Harry Potter em tempos de midiatização: uma experiência interacional no aplicativo *Snapchat*

Felipe Jailson Souza Oliveira Florêncio
Universidade Federal do Pará

Palavras-chave: Harry Potter; midiatização; interação; *Snapchat*.

RESUMO EXPANDIDO

Introdução

Este trabalho visa apresentar o resultado de uma análise exploratória a respeito de dois recursos do aplicativo para *smartphones* Snapchat (as *Live Stories* e os filtros) que utilizaram a temática "Harry Potter" em 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*[1], vista como a oitava história da saga. Para desenvolver a análise, iniciaremos com uma breve revisão das nossas perspectivas teóricas do conceito de midiatização, trabalhado por Muniz Sodré (2012) e por José Luiz Braga (2011), que toma como objeto dos estudos comunicacionais as interações humanas e considera midiatização como 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. Em seguida, fazemos uma contextualização a respeito da série Harry Potter e do aplicativo *Snapchat*, finalizando com a análise, a partir dos conceitos, de duas amostras, uma de 27 *printscreens*[2] do recurso das *Live Stories* e outra de 51 *printscreens* do recurso dos filtros. A partir dessa reflexão, percebemos a série Harry Potter como objeto midiatizado e vetorizador de processos interacionais.

Referencial teórico

Segundo Sodré (2012), a midiatização seria um conjunto de mediações baseadas na comunicação como processo informacional a reboque do sistema capitalista e 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.

[1] "Harry Potter e a Criança Amaldiçoada", em português. Tradução adotada pela editora Rocco ao anunciar, para outubro de 2016, a publicação da versão em português, no Brasil.
[2] Captura de tela.

A midiatização implica um novo modo de estar e se relacionar no/com o mundo. É o que ele denomina como *bios midiático* (SODRÉ, 2012). Ao tratar de midiatização nessa perspectiva, o autor não se fecha na visão de como a mídia influenciaria a sociedade, mas em como o processo de midiatização significa uma nova maneira de existir e se comunicar.

Nesse sentido, aproximamos o pensamento de Sodré (2012) ao de Braga (2011), que compreende midiatização como processo comunicacional da sociedade contemporânea. Para Braga (2011), as mídias teriam destaque entre as interações na sociedade e o midiático estaria presente em todos os espaços da vida. Entretanto, o autor vê os meios de comunicação apenas como fenômeno empírico. O que se deve enxergar neles é seu caráter proporcionador da "interação social comunicacional" (BRAGA, 2011, p. 69) que seriam os processos simbólicos e práticos que organizam as trocas entre os seres humanos. Braga (2011) trabalha para superar a disjunção entre "mídia" e "interações". Para ele, existe uma continuidade entre os processos comunicacionais da midiatização e os processos interacionais mais distantes do "midiatizado". A midiatização faz parte da vida social em todos os seus aspectos.

Isso nos leva à perspectiva de Wolton (2004): é a interação que define a comunicação, processo que possui três sentidos principais. Primeiramente, de compartilhar com o outro. Em segundo, de conjunto de técnicas. E por último, de necessidade social funcional, indispensável para a manutenção e desenvolvimento dos sistemas globais.

Por *funcional*, o autor entende as necessidades que as economias e sociedades abertas possuem de se comunicar. Atrelada à essa concepção, está a dimensão *normativa*, relacionada ao que ele considera o ideal da comunicação: estar em contato com o outro, compartilhar o comum, compreender-se. O autor nos mostra que essas dimensões não existem desaliadas (WOLTON, 2004).

Harry Potter e o *Snapchat*

Percebendo a sociedade contemporânea tecida por interações midiatizadas, selecionamos um exemplo empírico de experiência midiatizada para este exercício teórico-experimental. Escolhemos Harry Potter, uma das sagas ficcionais mais bem-sucedidas da contemporaneidade (PERES, GOMES, 2008)[3]. Além de livros, deu origem

[3] Os livros foram traduzidos para 77 idiomas (Disponível em: <http://www.jkrowling.com/pt_BR/#/works/os-livros>. Acesso em: 16 ago. 2016). De acordo com

a filmes, jogos eletrônicos, RPG's e se proliferou na internet com blogs e *fanfics* (PERES, GOMES, 2008; BORELLI, 2007).

Em 2016, a série migrou 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, continuando o enredo da série original. A peça "*Harry Potter and the Cursed Child*" estreou no dia 30 de julho de 2016, em Londres. No dia seguinte, ocorreu o lançamento do seu roteiro em formato de livro, que, segundo o site Potterish[4], bateu recordes desde a pré-venda.

