

Comunicação multimodal: o caso da abordagem sócio-semiótica às narrativas transmediáticas¹

Multimodal communication – a sociosemiotic approach to transmedia narratives

Luísa Magalhães*

*Universidade Católica Portuguesa, Braga

Resumo

O presente trabalho foca a comunicação multimodal e, em particular, uma abordagem transmediática de narrativas (*storytelling* cf. Jenkins 2006). Embora ancorado na tradicional semiótica narrativa referida em cima, situa-se, mais especificamente, no campo da sócio-semiótica (cf. Kress e Van Leeuwen 1996; 2010), debruçando-se sobre os *modos* e *meios* de expressão e de recepção de mensagens. Metodologia: A investigação qualitativa seguiu três passos metodológicos, primeiro faz-se a exposição do percurso teórico seguido, depois identifica-se a bibliografia relevante em linguística cognitiva, para acompanhar a determinação dos diferentes *modos* elencados para análise e, finalmente, usa-se o conceito de *convergência* aplicado à comunicação multimodal, a partir da abordagem sobre *metáfora conceptual* antes indicada como processo cognitivo de relevância semiótica. Estes pressupostos teóricos foram aplicados na análise de diferentes representações do fenómeno *Harry Potter*, nas suas diversas e convergentes ocorrências materiais. Análise: A análise executada confirma que os processos narrativos enquanto textos transmediáticos conseguem criar um ambiente ficcional abrangente, aberto a múltiplos contextos de interpretação e de reformulação, sendo capazes de mobilizar mecanismos de significado convergente e narrativas sequenciais que funcionam em multiplataformas de acesso frequente para uma larga audiência (Jenkins 2006). Partindo do conceito de *modo*² introduzido por Kress e Van Leeuwen (1996), apresenta-se uma proposta de carácter sócio-semiótico que foca a *comunicação multimodal* (cf. Kress 2010) e se cruza com a *teoria da metáfora conceptual* introduzida por Lakoff e Johnson (1980), criando estruturas de convergência entre vários *meios* de acesso a cada objecto narrativo (Jenkins 2006). Discussão: Explora-se o universo narrativo de um produto utilizando os mecanismos transmediáticos, destacando uma questão de experiência cognitiva, mais do que de uso, dado que cria compromissos e desafios interpretativos que são necessários a ambos, autores e audiências (Scolari 2009). Ilustra-se esta abordagem com o exemplo das narrativas criadas à volta da personagem de Harry Potter (Rowling 1997-2007), caso em que se parte de uma série de livros e jogos analógicos, que, por sua vez, estão na origem de uma extensa produção mediática, jogos digitais e plataformas *online* com participação activa de comunidades de fãs do personagem. Conclusão: O estudo apresentado demonstra a pertinência do estabelecimento da proposta, sublinhando-se o carácter multimodal e, simultaneamente, transmediático das actuais formas de criação e acesso aos textos narrativos. A série pode ser considerada um exemplo significativo de narrativas transmediáticas no sentido de Jenkins (2006), dado que promove todo um conjunto de modalidades e possibilidades de representação numa variedade de suportes.

Palavras-chave: Comunicação multimodal, narrativa transmediática, semiótica, sócio-semiótica, cognição, mecanismos cognitivos.

Abstract

This work focuses on multimodal communication and a transmediatic approach to narratives (*storytelling* cf. Jenkins 2006). Although anchored in the traditional semiotic narrative mentioned above, it is situated, more specifically, in the field of socio-semiotics (cf. Kress and Van Leeuwen 1996; 2010), looking at the modes and means of expression and reception of messages. Methodology: This qualitative research followed three methodological steps. First, exposition of the theoretical path, then identification of the relevant bibliography in cognitive linguistics and, finally, the use of the concept of convergence applied to multimodal communication, from the *previously* indicated approach on conceptual metaphor as a

¹ A autora escreve segundo a ortografia antiga.

² Todos os conceitos em itálico se referem (i) ao destaque dos termos específicos da área, remetendo para os autores respectivos e sua utilização dos termos; (ii) a estrangeirismos.

cognitive process of semiotic relevance. These theoretical assumptions were applied in the analysis of different representations of the *Harry Potter* phenomenon, in its diverse and convergent material occurrences. Analysis: The analysis performed confirms that narrative processes as transmedia texts can create a comprehensive fictional environment, open to multiple contexts of interpretation and reformulation, being able to mobilize mechanisms of convergent meaning and sequential narratives that work on multi-platforms of frequent access to a wide audience (Jenkins 2006). Starting from the concept of form introduced by³ Kress and Van Leeuwen (1996), a proposal of a socio-semiotic character is presented, focusing on *multimodal communication* (cf. Kress 2010). It intersects with the *theory of conceptual metaphor introduced* by Lakoff and Johnson (1980), thereby creating structures of convergence between various *media* of access to each narrative object (Jenkins 2006). Discussion: Explores the narrative universe of a product using transmediatic mechanisms, highlighting a question of cognitive experience, more than use, since it creates commitments and interpretative challenges that are necessary to both authors and audiences (Scolari 2009). This approach is illustrated with the example of the narratives created around the character of Harry Potter (Rowling 1997-2007), in which case it is part of a series of books and analog games, which, in turn, are at the origin of an extensive media production, digital games and online platforms with *active* participation of fan communities of the character. Conclusion: Research demonstrates the relevance of this proposal, underlining the multimodal and, at the same time, transmediality of the current forms of creation and access to narrative texts. The series can be considered a significant example of transmedia narratives in the sense of Jenkins (2006), since it promotes a whole set of modalities and possibilities of representation in a variety of formats.

Key words: Multimodal communication, transmedia narrative, semiotics, socio-semiotics, cognition, cognitive mechanisms.

Introdução

A narratividade, isto é, a capacidade humana de contar histórias tem milhares de anos, porque contadores de histórias existiram sempre na transmissão da oralidade, mesmo antes de surgir a linguagem escrita. Através da sua capacidade de criar uma história, o ser humano (i) estabelece ligações interpessoais, que (ii) geram identificação no seio do grupo e (iii) despertam emoções, chamando a atenção do ouvinte e envolvendo-o na história, passando a (iv) desempenhar o papel de instrumento de exercício de poder nas relações humanas. As narrativas permitem ganhar dimensão e fundamentação antropológica na resolução de conflitos da ordem vigente, tanto a nível de funções cosmogónicas (i. e., ligação da sociedade humana com o universo) como de funções institucionais (i. e., conjugalidade e filiação, no seio da família) como, ainda, criativas (incitando ao procedimento de novos projectos e utilização de novos instrumentos de acção). A narratividade torna-se, por conseguinte, objecto de estudo da *semiótica* e, em particular, da *semiótica narrativa* (Greimas 1970, cf. Rodrigues 1991: 63 e ss).

