

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**TRANSPONDO SENTIDOS EM *HARRY POTTER*:
MIDIATIZAÇÃO E NARRATIVA TRANSMÍDIA NO
PORTAL *POTTERMORE***

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Janayna Barros

**Santa Maria, RS, Brasil.
2014**

**TRANSPONDO SENTIDOS EM *HARRY POTTER*:
MIDIATIZAÇÃO E NARRATIVA TRANSMÍDIA NO
PORTAL *POTTERMORE***

Janayna Barros

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Área de Concentração em Comunicação Midiática, Linha de Pesquisa de Mídia e Identidades Contemporâneas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Comunicação**

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Ada Cristina Machado Silveira

**Santa Maria, RS, Brasil.
2014**

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Ciências Sociais e Humanas
Programa de Pós-Graduação em Comunicação**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

**TRANSPONDO SENTIDOS EM *HARRY POTTER*: MUDIATIZAÇÃO E
NARRATIVA TRANSMÍDIA NO PORTAL *POTTERMORE***

elaborada por
Janayna Barros

como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Comunicação

COMISSÃO EXAMINADORA:

Ada Cristina Machado Silveira, Dr.^a (UFSM)
Presidente/Orientadora

Elizabeth Bastos Duarte, Dr.^a (UFSM)
1º membro

Ana Cláudia Munari Domingos, Dr.^a (UNISC)
2º membro

Vera Elizabeth Prola Farias, Dr.^a (UNIFRA)
Suplente

Santa Maria, março de 2014.

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Barros, Janayna

Transpondo Sentidos em Harry Potter: mediação e narrativa transmídia no portal Pottermore / Janayna Barros.-2014.

118 p.; 30cm

Orientador: Ada Cristina Machado Silveira

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, RS, 2014

1. Harry Potter 2. Pottermore 3. Narrativa transmídia
4. Transposição de sentido 5. Representação feminina I.
Silveira, Ada Cristina Machado II. Título.

DEDICATÓRIA.

Dedico este trabalho à Rosane Fernandes Rehermann (*in memoriam*), por ter aberto o meu caminho acadêmico há mais de 10 anos, quando me emprestou *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. O dia em que partistes (27 de janeiro de 2013) é inesquecível pela dor que causou, mas os teus ensinamentos e, acima de tudo, o teu exemplo de força para superar as provas da vida e correr atrás do que se sonha ficarão ainda mais fortes na memória.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus por me dar forças, quando pensei em desistir e luz, quando pensei não haver mais saída.

À minha família: mãe, tias, tios, primas, primos, madrinha, padrinho (*in memorian*). Citar os nomes de todos seria impossível, mas deixo um agradecimento especial à minha mãe, Elizete, aos meus avós, Juvenal e Evani e à minha tia Eliane.

Ao Anderson, obrigada pelas palavras certas nos piores momentos e pelo carinho, amor e apoio incondicional.

À professora Ada por aceitar embarcar nessa jornada comigo e me orientar.

Também agradeço à família que me adotou, em especial, à Ana, minha sogra, aos "tios" Leila e Emílio.

Aos colegas e amigos Alisson, Carline, Camila, Carolina, Eliane, Fabiana, Flora, Gabriela Assmann, Gabriela Santos (*in memorian*) Kalliandra, Magnos e Mirian, eu agradeço pelos momentos de risos, apreensões, dúvidas, alegrias e, principalmente, realizações compartilhados.

Aos colegas de grupo de pesquisa, Aline, Anelise, Carlos Isabel, Lenon e Sônia, que são mais do que colegas, são amigos.

Aos amigos, Jaqueline, Jonatan, Bibiana, Caciane, Damaris, Marília e Paolla, meu muito obrigada por participarem, de alguma forma, desta caminhada.

Às professoras Elizabeth Bastos Duarte, Ana Cláudia Munari Domingos e Vera Elizabeth Prola Farias por aceitarem, prontamente, o convite para compor a banca.

E, por fim, mas não menos importante, aos professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Santa Maria, que, apesar de todas as dificuldades, trazem ensinamentos e conhecimento.

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Universidade Federal de Santa Maria

TRANSPONDO SENTIDOS EM *HARRY POTTER*: MIDIATIZAÇÃO E NARRATIVA TRANSMÍDIA NO PORTAL *POTTERMORE*

AUTORA: JANAYNA BARROS
ORIENTADORA: ADA CRISTINA MACHADO SILVEIRA
Santa Maria, março de 2014.