Este lançamento repercutiu nas redes sociais, entre elas, o *Snapchat*, aplicativo para compartilhar fotos, vídeos e trocar mensagens. O seu diferencial é que esses conteúdos, aos serem trocados entre usuários, têm a proposta de ficarem disponíveis somente entre 1 e 10 segundos.

Um dos recursos do *Snapchat* são as "*Live Stories*", uma reunião de *snaps*[5] postados por usuários e selecionados pelo aplicativo para compor uma história a respeito de determinado tema. O usuário envia seu *snap* para compor *Live Stories*. Esses *snaps* são avaliados pela equipe de funcionários do aplicativo, que montam uma narrativa composta por uma média de 20 a 50 *snaps* recebidos e a disponibiliza para todos os usuários do aplicativo. Esse recurso tem sido utilizado para coberturas de eventos culturais (MONTEIRO, MAZZILLI, 2016)[6].

No dia 31 de julho de 2016, o *Snapchat* utilizou uma *Live Story* para a cobertura do lançamento do livro com o roteiro da peça. A narrativa foi composta por um total de 27 *snaps* disponibilizados em sequência. Ao percebermos essa movimentação, realizamos em nossa conta pessoal a coleta desses conteúdos através de *printscreens*.

Além disso, o *Snapchat* forneceu outro recurso com o tema "Harry Potter" neste dia: um filtro temático, com o qual os usuários podiam filmar/fotografar a si mesmos com elementos que caracterizam o personagem título da saga: olhos verdes, cicatriz em forma de raio na testa, cachecol vermelho e dourado e uma varinha. Neste caso, além de coletar *printscreens* dos nossos contatos pessoais que utilizaram o filtro, solicitamos, via *WhatsApp*, que 20 amigos procurassem, entre seus contatos do *Snapchat*, pessoas que

Henriques (2015), os títulos da série venderam mais de 450 milhões de exemplares mundialmente. Somente no Brasil, a estimativa é de cerca de 3 milhões de exemplares.

[4], Potterish é o maior site de Harry Potter do Brasil e um dos cinco maiores do mundo, premiado pela própria autora J.K. Rowling. Disponível em: <http://potterish.com>. Acesso em: 16 ago. 2016.

[5] É assim que se chama os conteúdos compartilhados pelos usuários do *Snapchat*.

[6] O usuário do *Snapchat*, ao clicar na *Live Story* assiste aos *snaps* em sequência, como se fosse um vídeo formado por várias partes de vídeos menores.

utilizaram o filtro, pedissem autorização para uso da imagem e, fornecida a autorização, realizassem *printscreens* para compor nossa amostra. Durante aproximadamente 24h foram coletados 51 *printscreens*. É a partir dessas duas experiências no *Snapchat* (o *Live Stories* do lançamento do livro e o filtro temático) que construímos nossa análise exploratória.

Análise exploratória

A análise trabalhou a construção de uma *Live Story* a partir da nossa perspectiva teórica-conceitual. Na sociedade midiatizada, linguagens das tecnologias da comunicação se hibridizam e são acionadas para promover interações. Montar uma narrativa coerente com usuários de diversas partes do mundo evidencia que as tecnologias introduzem os elementos do tempo real no espaço virtual, possibilitando outros regimes de visibilidade e convivência de diferentes mundos (SODRÉ, 2012).

Braga (2011) propõe as interações como "ângulo de entrada" promissor para análises comunicacionais, e a midiatização é o meio pelo qual a sociedade contemporânea aciona suas interações. A partir desse recurso, foi possível considerar Harry Potter como um objeto midiatizado que funciona como um ponto em comum na vida dos fãs e que vetoriza interações entre os usuários do *Snapchat* escolhidos para a *Live Story*. Um processo que pode ser analisado também a partir do que Sodré (2012) denomina como tecnointeração.

Para Wolton (2004), a questão das técnicas é apenas a parte visível da vontade humana de entrar em relação com o outro. Considerando o equilíbrio entre as dimensões normativa e funcional (WOLTON, 2014), vemos o envio de *snaps* para compor uma *Live Story* como um exemplo de tentativa de aproximação ao outro, ambição de todo processo de comunicação, mesmo que ligado a objetivos funcionais.

Essas reflexões também são pertinentes para analisar a utilização do filtro temático. A utilização desse filtro e a própria reunião dos *printscreens* também são exemplos de tecnointeração, que apesar de baseada em uma oferta midiática, não impede diferentes apropriações da parte dos usuários. Fato que 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, a presença da série Harry Potter em suas vidas. Para nós, é esse comum que pode promover processos interacionais.