escrita, que anteriormente (e ainda) se apresenta como processo de referência principal, subsumindo a generalidade de processos; e os da oralidade tradicional (Braga, 2011, p. 70).

Para Wolton (2004), é a interação que define a comunicação, processo que, segundo ele, na perspectiva da interface entre comunicação e sociedade, possui três sentidos principais. Primeiramente, de compartilhar com o outro. Antes de qualquer princípio, a comunicação seria uma experiência humana fundamental, sem a qual não haveria vida, individual ou coletiva. O segundo sentido seria o de um conjunto de técnicas, que possibilitou o alargamento das distâncias por meio de tecnologias como o telefone, a televisão, o rádio etc. Por último, a comunicação para Wolton seria uma necessidade social funcional, ou seja, desempenharia um papel objetivo indispensável para a manutenção e desenvolvimento dos sistemas econômicos globais. Por *funcional*, o autor entende a dimensão da comunicação que tem a ver com as necessidades que as economias e as sociedades abertas possuem de se comunicar para que aconteçam trocas de bens e serviços, assim como fluxos econômicos, financeiros e administrativos. Em paralelo e atrelado à essa concepção do processo, está a dimensão *normativa* da comunicação, relacionado com o que ele considera o ideal da comunicação, o de estar em contato com o outro, compartilhar algo em comum, compreender-se (Wolton, 2004). O autor nos mostra que essas duas dimensões da comunicação, a normativa e a funcional, não existem de maneira desaliada, estando presentes de maneira conjunta em todos os níveis de comunicação: a direta, a técnica e a social, que por sua vez, também estariam entrelaçadas. Para o autor, apesar do crescente sucesso da dimensão funcional, "sempre existe uma margem de manobra" (Wolton, 2004, p.34). O crescimento de importância da dimensão funcional não bastaria para anular a dimensão normativa.

6 Análise exploratória: percebendo o que os *snaps* revelam

No caso da *Live Story* do lançamento, como pode ser visto na Figura 3, foram 27 *snaps* mostrando fãs de Harry Potter e suas reações ao lançamento do livro com o roteiro da peça. Eram fãs indo fantasiados ao lançamento, recitan-

do referências à saga, chorando por terem conseguido uma edição autografada do livro ou brincando em casa imitando passagens da série. Esses *snaps*, apresentados na ordem em que apareciam ao acionarmos a *Live Story*, como indica a numeração, foram dispostos em sequência pelo aplicativo de maneira a criar uma narrativa sobre o lançamento a partir das experiências dos usuários. Numeramos os *snaps* do primeiro a aparecer até o último.

De 1 – 3 são mostrados fãs brincando e fazendo referências a série. De 4 – 14 são *snaps* diretamente ligados ao lançamento do livro, seja em Londres, com a presença da autora, ou em livrarias ao redor do mundo, com fãs fantasiados. De 15 – 18, são mostrados alguns fãs visitando os *sets* de filmagem dos filmes de Harry Potter e, por fim, de 19 – 27, retorna para fãs em casa, alguns já lendo o livro. Por último, o *snap* de uma fã agradecendo Harry Potter por existir em sua vida.

Um processo como esse, via *Snapchat*, só é possível a partir do contexto de uma sociedade midiatizada, na qual as tecnologias da informação, impulsionadas pela expansão do capitalismo, entram em mutação, hibridizando linguagens como texto, som e imagem, possibilitando assim a existência de aplicativos como o em questão, no qual todas essas linguagens são acionadas para promover interações.

Na *Live Story*, foram reunidos e disponibilizados *snaps* de usuários de diversas partes do mundo (Londres, Califórnia, Canadá, Nova York, Texas, Austrália, Alemanha e Japão, pelo que foi possível identificar nas legendas dos *snaps*), produzidos e postados pelos usuários com poucos minutos de diferença, e que juntos, formaram uma narrativa coerente. Essas tecnologias introduzem os elementos do tempo real no espaço virtual, possibilitando outros regimes de visibilidade e a convivência de diferentes mundos, como vimos em Sodré (2012), proporcionada por interações midiatizadas. Em contexto de midiatização, objetos midiáticos participam de todos os âmbitos da nossa vida, sejam nas relações de trabalho ou de lazer, promovendo sociabilidades (Sodré, 2012).