A dissertação se propõe a explorar a transmidiação dos argumentos narrativos da saga *Harry Potter*. O objetivo geral consiste em compreender a transposição de sentidos observada na transmídia da saga, dos livros ao portal eletrônico *Pottermore*. A pertinência do trabalho está justificada pela proporção midiática que os livros da série *Harry Potter* alcançaram e seus posteriores desdobramentos em outros produtos da indústria cultural. O problema de pesquisa busca responder se o portal *Pottermore* mantém e reitera os sentidos já apresentados nos livros ou os renova. Através da midiatização, observamos o êxito das edições impressas e as limitações de interação social encontradas na sua conversão semiótica para o portal. Reconhecemos, na transmidiação da narrativa, elementos como a construção de um universo, dispersão, serialidade, imersão do usuário/jogador e possibilidade de continuidade propostas pela teoria transmídia. O corpus da pesquisa abrange momentos transpostos dos livros para o portal e a apresentação de algumas informações novas sobre as personagens femininas. Com base na semiótica discursiva e analisando a transposição de sentidos, compreendemos como os argumentos narrativos se transpuseram através da tematização, espacialização, temporalização, figurativização, tonalização e actorialização das personagens femininas. A transposição possibilitou verificar a reiteração dos valores apresentados na saga e a base social patriarcal propagada pela série *Harry Potter*.

Palavras-chave: *Harry Potter*, *Pottermore*, Narrativa Transmídia, Transposição de Sentido, Representação Feminina.

ABSTRACT

Master Thesis
Graduate Program in Communication
Federal University of Santa Maria

TRANSPOSING MEANINGS IN *HARRY POTTER*: MEDIATIZATION AND TRANSMEDIA STORYTELLING IN *POTTERMORE'S* PORTAL

AUTHOR: JANAYNA BARROS

ADVISOR: ADA CRISTINA MACHADO SILVEIRA
Santa Maria, March 2014.

The thesis proposes to explore the transmediation of the narrative arguments of Harry Potter's saga. The overall goal is to understand the transposition of meanings observed in the saga's transmedia, from the books to the electronic portal *Pottermore*. The relevance of the work is justified by the mediatic proportions that the *Harry Potter's* series achieved and its subsequent developments in other products of the cultural industry. The research problem seeks to answer if the *Pottermore* portal maintains and reiterates the meanings already presented in books or if it renews them. Through mediatization, we observe the success of the printed editions and the limitations of the social interaction found in its semiotic conversion to the portal. We recognize, in the transmediation of the narrative, elements such as worldbuilding, spreadability, seriality, immersion of the user/player and possibility of continuity proposed by transmedia theory. The research corpus comprises moments transposed from books to the portal and the presentation of some new information about the female characters. Based on discursive semiotics and analysis of meaning transposition, we understand how the narrative arguments are transposed through thematization, spatialization, temporalization, figurativization, tonalization and actorialization of female characters. The transposition enabled us to verify the reiteration of values presented in the saga and the patriarchal social basis propagated by the *Harry Potter* series.