Recentemente a narratividade tem vindo a ganhar uma nova dimensão e importância na designação inglesa de *storytelling*, termo que – embora seja originalmente seu sinónimo – foca métodos e recursos audiovisuais e tecnológicos utilizados pelos contadores modernos de histórias. Surgem, assim, novas estratégias utilizadas para além dos tradicionais métodos da ancestral oralidade e das omnipresentes narrativas literárias, as quais privilegiam o cinema, a televisão, e os vídeo-jogos, integrando estratégias de marketing de vária ordem. Esta nova realidade dá origem a um termo mais recente – *transmedia storytelling* – que remete para a transmissão de uma história em diferentes *meios* de comunicação, reconhecendo que as

³All concepts in italics refer (i) to the highlight of the specific terms of the area, referring to the respective authors and their use of the terms; (ii) foreignisms.

histórias do mundo de hoje devem ser adequadas e contadas de formas diferentes, criando ligações interpessoais através do tipo do meio de comunicação utilizado⁴.

O presente estudo, embora ancorado na tradicional semiótica narrativa referida em cima, situa-se, mais especificamente, no campo da sócio-semiótica (cf. Kress e Van Leeuwen 1996; 2010), debruçando-se sobre os *modos* e *meios* de expressão e de recepção de mensagens que configuram escolhas culturais e dependem dos seus contextos correlativos. O texto subdivide-se em três secções subsidiárias, relativas (i) às comunidades virtuais desenvolvidas em contexto transmediático (Jenkins 2006), (ii) aos conteúdos virtuais seleccionados como exemplo de metáfora conceptual, conceito introduzido por Lakoff e Johnson (1980) e (iii) à relevância dos mecanismos transmediáticos de atribuição de significado e seu papel no imaginário da audiência. O sucesso editorial e multimédia da série de livros de Joanne K. Rowling sobre a personagem *Harry Potter* pretende ilustrar alguns dos pontos presentes ao longo do texto, ligando as abordagens da sócio-semiótica à perspectiva de análise das narrativas transmediáticas da actualidade. Desenham-se, finalmente, algumas possibilidades de desenvolvimento futuro no sentido do estudo sobre a comunicação multimodal em contextos transmediáticos.

Enquadramento teórico

A distinção entre os diferentes sistemas comunicativos que constituem o universo mediático da acção comunicativa humana coloca questões de convergência e de localização semântica em paralelo com questões definitórias de carácter básico, como por exemplo, a distinção entre “modos” e “meios” de comunicação. O estabelecimento das relações que correspondem à acção comunicativa baseia-se em estruturas multimodais que existem em diferentes linguagens e depende do *meio* disponível. A relação que se estabelece entre objectos e conceitos ou, ainda, entre indivíduos, objectos e conceitos pode ser configurada em vários *modos*. O *modo* pelo qual se estabelece uma relação comunicativa depende da percepção humana sobre cada objecto e, portanto, tem implicações sobre o significado que é percebido e sua consequente interpretação. Existem várias modalidades de representação mental e transmissão do conhecimento: existe, entre outros, o *modo* da fala, da leitura, da escrita, das expressões artísticas, científicas ou tecnológicas. A existência de vários *modos* e a percepção de que estes podem operar em simultâneo e a respeito de vários factores contextuais levou à necessidade de explorar as suas condições de operação numa perspectiva multimodal. Numa abordagem sócio-semiótica global que operacionaliza os conceitos de *modo* e de *meio*, Kress e Van Leeuwen (2001) referem que o *modo* resulta de uma escolha cultural baseada, por exemplo, no efeito transformativo das narrativas multimédia, no sentido em que cada sujeito, que pode ser utente, leitor ou espectador, se apropria dos aspectos significativos das narrativas que enfrenta e reage perante eles, para lhes conferir significado e dimensão semiótica própria. Nesta construção de significados nem sempre se usa apenas um *modo*, uma vez que a coordenação de *modos* distintos pode levar a um maior grau de conhecimento comum sobre a mensagem e, consequentemente, à sua melhor compreensão. A interacção entre modos semióticos constitui um dos temas principais destacados pela abordagem teórica da multimodalidade. Trata-se de relacionar modos de produção de sentido com

⁴ Na *internet*, abundam guias relativos à arte criativa de produzir narrativas modernas e eficazes como, por exemplo, em: <https://comunidade.rockcontent.com/storytelling/>.

fenómenos de enquadramento visual e de compreender as relações estabelecidas entre texto e imagem, som e movimento, acontecimento e meio de comunicação. Por exemplo, o *modo* de aceder a um livro impresso é o *modo de leitura* e depende da capacidade de alguém que é um leitor ler esse livro, enquanto o *modo de jogo* é resultado da capacidade de cada jogador seguir as regras e executar as instruções que o jogo implica. O *modo* resulta também do sentimento de comunidade e das decisões que cada comunidade, no sentido de grupo, se revela capaz de tomar relativamente ao objecto narrativo em questão.

Segundo a mesma fonte, entende-se por *meio*, ou *medium* a matéria instrumental que permite aceder às narrativas. O livro, o aparelho de televisão, o ecrã de cinema, o tabuleiro de jogo, são *meios* de acesso, no sentido em que assistir a um filme é diferente de aceder a um *site* na *Internet*, de ler um livro ou de ouvir uma peça de música, dado que se trata de *meios* diferentes. Os *meios* ou *media* incluem a entrada de uma narrativa que existe inicialmente em forma impressa, numa série emitida em canais televisivos ou a produção de objectos inspirados nessa mesma narrativa. São os *media* quem incentiva o público à participação numa realidade distinta, transformando cada elemento receptor num elemento de audiência. Nesta condição de audiência, é possível aceder a *meios* de produção de conteúdos, por exemplo para plataformas ou *sites* de autor, ou, ainda, a *sites* de desenvolvimento de produtos tais como *Youtube*, *Instagram*, *Netflix*, entre outros. Os *modos* pelos quais se pode aceder às narrativas cruzam-se com os *meios* disponíveis por intervenção directa do sistema cultural que, em certa medida, submete cada audiência ao entendimento das características e condições de interpretação próprias.