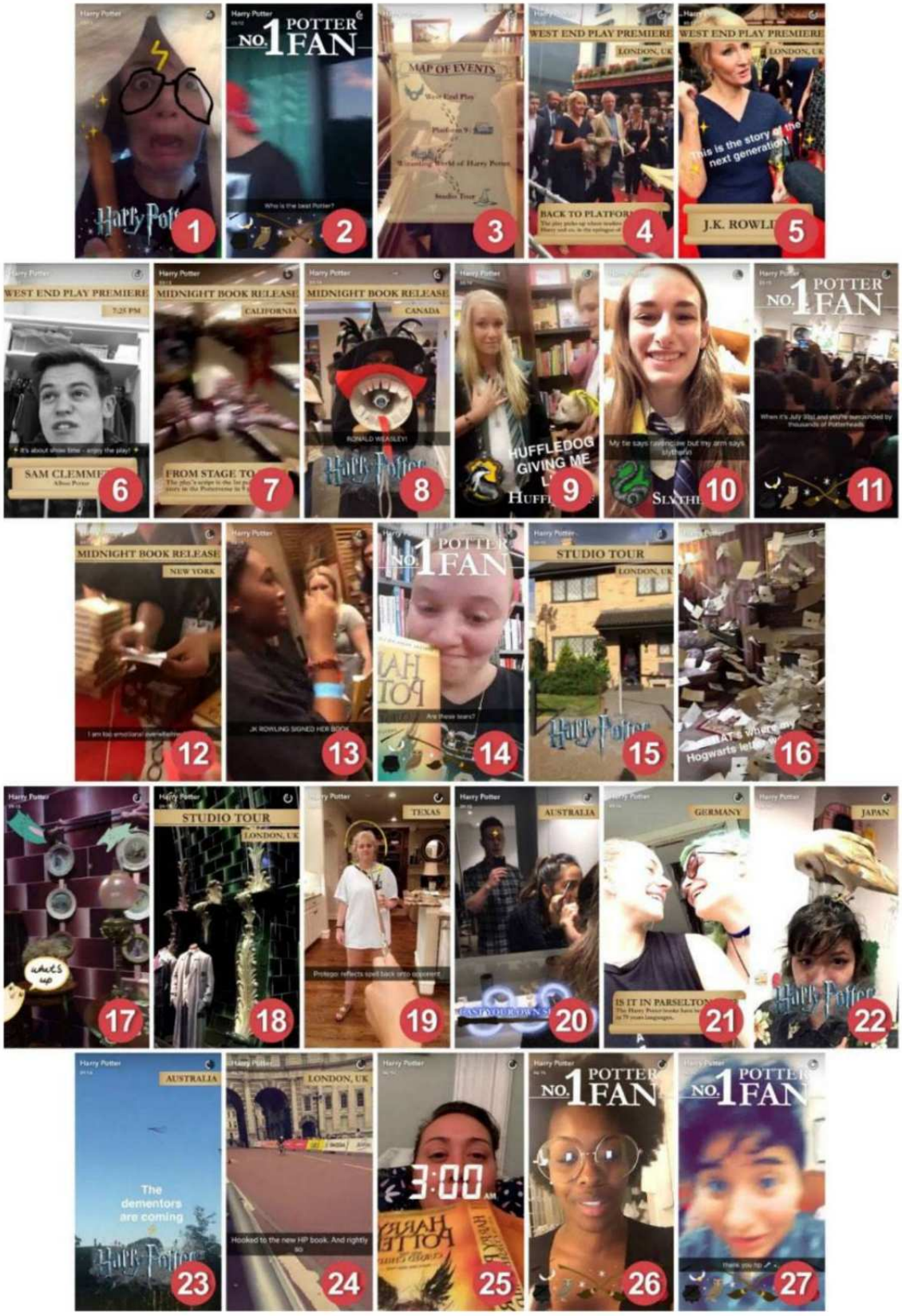


Figura 3 - *Discover* temático sobre Harry Potter.
Fonte: Snapchat

Braga (2011) propõe as interações como “ângulo de entrada” promissor para análises comunicacionais e, segundo o autor, a midiatização é o meio pelo qual a sociedade