Keywords: *Harry Potter*, *Pottermore*, Transmedia Storytelling, Transposing meanings, Female Representation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gráfico das vendas de livros da saga <i>Harry Potter</i>	23
Figura 2 – Gráfico das bilheterias dos oito filmes da saga <i>Harry Potter</i>	24
Figura 3 – Portal, sem iniciar o acesso.....	29
Figura 4 – Nova página inicial do portal <i>Pottermore</i>	29
Figura 5 – Turma na qual o usuário ingressa. O usuário será colega de Harry Potter.....	30
Figura 6 – Nova página inicial do usuário no portal <i>Pottermore</i>	31
Figura 7 – Momento 1 do capítulo 1 do livro <i>Harry Potter e a Pedra Filosofal</i> . Rua dos Alfeneiros (<i>Privet Drive</i>) onde vemos o gato que corresponde à professora Minerva McGonagall.	32
Figura 8 – Nova forma de disposição das informações e comentários e a adição da ferramenta de momentos relacionados.	33
Figura 9 – Objeto colecionável e a forma como se apresenta ao usuário/jogador	34
Figura 10 – Imagem da pena acima do momento do capítulo e a barra da direita com as informações disponíveis.....	35
Figura 11 – Direcionamento para novas lojas do Beco Diagonal.	37
Figura 12 – Plataforma 9 ³ / ₄ no embarque dos estudantes.....	38
Figura 13 – Primeira poção que o usuário pode fazer e assim obter pontos para sua casa.	39
Figura 14 – Harry Potter fugindo da casa dos tios com a ajuda dos irmãos Weasley.	40
Figura 15 – Harry e os amigos ao encontrarem a gata – Madame Norra – petrificada.	40
Figura 16 – Condicionamento de escolhas limitadas pelo portal	45
Figura 17 – Limitação das condições de interação dos usuários do portal <i>Pottermore</i>	45
Figura 18 – Quadrado semiótico.....	67
Figura 19 – Rony após ser atingido pelo próprio feitiço.....	68
Figura 20 – Ilustração da espacialização da sequência discursiva em que Harry encontra o espelho de Ojesed	70
Figura 21 – Espacialização do Beco Diagonal durante o inverno.....	70
Figura 22 – Harry e Hermione às portas do salão de Hogwarts após usar o vira tempo.	72
Figura 23 – Representações filmicas da cabine telefônica que serve como portal de entrada para Ministério da Magia (à esquerda) e a chegada pela cabine ao saguão.....	74
Figura 24 – Chegada ao local onde era sediada a Copa Mundial de Quadribol.....	75

Figura 25 – Momento em que a Professora Minerva chama os alunos novos para passar pelo chapéu seletor.	76
Figura 26 – Desafio proposto no portal	77

LISTA DE QUADROS

- Quadro 1 - Quadro síntese dos princípios da narrativa transmídia na saga *Harry Potter*. 59
- Quadro 2 - Quadro síntese das configurações discursivas analisadas no portal *Pottermore* ... 94

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice A - <i>Harry Potter e a Pedra Filosofal</i>	105
Apêndice B - <i>Harry Potter e a Câmara Secreta</i>	106
Apêndice C - <i>Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban</i>	108
Apêndice D - <i>Harry Potter e o Cálice de Fogo</i>	110
Apêndice E - <i>Harry Potter e a Ordem da Fênix</i>	112
Apêndice F - <i>Harry Potter e o Enigma do Príncipe</i>	114
Apêndice G - <i>Harry Potter e as Relíquias da Morte</i>	116

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 A CARTA CONVITE	16
1.1 Afinal, o livro é mídia?	16
1.2 Entre <i>hits</i> e nichos	19
1.3 A cauda longa em <i>Harry Potter</i>	21
2 A VISÃO DA TORRE DE ASTRONOMIA	26
2.1 O percurso de navegação no portal <i>Pottermore</i>	26
2.1.1 Percurso inicial para o jogador em <i>Pottermore</i>	28
3 DA RUA DOS ALFENEIROS A HOGWARTS	42
3.1 Rua dos Alfeneiros - midiatização	42
3.2 Beco diagonal - Artigos de qualidade para o jogo de quadribol	46
3.3 Estação de <i>King's Cross</i> - Da midiatização para a transmidiação	52
4 DENTRO DA PENSEIRA	60
4.1 O portal escondido entre as plataformas 9 e 10 - transpondo a Plataforma 9 $\frac{3}{4}$	60
4.2 Dentro da penseira - Parte I - o pano de fundo que se apresenta	66
4.2.1 Tematização	66
4.2.2 Espacialização	69
4.2.3 Temporalização	71
4.2.4 Figurativização	75
4.2.5 Tonalização	77
4.3 Dentro da penseira - Parte II - transpondo sentidos na actorialização (mulheres e suas identidades)	79
4.3.1 A representação da mulher em evidência - identidades narrativas	84
4.3.2 Petúnia Dursley	86
4.3.3 Minerva McGonagall	89
4.3.4 Primeira página do Profeta Diário - a representação feminina no mundo mágico	92
CONCLUSÃO	95
REFERÊNCIAS	98

INTRODUÇÃO

A pesquisa aqui desenvolvida é voltada à compreensão da transposição dos argumentos narrativos através da transposição de sentidos. Nosso foco recai sobre o portal *Pottermore*, que é parte da saga *Harry Potter* e, também, uma narrativa transmídia da série de livros escrita por Joanne Kathleen Rowling. O tema proposto já nos é caro desde 2011, quando foi desenvolvido o trabalho de conclusão de curso (BARROS, 2011). Assim, a pesquisa proposta é uma continuidade da pesquisa já iniciada, visando o entendimento da transmídia da saga.