Cada ser humano é um local de pensamento e de interacção, de cognição e de partilha, isto é, um local de significação. A ideia de que vivemos rodeados de signos, isto é, de unidades significativas às quais atribuímos valor semântico próprio, pressupõe uma capacidade interpretativa, segundo a qual apreendemos uma realidade porque a reconhecemos a partir do seu encontro com outra realidade apreendida cognitivamente da memória do passado. O acesso à linguagem, especialmente na sua expressão verbal, constitui a chave para o desenvolvimento deste processo de desenvolvimento cognitivo que é, na verdade e, pelo menos em parte, um processo metafórico, a partir do qual somos capazes de projectar experiências pessoais através de conceitos, conferindo-lhes significado para conhecer, apreender e representar o mundo. A criatividade com que procedemos ao desenvolvimento desta projecção envolve, para além dos domínios identificados no mapeamento entre os domínios Origem e Alvo, outros espaços conceptuais, outras possibilidades de compreensão e comunicação dos fenómenos inerentes à vida e sua expressão. Para falar, escrever, organizar imagens, adaptar filmes ou bandas sonoras, é preciso mobilizar capacidades mentais de associação e de projecção que funcionam em conjunto de forma a construir e harmonizar o pensamento a partir das diferentes linguagens e dos seus diferentes modos. Segundo Lakoff e Johnson (1980), estamos perante processos metafóricos, i.e. mecanismos cognitivos que fazem parte do quotidiano das pessoas e desenvolvem as suas formas de pensamento e motivam as suas atitudes. A noção de *metáfora* ultrapassa os domínios mais tradicionais das figuras literárias e define a metáfora como um “mecanismo de pensamento” que está presente no dia a dia, não apenas na linguagem, mas no próprio pensamento e nas acções comuns. A metáfora conceptual configura o mecanismo de pensamento presente no quotidiano humano, que é a condição principal para o desenvolvimento do processo semiótico e base para a sua representação em contexto multimodal.⁵ O resultado do processo depende do *modo* pelo qual os *inputs* são

⁵ É possível identificar outras áreas que não serão aqui abordadas em mais pormenor e que expliquem o trajecto semiótico situado entre o novo e o antigo, entre o que se possui e o que está fora do alcance, ligando-as como áreas que constituem

recebidos e interpretados, se estão enquadrados pelo sistema cultural de cada pessoa, se não estão, se podem ou não ser trabalhados no sentido de serem reconhecidos mais facilmente ou se, pelo contrário, não resultam e desencadeiam, por isso, um desvio na comunicação.

Na actualidade, a distinção necessária entre os diferentes sistemas comunicativos coloca questões de literacia e de localização semântica em paralelo com questões definitórias de carácter básico, como por exemplo, a distinção entre “modos” e “meios” de comunicação. Os sistemas televisivos, bem como os cinematográficos, reportam-se a uma condição de meios, enquanto outros sistemas, igualmente influentes e formadores, se reportam a uma condição de modalidade, ligados a actividades que excedem a condição de espectador e se projectam nos vários campos de acesso à realidade mediada: por exemplo, no campo do entretenimento através do conceito correlativo de *jogo*; no campo do consumo, através do conceito correlativo de *mercado*; ou ainda no campo da informação, através do campo correlativo da *notícia*. De acordo com Ryan (2004), a relevância narrativa de um certo *meio* depende do impacto que ele pode causar a nível semântico, a nível sintáctico, ou ainda, a nível pragmático. A nível semântico, por exemplo, *meios* diferentes favorecem formatos diferentes do esquema cognitivo básico: o cinema prefere as grandes narrativas, enquanto a televisão usa as narrativas curtas com várias linhas paralelas de enredo episódico. A nível do discurso, diferentes *meios* produzem diferentes maneiras de apresentar as histórias; logo, exigem diferentes estratégias de interpretação. No entanto, é ao nível do contexto que se percebe maior envolvimento e participação, uma vez que os diferentes *meios* podem, afinal, oferecer diferentes possibilidades de uso, como acontece com os *meios* digitais e a sua propagação em termos de utilização individual, desde os perfis em redes sociais até aos *blogs* que partilham experiências pessoais em sinal aberto.

Uma narrativa que existe e é apreendida em *meios* que convergem é considerada *transmediática*, porque, no acesso ao seu conteúdo, é necessário que os diversos *meios* sejam reconhecidos pelos indivíduos que, por sua vez, se desdobram na representação dos papéis correspondentes, seja como leitores, produtores de conteúdos ou espectadores participantes. Os textos *transmediáticos* conseguem criar um ambiente ficcional enciclopédico, aberto a múltiplos contextos de interpretação e de reformulação, sendo capazes de mobilizar mecanismos de significado *convergente* e narrativas sequenciais que funcionam em multiplataformas de acesso frequente para uma larga audiência. O diálogo contínuo entre a plataforma de publicação inicial e os espaços criativos designados para o consumo de uma dada audiência constitui a condição principal para a existência de áreas expressivas transversais que permitem o desenvolvimento de uma experiência *transmedia*. Numa perspectiva de análise transmediática, o conceito de *convergência* foi cunhado por Jenkins (2006) e refere-se a uma mudança na forma como os indivíduos se relacionam com os *media*, no sentido em que deixam de ser espectadores vocacionados para absorver conteúdos e passam a ser utilizadores participantes, capazes de produzir e partilhar os seus próprios conteúdos, em vários suportes e por redes distintas Jenkins (2006).

a base do pensamento criativo, numa perspectiva integrada que relacione os diversos dispositivos. Na perspectiva da semiótica cognitiva (Brandt 2005) sublinha-se a existência de vários espaços mentais simultâneos, com a consequente possibilidade de multiplicação de espaços genéricos, cruzando-a com a teoria cognitiva da integração conceptual (*blending*, Fauconnier e Turner 1998) e transformando-a num diferente objecto de estudo que envolve uma metodologia de pensamento em rede. A confrontação com o modo de recepção é da ordem das escolhas pessoais e estas dependem sempre dos diferentes contextos disponíveis. Trata-se de uma escolha individual, realizada no âmbito da selecção dos elementos mais significativos e promotores de um efeito comunicativo e criativo que é sempre intencional e se organiza de acordo com o espaço mental envolvido.

Metodologia

Esta investigação qualitativa seguiu três passos metodológicos, consecutivos e fundamentais. O primeiro passo consistiu na exposição do percurso teórico seguido, no qual, em primeiro lugar, foi abordada a problemática da comunicação multimodal, seus autores de referência e principais factores de impacto para o caso presente. Em segundo lugar, procurou-se identificar bibliografia relevante em linguística cognitiva, para acompanhar a determinação dos diferentes *modos* elencados para análise. Finalmente, usou-se o conceito de *convergência* aplicado à comunicação multimodal, a partir da abordagem sobre *metáfora conceptual* antes indicada como processo cognitivo de relevância semiótica. O segundo passo organizou a definição de uma série de categorias baseadas nas teorias acima designadas.