contemporânea aciona suas interações. Montar uma narrativa a partir de pontos em comum entre diversas postagens individuais caracteriza um processo interacional típico da nossa sociedade midiatizada, que pode ser analisado a partir do que Sodré (2012) denomina como tecnointeração, a interação caracterizada pela presença do *medium*, o fluxo comunicacional acoplado a um dispositivo técnico. Para Wolton (2004), a questão das técnicas é apenas uma parte visível da vontade humana de entrar em relação com o outro, trocar, compartilhar. Considerando que o autor enxerga a dimensão normativa e a funcional de maneira equilibrada e que existiria em toda questão técnica uma utopia latente de partilha, podemos ver neste processo do *Snapchat* de enviar *snaps* para compor uma *Live Story* um exemplo de tentativa de aproximação ao outro, ambição de todo processo de comunicação, mesmo em objetivos funcionais (Wolton, 2004). Sendo assim, podemos considerar "Harry Potter" como o objeto midiatizado que funciona como um ponto em comum na vida dos fãs e que vetoriza interações entre os usuários do aplicativo escolhidos para a *Live Story*.

Essas reflexões também são pertinentes para analisar a segunda ação do *Snapchat* que separamos: a utilização do filtro temático "Harry Potter" pelos usuários, conforme demonstra a Figura 4. Todavia, o elemento que se sobressaiu primeiro ao observar essas imagens, foi o fato de que a forma de coleta desses *snaps* já é característica da rede em que vivemos atualmente, conectados por meio de dispositivos midiáticos, em tecnointeração.

A coleta evidenciou essa tecnointeração, pois acionou diversas redes de amizade, começando pelos 20 contatos convocados via *WhatsApp* para auxiliaram na pesquisa, o que proporcionou não só a reunião de *snaps* de pessoas que frequentam os mesmos lugares e vivem na mesma cidade (no caso, Belém, uma cidade amazônica), como se ampliou para pessoas morando em outros locais do Brasil e até do exterior, o que inclui as três celebridades. Certamente, se tivéssemos expandido ainda mais o nosso alcance, conseguiríamos uma amostra maior e de origens diversificadas. É o espaço virtual diminuindo distâncias entre o local e o global. A questão da

tecnointeração, que mediou os contatos entre colaboradores e com o autor do artigo, até o envio dos *printscreens*, se manifesta em todo esse processo de coleta, desde o uso integrado entre dois aplicativos (*WhatsApp* e *Snapchat*).



Figura 4: *Printscreens* de usuários.
Fonte: Snapchat

O uso do filtro é também um exemplo de tecnointeração, que apesar de ser baseada em uma oferta midiática, não impede diferentes apropriações da parte dos usuários. Na nossa amostra, há aqueles que utilizam o filtro e inserem na legenda alguma referência à série Harry Potter, mas houve também quem tenha utilizado para realizar piadas sem ligação com a série ou até mesmo não ter tecido nenhum comentário a respeito. É interessante notar como usuários em diferentes localidades e que não necessariamente se conhecem, são capazes de, em diferentes maneiras, ter apropriações semelhantes. O que é exemplificado por esses 5 *printscreens* de pessoas que inseriram como legenda a frase "Melhor filtro".