A pertinência do trabalho se justifica na proporção midiática que os livros (e filmes) da saga *Harry Potter* alcançaram. O estudo que empreendemos se insere na Linha de Pesquisa de Mídia e Identidades Contemporâneas; também se justificando pela necessidade de estudo das imagens que a mídia projeta e que influenciam no modo como interagimos socialmente. Ao ler os livros, pouco ou quase nada é dito sobre a vida das personagens, em especial das mulheres, antes da saga começar a ser contada. Rowling insere no portal *Pottermore* diversas informações inéditas a respeito de várias personagens, assim poderemos, além de compreender a formação identitária, compreender a formação de sociedade que a autora propõe, sociedade que transita entre livros e portal.

Vemos a transmidiação como uma forma de continuidade e reiteração da construção dos sentidos e, por consequência, produtora de significação para o público-leitor da série. Ao saber que, devido aos anseios do imenso público-fã, seria lançado um portal capaz de partilhar outras informações, proporcionando uma multiplicidade de interações do público com as tramas, percebeu-se aí um objeto a ser observado e recortado para servir de base para a pesquisa. E, com isso, novas questões e outras recorrentes na primeira pesquisa se fizeram alinhar ao horizonte de investigação. Assim, desvela-se um problema de pesquisa que consiste em compreender se o portal *Pottermore* mantém e reitera os sentidos já apresentados nos livros ou os renova.

O objetivo geral da pesquisa consiste em compreender a transposição de sentidos que ocorre através da transmidiação da saga, dos livros ao portal. Nossos objetivos específicos visam discutir a condição do livro como mídia e contextualizar o mercado de produção da série *Harry Potter*. Através da midiatização e da transmidiação, também desejamos reconhecer de que forma esses conceitos se aplicam à forma transmidiada da saga. Com

inspiração nos *Game Studies*, pretendemos sistematizar como o portal se encaixa numa narrativa transmídia. Por fim, ancorando-nos na mesma hipótese levantada nos trabalhos prévios, de que as personagens femininas que cercam Harry Potter não aliam trabalho e família, procuramos compreender como foram transpostos os argumentos narrativos de maneira a reconhecer a formação identitária feminina e sua projeção midiática, reiterada ou renovada.

O presente trabalho se divide em quatro capítulos. O primeiro capítulo, intitulado A Carta Convite, contextualiza o mercado de produção da saga. Através dos apontamentos de Martín-Barbero (2009), percebemos o livro como produto midiático, abordando tanto a importância do mercado editorial, tanto quanto do estudo do suporte livro na área da Comunicação. A relevância do estudo de livros, dentro da Comunicação, encontra bases em Cabral (1988, 1996) quando este aponta sobre a receita do mercado do *best seller* e sua influência no público. Por fim, recorreremos a Anderson (2006) para mostrar como a série insere-se no mercado de *hits*.

A Visão da Torre de Astronomia é o segundo capítulo deste trabalho e prepara o caminho para adentrar na versão transmidiada. Simularemos o percurso de entrada feito pelo jogador que inicia sua jornada no portal e mostraremos alguns pontos relevantes em relação ao portal *Pottermore*, os quais abrem caminho para as análises.

O terceiro capítulo, Da Rua dos Alfeneiros a Hogwarts, delinea a primeira parte da trajetória teórico-metodológica feita no trabalho. A partir das questões da midiaticização da sociedade, levantadas por Hjarvard (2012), iniciamos nosso trajeto. Ao entrecruzarmos os conceitos de midiaticização e transmídia, trazemos os apontamentos de Jenkins (2003, 2009a, 2009b e 2009c). Ao compreendermos o portal como um jogo, buscamos bases em autores como Caillois (1990), para entender a categorização dos jogos, e Greimas (1998), para tratar o jogo como um ato comunicacional. Para estender a noção de que um jogo é um ato comunicacional e, por consequência, pode construir narrativas, trazemos os *Game Studies* e autores como Pinheiro (2007) e Branco (2011). Complementamos a questão do jogo com a interpretação de Eco (1991), acerca de narrativas que se desenvolvem tal como um jogo.