Em seguida, estas categorias e pressupostos teóricos foram aplicados na análise de diferentes representações do fenómeno *Harry Potter*, nas suas diversas e convergentes ocorrências materiais. Foram seleccionadas diferentes sequências extraídas da série *Harry Potter*, partindo dos livros, considerando os filmes e suas apresentações gráficas, bem como a presença da série em redes sociais, em páginas e grupos específicos destinados à cultura de fãs e seguidores web. A tabela seguinte elenca de forma sintética as categorias de análise e correspondente suporte teórico seguidos no artigo.

CATEGORIAS DE ANÁLISE		SUPORTE TEÓRICO	AUTORES DE REFERÊNCIA(cf Bibliog.)
Meios / modos de acesso aos fenómenos comunicativos		Multimodalidade; Sócio - semiótica	Gunther Kress Theo Van Leeuwen
Metáfora conceptual		Linguística cognitiva	George Lakoff Mark Johnson
Convergência		Comunicação digital Narrativas Transmedia	Henry Jenkins Marie-Laure Ryan

As narrativas e produções mediáticas seleccionadas para este trabalho a título de exemplo e o enorme sucesso editorial das sucessivas edições da saga *Harry Potter* em várias línguas libertou-as da sua forma escrita original e levou à sua exibição adaptada para o ecrã de cinema. Os enredos e personagens da série evoluíram em direcção a um estatuto multimodal que desafia tanto leitores como espectadores, nas suas vidas virtualmente conectadas e, também, a partir dos modernos equipamentos electrónicos. Surgiram materiais analógicos de jogo, instrumentos de uso escolar e peças de vestuário que constituem uma parte da panóplia de mercadorias "*HP*" dirigidas ao consumo dos elementos identitários correspondentes a cada personagem da série. O registo imaginário individual cede perante a oferta de mercado que o condiciona no espaço de cada realidade e *modo*, adquirindo, em *modo* de colecção, os elementos disponíveis para recriar o espaço virtual da série no seu espaço privado doméstico. No entanto, o caminho das redes, o espaço virtual e mediático, onde a série se manifesta com intensidade e sucesso, é o caminho que pertence a cada espaço humano de aprendizagem e contacto próprio e não tem limites. A audiência actual da série,

nos seus diferentes formatos, atingiu valores extraordinários, comprovativos do seu sucesso e valor de mercado⁶.

Nas plataformas *online* desenvolveu-se um *mundo virtual*, um ciberuniverso polivalente que, de acordo com Herman e Verbaeck (2005), se articula em três dimensões e modos narrativos. A primeira dimensão é a da *ilusão*: a realidade virtual “parece” verdadeira e real ao seu receptor. A *ilusão* é permitida pelo uso de *tecnologia*, pela utilização de *websites* que proporcionam o acesso à segunda dimensão atribuída ao ciberuniverso. A terceira dimensão, sugere um *mundo em potência*, “possível” em realidades variadas, simultâneas ou sobrepostas (Herman e Verbaeck 2005). A convergência entre as três dimensões destacadas proporciona a construção de um espaço no *mundo virtual*, um espaço comum, uma “casa” onde os moradores partilham responsabilidades e acções.

Análise

No caso da série *Harry Potter*, por exemplo, a primeira comunidade virtual, chamada *Pottermore*⁷, foi criada pela própria autora, Joanne K. Rowling. Trata-se de uma plataforma que se encontra activa, servindo para a publicação das últimas novidades sobre a série. Os membros da comunidade inscrevem-se com perfil individual na plataforma seguindo as regras existentes, gerando conteúdos e respondendo aos desafios criados por outros membros, no contexto geral dos objectivos do *site*. Aqui, encontra-se toda uma comunidade *online*: a inscrição no *site* permite explorar a história, personagens, “feitiços” e criaturas, bem como antecipar a continuação da narrativa fantástica sobre a sequência seguinte, *Fantastic Beasts* e conhecer o guião para a peça de teatro *The Cursed Child*. Numa perspectiva de “apropriação”, de acordo com Kalogeras (2014), o *site* permite ainda reconhecer as características essenciais e efeitos mágicos do contexto narrativo, aceder às notícias relacionadas, participar no Clube de Leitura, jogar *online* e também fazer compras na ciberloja. A comunidade que participa na plataforma *Pottermore*, com todas as suas potencialidades de interacção com os usuários registados, constitui-se de forma muito activa, como um espaço onde a narrativa original se transforma, desenvolvendo novos enredos e permitindo o fortalecimento da marca *Harry Potter* sob o enquadramento de um ritmo permanente e continuado. Também as páginas inscritas na rede *Facebook* possuem ligações entre os membros e permitem a transmissão de mensagens, a partilha de materiais multimédia e o acesso a elementos variados relacionados com a cultura de fãs à qual os membros aderem e que viabilizam entre si⁸. No canal *Youtube*⁹, que constitui talvez o maior elo de coordenação entre os diferentes *modos* e espaços virtuais, é possível aceder aos *frames* mais emblemáticos ou problemáticos de cada filme, o que permite activar o investimento emocional dos indivíduos que procuram, em rede, encontrar pares e grupos com identidades semelhantes, num espaço de comentário, crítica e elogio. O canal favorece a “apropriação” do universo narrativo virtual por parte de cada participante; este colabora abertamente na manutenção do próprio canal, considerando-se membro de uma comunidade e, portanto, responsável pela sua continuidade e acção. Na circunstância cinematográfica, um grupo

⁶ cf. Dammann, Guy (18 de junho de 2008). *Harry Potter breaks 400m in sales*. Londres: Guardian News and Media Limited. Consultado em 17 de outubro de 2008, consulta online abril, 2019.

⁷www.pottermore.com

⁸[TheGreatHarryPotterFandom](https://www.thegreatHarryPotterFandom.com); [Potterheadsfamilyheadquarters/](https://www.potterheadsfamilyheadquarters.com)

⁹www.youtube.com/user/HarryPotter

constituído como audiência pode reagir perante um cartaz de cinema, adquirindo o bilhete de acesso ao filme. Kress (2010) defende que, em termos sociais, o que conta como *modo* é a sua eficácia social: o *modo* é decidido pela comunidade que partilha, entre outros elementos, as condições da sua transmissão. Por exemplo, no caso da narrativa que se desenrola ao longo da série levada ao cinema a partir dos livros de J.K. Rowling, (1997-2007), na série *Harry Potter*, a possibilidade de participar ou não na narrativa através da entrada em plataformas multimédia – seja com objectivos de jogo ou de produção escrita – conduz a uma ligação íntima com os desenlaces possíveis, dado que diferentes modalidades envolvem diferentes processos interpretativos.