Figura 5: *Snaps* de usuários.
Fonte: Snapchat

Esse processo pode ocorrer porque a midiatização tece todas as nossas interações na sociedade contemporânea. Um objeto midiatizado, como é o caso da série Harry Potter, faz parte da vida das pessoas e pode basear relações interacionais. De fato, isso evidencia um sintoma da expansão do capital, característica da midiatização, mas, como vimos em Wolton (2004) o caráter funcional da comunicação de forma alguma anula o normativo. Um filtro como esse, no *Snapchat*, é uma manifestação, tecnointeracional, que visibiliza um ponto em comum entre esses diferentes usuários, no caso, a presença da série Harry Potter em suas vidas. E é esse ponto em comum que pode promover (promove) processos interacionais.

7 Considerações finais

Neste artigo, após breve revisão dos conceitos de midiatização, interação e comunicação normativa e funcional a partir dos autores Sodré (2012), Braga (2011) e Wolton (2004), realizamos uma análise de dois recursos do aplicativo *Snapchat* que utilizaram a temática Harry Potter no dia 31 de julho de 2016, em homenagem ao lançamento do livro com o roteiro da peça teatral *Harry Potter and the Cursed Child*. Na análise, efetuada a partir da coleta de *printscreens* e com auxílio de 20 colaboradores, foi possível evidenciar exemplos do papel da midiatização na sociedade contemporânea e como se dão processos interacionais entre as pessoas nesse contexto, em especial no que tange às tecnointerações. A principal observação foi a de que um objeto midiatizado, como é o caso da série Harry Potter, pode ser um ponto comum presente na vida das pessoas que auxilia no processo interacional (Braga, 2011). Seja na montagem de uma narrativa, a partir dos *snaps* de fãs (e que ficou disponível para todo o público do *Snapchat*), seja a partir da utilização de um filtro, de diferentes formas. Realizamos um exercício no sentido de perceber como a mídia encontra-se presente em todos os âmbitos da nossa vida em uma sociedade em midiatização. Contudo, o olhar para este processo não deve ser efetuado em uma perspectiva midiacentrista, considerando apenas a mídia pela mídia como primordial, mas observar as interações que são promovidas por ela e como objetos midiatizados são elementos que compõem nossos processos interacionais. Esse é um primeiro exercício que certamente será mais aprofundado em futuras oportunidades.

Referências

BORELLI, S. H. S. 2007. Harry Potter: Conexões Midiáticas, Produção e Circulação, Cenários Urbanos e Juvenis. *In:* Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXX, Santos, 2007. *Anais...* São Paulo, Intercom. 30:1-15.

BRAGA, J. L. 2011. Constituição do Campo da Comunicação. *Verso e Reverso*, 15(58):62-77.

FRANÇA, V. V.; MARTINS, B. G.; MENDES, A. M. 2014. *Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS): Trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação*. Belo Horizonte, UFMG, 258 p.

HENRIQUES, M. P. R. 2015. *De Hogwarts a Paraisópolis: discurso e recepção da obra* Harry Potter *em um contexto de capitalismo periférico*. São Paulo, SP. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, 450 p.

ROWLING J. K. 2012. Os livros. Disponível em: http://www.jkrowling.com/pt_BR/#/works/os-livros. Acesso em: 16/08/2016.

MONTEIRO, R. O.; MAZZILLI, P. 2016. LIVE STORIES - O Snapchat como uma pasta compartilhada de registros da vida. *In:* Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, XXI. Santos, 2016. *Anais...* São Paulo, Intercom. 21:1-15.

PERES, J. C. A. B.; GOMES, M. 2008. A recepção midiática de Harry Potter. *In:* Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, IX, Dourados, 2008. *Anais...* São Paulo, Intercom. 10:1-13.

POTTERISH. Disponível em: http://potterish.com/. Acesso em 16/08/2016.

ROWLING, J.K. 2015. *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Rio de Janeiro, Rocco.

SODRÉ, M. 2012. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis, Vozes.

WOLTON, D. 2004. *Pensar a comunicação*. Brasília, Editora da Universidade de Brasília.