No quarto e último capítulo, Dentro da Penseira, apresentamos a segunda parte do caminho teórico-metodológico que está dividida em duas seções. A primeira traz a questão da transposição de sentidos com base na semiótica greimasiana (1966, 1975, 1976, 2012). A análise da transposição se ancora nos estudos propostos por Duarte (1989, 2004, 2010), observando a tematização, espacialização, temporalização, figurativização e tonalização. Abordamos, na segunda seção, as questões da identidade feminina das personagens Petúnia

Dursley e Minerva McGonagall (actorialização). A construção da trama, de suas personagens e da sociedade onde vivem, aporta a questão da crítica social ao mundo criado, ficcionalmente, por Rowling. Em pesquisa anterior, procurou-se reconhecer os indícios da sociedade patriarcal enquanto reprodução da sociedade em que vivemos. No presente trabalho, procuraremos indícios de construção de uma sociedade patriarcal e de críticas acerca dos modelos de representação no portal. Ao final do capítulo, trazemos uma breve discussão sobre a questão da crítica social, através da formação de sociedade e identidade feminina, proposta por Rowling, com ancoragem em autoras como Beauvoir (1970), Mayes-Elma (2006) e Wolosky (2010).

Apresentamos, ao final do trabalho, sete apêndices que resumem a trama de cada um dos livros da saga *Harry Potter*. Os aspectos tratados do portal *Pottermore* constam de 24 figuras dispostas ao longo dos capítulos.

1 A CARTA CONVITE

Neste capítulo inicial, vamos traçar um caminho de contextualização do mercado de produção e consumo da transmídia da saga *Harry Potter* - livros, filmes e portal. Trazemos, inicialmente, a questão se livro é ou não uma mídia. Logo em seguida, trataremos sobre o mercado e onde a saga se insere. Os apontamentos aqui apresentados são como a carta que Harry Potter recebe de Hogwarts; são um convite para adentrar nesse mundo criado por Rowling.

1.1 Afinal, o livro é mídia?

Ao mencionar os suportes a serem considerados, abre-se a discussão em torno da pergunta: “Livro é mídia?”. Um encaminhamento é proposto por Martín-Barbero (2009), ao refletir sobre a cultura industrializada. Ele comenta sobre a passagem entre a oralidade e a cultura letrada, referindo-se à literatura de cordel (Espanha) ou *colportage* (França). Segundo o autor, observamos na literatura de cordel um título que motiva, um resumo do que há dentro da obra e uma gravura que apela à magia que a imagem proporciona.

Na França, para Martín-Barbero (2009), a estrutura industrial se mostra mais clara, caso que ele exemplifica ao explicar sobre os Oudot, uma família de livreiros-editores, que passa a publicar folhetos mal costurados, mal impressos e recobertos por uma folha azul, que viria a se chamar *Bibliothèque Bleu* e consistia no reaproveitamento e no resumo/reescritura de obras há muito publicadas. Os editores reaproveitavam caracteres de letras já desgastados e colocavam seus tipógrafos na função de ler e reescrever romances e contos, ou seja, os tipógrafos assumiam um papel importante de edição das obras a serem republicadas.

O autor aponta para o fato de os trabalhadores terem se tornado os mediadores e, segundo ele, a estrutura industrial se encontra presente não apenas no momento da reescrita, mas na forma de distribuição do que era produzido. Os vendedores ambulantes, que iam de feira em feira distribuindo os folhetos, regressavam à editora algumas vezes ao ano, devolvendo o que não havia sido vendido e dando um retorno sobre o que a população mais lia, orientando, assim, a produção de mais folhetos.

As culturas oral e letrada também são abordadas por Pross (1971 apud BAITELLO JUNIOR, 2003). Para ele, a mídia se divide em três tipos: primária, secundária e terciária. O autor afirma que toda a comunicação começa na mídia primária (oral), na interação face a face. Na mídia secundária, o emissor necessita de um aparato para emissão da mensagem. Baitello Junior (2003) lista os aparatos que a mídia secundária utiliza.

Assim, constituiriam mídia secundária as máscaras, pinturas e adereços corporais, roupas, a utilização do fogo e da fumaça (incluindo os fogos de artifício e fogos cerimoniais, velas, etc.), os bastões, a antiga telegrafia ótica, bandeiras, brasões e logotipos, imagens, pinturas e quadros, **a escrita**, o cartaz, o bilhete, o calendário (BAITELLO JUNIOR, 2003, p. 3) [Destaque nossos].