A estrutura narrativa da série *Harry Potter* inclui um conjunto de conteúdos que funcionam em paralelo relativamente ao desenrolar da acção principal, envolvendo diferentes *modos* de interacção entre os personagens principais. A acção envolve vários momentos de “ataque” e de “protecção” que os personagens enfrentam, a partir dos conteúdos lecionados na “escola de feitiçaria”, isto é, a partir do estudo e prática de “feitiços” adequados aos diferentes momentos. Assim, por exemplo, propomos como ilustração de conteúdos de maior visibilidade numa abordagem cognitiva os termos de “protecção” mais poderosos e com maior impacto na série: o “feitiço” de defesa pessoal expresso a partir da invocação de (i) *Oclumância* e (ii) *Expecto Patronum*. São apresentados, respectivamente, nos textos impressos (*Harry Potter e a Ordem da Fénix*, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*), bem como nos vídeos (DVD) e também (com especial ênfase), em algumas páginas web¹⁰ (cf. Bibliografia). O “feitiço” *Oclumância* é descrito como um rigoroso exercício de disciplina mental em *Harry Potter e a Ordem da Fénix* (cf. Bibliografia). No seu pleno domínio, o participante aprende a desenvolver capacidades selectivas e de bloqueio perante estímulos externos, adversos e disruptivos, capazes de pôr em causa o seu equilíbrio mental. A capacidade de bloqueio, obtida e estimulada através de treino voluntário e intenso do pensamento, baseia-se na necessidade de protecção interna contra agentes tóxicos do ambiente externo e resulta nessa mesma protecção essencialmente obtida através do desenvolvimento de pensamentos paralelos. Por outro lado, o “feitiço” *Expecto Patronum*, consiste na capacidade de conjurar o apoio e /ou socorro de um “patrono”, sempre que surja uma situação de trauma ou de prejuízo eminente. É mencionado em *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* e significa, essencialmente, o apelo à protecção por parte de figuras ancestrais, capazes de proteger a vítima contra agressões físicas ou de ordem moral. Este “feitiço” defende e protege quem invoca e afasta as criaturas chamadas “*dementors*”, que são os assassinos da alegria e das boas memórias. Associado ao pensamento positivo, o “patrono” assume a *imagem invocada* do adulto cuidador, vigilante e activo na prevenção de acidentes ou de ocorrências negativas potencialmente danosas. Ambos os “feitiços” funcionam de forma metafórica, transformando certos gestos em consequências relativas aos objectivos pretendidos. Bloquear a mente à invasão de pensamentos agressores ou invocar um “patrono” protector são atitudes mentais tomadas *em lugar de* outras, isto é, são alternativas à derrota.

Criando pontes entre a sócio-semiótica e a cognição, a metáfora conceptual associada a estes “feitiços” é: PENSAMENTO É FORÇA. Este mecanismo desdobra-se, no caso de *Oclumância*, em PENSAMENTO É ARMA e PENSAMENTO É PROTECÇÃO. A possibilidade de treinar a mente para impedir que seja invadida por

¹⁰ www.pottermore.com

www.facebook.com/TheGreatHarryPotterFandom

www.facebook.com/pg/Potterheadsfamilyheadquarters/

www.feedspot.com/fs/spotlight/?skip=spotlight www.youtube.com/user/HarryPotter

pensamentos externos e de má influência ou intenção está na base da sequência de parágrafos onde um professor se encarrega de exemplificar e ensinar o método de bloquear pensamentos tóxicos e agressivos através do exercício sistemático de bloqueio mental. O exercício consiste na insistência em recusar a entrada do agressor através da criação de barreiras mentais baseadas no pensamento contrário, i.e., de barreira e, portanto, de defesa contra o agressor, bem como o pensamento tóxico, inculcado pelo "inimigo". A capacidade de construir e invocar estruturas de pensamento cuja função é proteger o indivíduo contra agressões externas provocadas pela "entrada" de pensamentos negativos ou mesmo prejudiciais ou criminosos pode educar-se e pode ser treinada na "escola de feitiçaria" onde a acção se desenrola. Esta capacidade pode mesmo ser ensinada e praticada como atitude de resistência mental e mecanismo de saúde e sobrevivência. Neste caso, a ideia contrária é parte da metáfora PENSAMENTO É FORÇA, pois a atitude inversa é também considerada: é possível emitir mensagens com características agressivas, com capacidade de "atingir" a estrutura mental do *outro*, dominando o seu pensamento e criando danos mentais significativos. Do lado do agressor, é também possível treinar o tipo de pensamento invasor que altera a mente a quem se dirige de modo subversivo capaz de provocar mudanças profundas. Na descrição do "feitiço" *Expecto Patronum*, o treino mental não se limita a um exercício de bloqueio de pensamentos tóxicos. Trata-se de lutar contra os avatares de seres criminosos (os *dementors*), que têm como objectivo assassinar as suas vítimas, torturando-as, "sugando" todas as memórias de alegria, felicidade e realização pessoal que estão na base da motivação essencial de vida para os humanos na busca pela felicidade e por um destino feliz. O esforço mental que está em causa implica imagens de memórias, pesadelos ou terrores profundos. O "ataque" é descrito, primeiro, por uma descida de trevas e de escuridão e frio que assusta e imobiliza as vítimas; depois, pelo "aparecimento" dos criminosos, sem forma definida, movendo-se de forma silenciosa, na escuridão, escolhendo a vítima (entretanto paralisada de medo), "aspirando" as suas memórias felizes e causando finalmente a sua morte, de forma lenta, inexorável e deprimida. Trata-se de um ataque externo ao indivíduo e contra o qual é necessário invocar um "patrono" igualmente externo: a vítima consegue defender-se se puder invocar o seu mais forte "patrono", i. e., a figura que surge a partir da sua melhor memória, da sua máxima esperança ou da sua mais radical felicidade ou expectativa. Este "patrono" afasta o *dementor* criminoso e liberta a vítima. A capacidade mental de "conjurar" um feitiço desta ordem é descrita como algo que se ensina, por um lado, e que se treina, por outro, sempre a partir do pensamento, justificando, assim, a identificação metafórica acima proposta de PENSAMENTO É FORÇA, desdobrada em PENSAMENTO É ARMA e PENSAMENTO É PROTECÇÃO.

Os processos narrativos enquanto textos transmediáticos conseguem criar um ambiente ficcional abrangente, aberto a múltiplos contextos de interpretação e de reformulação, sendo capazes de mobilizar mecanismos de significado convergente e narrativas sequenciais que funcionam em multiplataformas de acesso frequente para uma larga audiência (Jenkins 2006). O diálogo contínuo entre a plataforma de publicação inicial e os espaços criativos designados para o consumo de uma dada audiência efectua-se em fóruns, *websites* e plataformas electrónicas que permitem a participação directa de indivíduos ou de grupos em áreas de intervenção que geram cumplicidades e partilhas críticas, à medida dos "clubes de fãs" anteriores à *internet*. Neste sentido, uma curiosa apresentação do conceito de *transmídia* (Giovagnoli 2011) faz a sua equiparação ao pólen: invisível, ubíquo, presente, sinal de vida e raiz de alimento cultural. Tal como acontece com as imagens, é impossível escapar à evidência da presença variada e transversal dos meios de difusão e de mediação entre públicos e produtores de conteúdos que se configuram como públicos

em si mesmos, receptores e utentes dos materiais produzidos e do seu respectivo alcance comunicativo. Esta presença ubíqua dos *media* pode colocar questões sobre os caminhos do sentido, seus limites, vícios e/ou providências relativamente às possibilidades de interpretação. Os diferentes *meios* são convergentes, isto é, podem funcionar em simultâneo, obrigando, por isso, ao domínio coordenado das suas diferentes produções.

Discussão

As narrativas, marcadas por imagens estáticas ou dinâmicas, surgem em *modos* marcados por expressões e contrastes que levam a uma atribuição individual de sentido. Na sequência da proposta de Kress e Van Leeuwen (1996), a realidade situa-se no olhar que a enfrenta, isto é, tudo o que é olhado reflecte uma realidade específica que geralmente é definida por um grupo social e, portanto, é veiculada em vários *modos*. A realidade existe em multissistema e pode ser codificada de forma diferente consoante o seu *modo* próprio. É, portanto, multimodal, podendo ser representada em diferentes tipos de registos e por diferentes *modos*. Escreve-se e lê-se, canta-se e ouve-se, filma-se, fotografa-se, grava-se, assiste-se, regista-se todo um campo de realidade cujas parcelas distintas precisam de submeter-se ao processo individual de criar significados em estruturas multimodais. A realidade carece de interpretação subjectiva, isto é, é necessário que cada olhar possível a assimile e compreenda nos seus *modos* próprios. O *meio* de acesso à realidade é também variável, no sentido em que existem várias possibilidades instrumentais que permitem a representação correspondente. Um dos *meios* mais frequentes é o ecrã, televisivo ou cinematográfico, onde as imagens são inscritas. Com efeito, não escapamos às imagens: aquelas que não presenciamos tornam-se presentes de forma ubíqua, assumindo *modos* e *meios* variados, imagens virtuais, elaboradas em contextos tecnológicos de representação visual.

As relações estabelecidas com os diferentes *meios* (*media*) dão origem a novas criações e intervenções por parte dos utilizadores, que desenvolvem o objecto original numa perspectiva de multimodalidade. Para além da verbalização de novos estados e /ou propostas, os fãs mobilizam diferentes tipos de imagens, em *modo* estático ou dinâmico, produzindo filmes e elaborando álbuns relativos a certos aspectos da série. A actualização da informação disponível¹¹ leva a modificações constantes no universo virtual de pertença onde se inscreve a série em todos os seus formatos. Tais modificações, por sua vez, são apresentadas *online*, proporcionando, assim, a sua permanente difusão e partilha. O impacto visual dos processos decorrentes de cada exercício e modalidade de comunicação surge através de relações semânticas, geralmente organizadas na ordem do símbolo, do convencional. A interpretação dos diferentes modos de registo por parte dos respectivos receptores depende sempre das condições pessoais de recepção, isto é, depende da integração cultural das mensagens no sistema mental da sua audiência e da sua cultura.

Para o público de jovens leitores e/ou espectadores, o *modo* de acesso aos mecanismos necessários à defesa pessoal, mental ou física, que asseguram a sobrevivência em circunstâncias adversas, fica circunscrito às capacidades e forças individuais, bem como ao poder de recuperar valores e memórias de momentos positivos e protectores. A descrição dos feitiços e dos seus efeitos valoriza os espaços mentais onde se

¹¹O weblink www.feedspot.com é um dos que oferece actualizações permanentes sobre o universo ficcional e virtual ligado à série e ao personagem principal.

instalam as possíveis ameaças, pretendendo, além disso, reforçar a necessidade de recuperação das memórias positivas, sua instalação nos mesmos espaços mentais e o respectivo papel na estrutura imaginativa e criativa de cada receptor. Estes feitiços constituem, na verdade, um pequeno exemplo dos mecanismos explorados pela autora Rowling no sentido de libertar a imaginação criativa do seu público, incentivando e sugerindo o desenvolvimento de esforço mental positivo equiparável ao do seu jovem protagonista.

Explorar o universo narrativo de um produto utilizando os mecanismos transmediáticos é muito mais uma questão de experiência cognitiva do que de uso, apenas porque cria compromissos e desafios interpretativos que são necessários a ambos, autores e audiências (Scolari 2009). Trata-se do acto performativo fundamental e constitui uma oportunidade para convocar o *homo ludens* da actualidade, ansioso por novos papéis na busca permanente por outros processos de criação para reproduzir imaginários fantasiosos ou ilusórios. A prática transmediática envolve narrativa e jogo e tem origem multimodal. O recurso a uma variedade de meios para criar significado convergente, para multiplicar as possibilidades de acesso por parte dos públicos implica uma configuração plural no que diz respeito ao desenho de conteúdos e sua divulgação. É assim que surgem interpretações cinematográficas de personagens por parte de actores que fazem convergir as suas características e talentos pessoais com os elementos correspondentes descritos no texto de origem. Na mente do público, os dois *modos* ficam sobrepostos, isto é, o leitor do livro passa a fazer coincidir a sua leitura com a memória da versão cinematográfica, conferindo à personagem a sua figura correspondente, de acordo com a versão que o actor disponibiliza no ecrã.