No ponto de vista da Comunicação, Braga (2011) retrata a questão da centralidade da mídia na sociedade atual, bem como a sua influência. O autor traça o campo da Comunicação como multidisciplinar, o qual abarca vários objetos:

Pela primeira vez na história, uma sociedade se dotou de um vasto aparato tecnológico-empresarial-cultural-profissional-mítico voltado especificamente para (ou proposto expressamente como sendo para) veiculação de mensagens e para a produção de efeitos de fruição estética ou de entretenimento. [...] Certamente incluiu aí não somente os grandes meios audiovisuais e informáticos, mas também o jornal, **o livro** e toda e qualquer forma de publicação impressa (BRAGA, 2011, p. 68-69) [Destques nossos].

Observando o livro como um objeto da Comunicação, também encontramos Travancas (2012) que trabalha a questão do livro e do consumo no mercado brasileiro e internacional e cita *Harry Potter* como um grande exemplo do atual mercado de editoração. A autora ressalta que entende "o livro como um suporte midiático que serve de base para diversas estratégias através das quais ele migra para outras plataformas digitais nas quais sua narrativa ganha espaço e passa a circular mais velozmente em territórios longínquos" (TRAVANCAS, 2012, p. 89).

Resgatando o termo da indústria cultural, Travancas (2012) explica que

Não só novos produtos são criados, com novas linguagens, como a percepção e utilização dos antigos se renovam e se alteram. O livro é um exemplo destas transformações. Se, ao longo de sua história, ele se modificou muito até chegar à brochura tal como a conhecemos hoje, isso não quer dizer que o processo esteja encerrado. Novos suportes e novas tecnologias têm surgido nas últimas décadas, possibilitando novas práticas de leitura (TRAVANCAS, 2012, p. 90-91).

A autora afirma que o livro não tem sido um objeto privilegiado nas pesquisas de Programas de Pós-Graduação em Comunicação e que o entendimento de que o livro é um

produto da indústria cultural é muitas vezes ignorado. Travancas (2012) dialoga com Borelli (2007), quando, para ambas, fica clara a importância da história escrita por Rowling no âmbito da retomada de mitos fundadores, na proporção mundial alcançada e na formação de leitores.

Ao analisarmos os livros da saga *Harry Potter*, observamos que temos em mãos a típica receita de um *best seller*, de um produto da indústria cultural/de massa. A receita consiste em criar um herói verdadeiro, com méritos, coragem acima da média ou até mesmo um personagem que se sobressaia pela “força de caráter, grandeza da alma, virtude elevada” (CABRAL, 1988, p. 19). Afastar tais personagens heroicos de um livro da indústria de massa não é possível, segundo Cabral (1988, p. 24), “não há romance policial, de ficção científica ou de aventura que deixe de apresentar ao público um personagem heroico todo-poderoso, embora adaptado à linguagem da época”. O autor ressalta que vivemos em uma sociedade onde o público está cada vez mais suscetível à influência dos produtos culturais. Assim, a literatura é um instrumento de ajuste ideológico para o leitor conforme Cabral (1996). As mensagens contidas no texto, sejam elas explícitas ou implícitas, repassam valores culturais e sociais. O interesse da indústria é manter esse público satisfeito; para manter suas audiências, precisa criar personagens que sirvam de referência. Essa grande demanda por mitos e heróis é o que Martín-Barbero (2009) diz preencher um vazio, uma lacuna.

[...] a indústria cultural responde, na era da racionalidade instrumental, à demanda de mitos e de heróis. Pois, se uma mitologia ‘funciona’ é porque dá resposta a interrogações e vazios não preenchidos, a uma demanda coletiva latente, por meios e esperanças que nem o racionalismo na ordem dos saberes nem o progresso na dos haveres têm conseguido extirpar ou satisfazer. A impotência política e o anonimato social em que se consome a maioria dos homens reclama, exige esse suplemento-complemento, quer dizer, uma razão maior de imaginário cotidiano para poder viver. Eis aí, segundo Morin, a verdadeira mediação, a função de meio, que cumpre dia a dia a cultura de massa: a comunicação do real com o imaginário (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 90 e 91).