De acordo com Giovagnoli (2011), o ponto de acesso a qualquer sistema transmédia é exactamente a imaginação humana e a capacidade de transcender os limites da recepção e encaixe mental das narrativas. Ser e estar presente em ambiente de comunicação transmediática obriga a compreender o alcance dos enunciados transformativos que fazem parte dos diferentes modos de articular significados para os indivíduos que os recebem. As circunstâncias tecnológicas têm vindo a evoluir com grande rapidez e os últimos anos transformaram a natureza das audiências. De acordo com Toffler (1980), estamos perante *digital natives* i.e., pessoas com capacidades de compreensão, manuseamento e gestão tecnológica que transformaram o acesso aos *meios* mas, principalmente, conseguem alterar as formas de relacionamento com os mesmos *meios*, permitindo o consumo de conteúdos em paralelo com a sua produção. Jenkins (2006) sublinha esta mudança verificada no relacionamento entre os públicos e os meios de comunicação da actualidade. Trata-se de uma mudança com forte significado cultural que envolve uma forma diferente de mobilização dos *meios*: o público actual pode participar nos processos de produção de sentido integrados pelas produções dos *media*, relacionando-se de forma participativa com os momentos de aprendizagem, difusão e trabalho comum que realmente transformam a vida e a cultura (Jenkins 2006). Relacionando-se com outros públicos, sem fronteiras geográficas, articulando diferentes *modos* e promovendo infinitas interpretações e recriações dos vários universos ficcionais, a cultura de convergência enfatiza esta mudança de paradigma que transforma o acesso aos conteúdos mediáticos em processos comunicativos partilhados e construídos a partir das suas estruturas de recepção.

Conclusão

No presente estudo apresentou-se uma ponte que entendemos existir entre os mecanismos de comunicação multimodal e o desenvolvimento do sentido social de comunidade, ligando os conceitos de *modo* e *meio* (Kress e Van Leeuwen 1996; 2010) ao estabelecimento de processos de criação e apreensão de constructos narrativos. Seguidamente, utilizando como exemplo a série de livros *Harry Potter*, foi abordada a metáfora conceptual como processo cognitivo de carácter criativo, que se revela fundamental no entendimento do carácter *transmediático* e, simultaneamente *multimodal* desta narrativa. Mais do que uma reflexão dedicada ao inventário dos pontos de valor *multimodal* existentes no conjunto de produtos que fazem parte do espólio comunicativo da série, o passo seguinte foi destacar a ideia subjacente à construção cultural das narrativas *transmediáticas*: fazer comunidade, criar participação, elevar cada indivíduo em contacto com o texto inicial à sua condição de produtor de contextos sociais de difusão e uso desse mesmo texto. Do livro impresso ao ecrã de cinema, à televisão e ao computador, a transversalidade dos conteúdos multimodais atinge um enorme potencial de influência e de rasgo cognitivo, transformando cada leitor, progressivamente, em narrador e em produtor de conteúdos e processos comunicativos *convergentes*. O exemplo utilizado demonstra a pertinência da ligação teórica estabelecida sublinhando o carácter *multimodal* e, simultaneamente, *transmediático* das actuais formas de criação e acesso aos textos narrativos e estruturando, assim, novas formas de *cultura multimodal*.

Consideramos que se, por um lado, é possível transmitir, em *meios* convergentes, aspectos narrativos da realidade, eles resultam da combinação de variáveis múltiplas. A capacidade humana de criar e partilhar significados a partir de imagens mentais traduzidas em esquemas de comunicação multimodal teve como início a narrativa de carácter mitológico. Neste tipo de narrativa os tempos e os *modos* podem variar, mas a sua natureza e propósito mantêm-se e expandem-se até à contemporaneidade digital através de processos de transferência de sentido que começam no interior de cada indivíduo e das suas capacidades cognitivas. Tal como sublinhado inicialmente (cf. Introdução), através da sua capacidade de criar e contar histórias, o ser humano (i) estabelece ligações interpessoais, (ii) gera identificação no seio do grupo, (iii) desperta emoções (chamando a atenção do ouvinte e envolvendo-o na história) e (iv) exerce, nas relações humanas, poder de carácter cognitivo, convocando a atenção, a memória, a linguagem – verbal e não-verbal –, as imagens, a vivência das emoções, etc. Os *modos* de transmissão e partilha que surgem estabilizados nas redes digitais configuram, a nosso ver, movimentos sociais de interconexão virtual que não podem ser ignorados, por exemplo, em contexto educativo, dado que as narrativas são utilizadas como instrumento da aprendizagem, sendo uma importante forma de transmissão cultural de regras e valores éticos no seio de uma sociedade. Abrem-se aqui novas perspectivas de investigação científica na área através de intervenção semiótica multimodal desenvolvida, por exemplo, por Natasa Lackovic (2019)¹² no contexto educativo; a autora cria protocolos de análise semiótica para vídeos e imagens dinâmicas, partindo, para tal, dos pressupostos da semiótica de Peirce (1938-58), desenvolvendo o seu enquadramento formativo.

São muitas as novas pistas de investigação que se abrem no âmbito da comunicação multimodal e narrativas transmediáticas, no cruzamento entre os estudos sobre a cognição, linguagem e comunicação. Para além do paradigma da metáfora conceptual abordado e aplicado por nós à análise das narrativas de *Harry Potter*,

¹² Cf., também, <https://fcs.unl.pt/media/eventos/researching-and-teaching-in-social-sciences-humanities-and-across-disciplines-from-separation-to-relationality-via-a-multimodal-semiotic-inquiry>

surtem outros enquadramentos teóricos que promovem a expressão da criatividade, tal como o da teoria da integração conceptual desenvolvida por Fauconnier e Turner (1998). Neste modelo, em vez de interpretarmos a projecção que existe apenas entre dois domínios conceptuais inicialmente propostos por Lakoff e Johnson (1980) – o domínio de origem e o domínio alvo – a informação é processada tendo em conta quatro espaços mentais: um espaço genérico, dois espaços designados por *input* e um espaço integrativo, no qual surgem, de um modo criativo, novos significados e novas interpretações; o espaço *misto* (*blend* ou *mesclagem*) é o espaço individual que resulta da agregação mental das imagens provenientes dos espaços anteriores. Alargando perspectivas de interpretação e de pontos de vista, consideramos também pertinente, no futuro, efectuar uma viagem metafórica pelos *meios* digitais que desenvolvem actividade permanente de investigação, por exemplo, no Laboratório *Red Hen Lab*¹³, dirigido por Mark Turner (cf. Abrantes *et al.* 2014a), vocacionado para a inventariação e estudo dos processos e paradigmas da comunicação multimodal.

Muita da investigação a ser desenvolvida na área em apreço surge no âmbito da semiótica cognitiva, proposta por Brandt (2005, cf. Abrantes *et al.* 2014b), especialmente porque se trata de compreender os *meios* que permitem a expressividade humana na sua dimensão cultural. Esta dimensão é a que se ocupa da interacção, propriamente dita, i. e., do apelo ao outro, bem como da construção de redes de circulação do conhecimento através desse mesmo apelo com os seus modos e mecanismos integradores.

Por fim, importa sublinhar que os *meios* que permitem a transferência de sentido (i) dependem das percepções sobre cada acontecimento (Rosengren 2000); (ii) conjugam experiências e explicações teóricas e (iii) fazem convergir uma pluralidade de modos para produzir o sentido, resolver os problemas e alterar as narrativas, de maneira a cativar o fã mais dedicado. Este fã é aquele receptor que reformula, reutiliza e recria através de diferentes *meios*, as mensagens que lhe chegam a partir das suas narrativas de eleição.

Bibliografia

- Abrantes, Ana Margarida, Sandra Cavalcante e André L. Souza (Orgs.). (2014a). "A centelha humana. Entrevista com Mark Turner." Tradução de Ana Margarida Abrantes. *SCRIPTA*. Belo Horizonte, 18(34), 309-314, 2<http://periodicos.pucminas.br/index.php/scripta/article/view/9444/7798>
- Abrantes, Ana Margarida, Sandra Cavalcante e André L. Souza (Orgs.) (2014b). "A mente comunicativa. Entrevista com Per Aage Brandt." Tradução de Ana Margarida Abrantes. *SCRIPTA*. Belo Horizonte. V.18. n.34. 323-330.
- Brandt, Per Aage. e Line Brandt. (2005). "Making sense of a blend. A cognitive-semiotic approach to metaphor". USA. John Benjamins Publishing Company.
- Fauconnier, Gilles e Turner, Mark. (1998). <<Conceptual integration networks >>. *Cognitive Science*. 19:141-205.
- Giovagnoli, Max. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. New York: ETC Press.
- Greimas, Algirdas J. (1970). *Du sens*. Paris. Éditions du Seuil.

¹³ <https://sites.google.com/site/distributedlittleredhen/home/overview-of-the-red-hen-vision-and-program>

- Harvey, Colin. (2015). *Fantastic Transmídia. Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. London: Palgrave Macmillan.
- Herman, Luc e Bart Vervaeck. (2005). *Handbook of Narrative Analysis*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York UP.
- Jenkins, Henry. Sam Ford e Joshua Green. (2013). *Cultura Transmídia. La creación de contenido y valor en una cultura de red*. Barcelona: Gredisa editorial.
- Kalogeras, Stavroula. (2014). *Transmídia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education*. London: Palgrave Macmillan.
- Kress, Gunter. (2010). *Multimodality – A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
- Kress, Gunter e Theo Van Leeuwen. (1996). *Reading images – The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kress, Gunter e Theo Van Leeuwen. (2001). *Multimodal Discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Lakoff, George. e Mark Johnson.(1980). *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago UP.
- Lackovic, Natasa (2019). "Graduate Employability (GE) Paradigm Shift: Towards Greater Socio-emotional and Eco-technological Relationalities of Graduates' Futures." In: *Education and Technological Unemployment*. Peters, M., Jandric, P. & Means, A. (eds.). 193-212. Springer.
- Peirce, Charles Sanders. (1931-1958). *Collected Papers*. Vols. I-VI, Cambridge – Massachussets: Harvard UP.
- Rodrigues, Adriano (1991). *Introdução à semiótica*. Lisboa. Editorial Presença.
- Rosengren, Karl-Erik. (2000). *Communication. An introduction*. London: Sage.
- Ryan, Marie-Laure. (2004). On the theoretical foundations of Transmedial Narratology. In Meister, J. C. (Ed). *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity* (pp. 1-23). Berlin, New York: Walter de Gruyter.
- Scolari, Carlos. (2009). Transmídia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Scolari, Carlos. Paolo Bertetti e Matthew Freeman. (2014). *Transmídia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Birmingham: Palgrave Macmillan.
- Thon, Jean-Nöel. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Toffler, Alvin. (1980). *The third wave*. New York: Bantan Books.

Referências do corpus transmediático sobre Harry Potter

Rowling, Joanne (J.K.)

(1997). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Londres, Bloomsbury Pub. Trad. Portuguesa. (1999). *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Lisboa. Editorial Presença.

- (1998). *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Londres, Bloomsbury Pub. Trad. Portuguesa (2000). *Harry Potter e a Câmara dos Segredos*. Lisboa. Editorial Presença.
- (1999). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Londres, Bloomsbury Pub. Trad. Portuguesa (2000). *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*. Lisboa. Editorial Presença.
- (2000). *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Londres, Bloomsbury Pub. Trad. Portuguesa (2000). *Harry Potter e o Cálice de Fogo*. Lisboa. Editorial Presença.
- (2003). *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. Londres, Bloomsbury Pub. Trad. Portuguesa (2003). *Harry Potter e a Ordem da Fénix*. Lisboa. Editorial Presença.
- (2005). *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Londres, Bloomsbury Pub. Trad. Portuguesa (2005). *Harry Potter e o Príncipe Misterioso*. Lisboa. Editorial Presença.
- (2007). *Harry Potter and the Deathly Hallows*. Londres, Bloomsbury Pub. Trad. Portuguesa (2007). *Harry Potter e os Talismãs da Morte*. Lisboa. Editorial Presença.

Filmografia

- Barron, David. Joanne (J.K.) Rowling (Prod.) e David Yates. (Dir.) (2010). (2011). *Harry Potter and the Deathly Hallows, Part I–II*, Warner Bros. Pictures [DVD], baseado na obra de Rowling (2007). *Harry Potter and the Deathly Hallows*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Barron, David. (Prod.) e David Yates. (Dir.) (2007). *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, Warner Bros. Pictures [DVD], baseado na obra de Rowling (2003). *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Barron, David. (Prod.) e David Yates. (Dir.) (2009). *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, Warner Bros. Pictures [DVD], baseado na obra de Rowling (2005). *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Columbus, Chris. Mark Radcliffe. (Prod.) e Alfonso Cuarón. (Dir.) (2004). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Warner Bros. Pictures [DVD], baseado na obra de Rowling (1999). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Heyman, David. (Prod.) e Chris Columbus. (Dir.) (2001). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Warner Bros. Pictures [DVD], baseado na obra de J.K.Rowling (1997). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Heyman, David. (Prod.) e Chris Columbus. (Dir.) (2002). *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Warner Bros. Pictures [DVD], baseado na obra de J.K.Rowling (1998). *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Heyman, David. (Prod.) e Mike Newell. (Dir.) (2005). *Harry Potter and the Goblet of Fire*, Warner Bros. Pictures [DVD], baseado na obra de J. K. Rowling (2000). *Harry Potter and the Goblet of Fire*. London: Bloomsbury Publishing Plc.