A literatura produzida por essa indústria de massa é uma válvula de escape, um o alento ao público que, através dessas palavras, tem a oportunidade de extrapolar o desejo de viver outra vida; de, quem sabe, ser também um herói. E essa mediação que a literatura faz, entre real e imaginário, segundo Martín-Barbero (2009), é que permite vivenciar, através dos heróis, o impossível.

Assim, a questão se livro é mídia se dissolve e podemos responder em que medida o fenômeno *Harry Potter* impacta no mercado.

1.2 Entre *hits* e nichos

Esse *best seller*, como dito anteriormente, faz parte da indústria de *hits*, como propõe Anderson (2006).¹ Essa é uma indústria ainda existente, cada vez menor, mas ainda presente. Uma indústria cujo público migra para outras plataformas; ou buscando por produtos parecidos com aquele *hit* que lhe agrada, ou mesmo procurando mais sobre um *hit*. É essa indústria que ainda move o mercado. No caso de *Harry Potter*, a demanda pela continuidade da trama era muito grande, tanto que na esteira do grande *hit* vieram os fãs, apropriando-se do imaginário da saga e criando suas próprias tramas, como explica Jenkins (2009a). Embora *Harry Potter* não tenha sido concebido para estar na estante dos *hits*, ele extrapolou o seu nicho inicial, a literatura juvenil, atraiu fãs de todas as idades e encontrou seu lugar na estante dos *best seller*.

O sucesso visto nos livros e nas telas de cinema criou pressão para dar continuidade à trama. A *Warner Brothers Entertainment Inc.*, produtora dos filmes e, em parceria com Rowling, detentora da propriedade intelectual das histórias e das adaptações cinematográficas, travou batalhas judiciais para tentar frear o uso que os fãs faziam da trama, daquilo que seria o “imaginário de *Harry Potter*” (JENKINS, 2009a, p. 236). Muitos dos fãs estariam se utilizando da trama para criar sítios, comunidades virtuais e traçando, em alguns casos, histórias paralelas às de Rowling, utilizando a escola de Hogwarts, ou o vilarejo de Hogsmead, como pano de fundo e mesmo as personagens originais da trama, como exemplificou o autor. Em muitos casos, as personagens, criadas pelos fãs, são associadas à saga, criando até mesmo relações de parentesco. O autor cita como exemplo uma menina que se identificava em um sítio como prima da personagem Hermione Granger e que estava cursando o terceiro ano em Hogwarts. Jenkins (2009a, p. 237) alerta que as denominadas “guerras de *Potter*” nada mais são do que uma batalha que trata daquilo que fazemos com mitos culturais. Assim, a série que produziu a lenda poética de Harry Potter criou a necessidade de sequência, de querer mais, o que, segundo Cabral (1996), é próprio ao ambiente alimentado pela indústria cultural.

¹ O *hit*, conforme Anderson (2006), não é exatamente produzir algo bom, como um filme de boa qualidade por exemplo. Trata-se de investir uma grande quantia em algo que atraia milhões de fãs e recuperará o seu investimento. Será necessário contratar atores conhecidos, segundo ele, não matar o protagonista e ter um final feliz. No caso de *Harry Potter*, podemos ver a contratação de dois atores, da Grã-Bretanha, já conhecidos do público para realização dos filmes, Alan Rickman (Severo Snape) e Maggie Smith (Minerva McGonagall), além da parceria com a *Warner Bros.* para fazer as adaptações cinematográficas, sem mencionar a parceria com *Sony Corporation* para o desenvolvimento do portal.

É preciso compreender esse mercado de *hits* e nichos e entender onde a saga está inserida. Anderson (2006) delinea o mapa de um mundo onde há uma corrida frenética para ver os sucessos de bilheteria, ou qual o programa que cairá nas graças do público nas quintas à noite. É o mundo do arrasa-quarteirão, como o próprio Anderson (2006) expõe, e a indústria massivo-cultural cresceu na esteira desse modelo. O autor faz uma ressalva; o cenário vem mudando, os números vêm decrescendo, os grandes campeões de bilheterias, ou de vendas de discos, já não atingem as mesmas marcas do passado. A obsessão pelos *hits*, obviamente, ainda existe e sempre irá existir, mas o comportamento do consumidor está, em parte, modificando-se em função da grande oferta de outros produtos em função da tecnologia, das prateleiras virtuais.

No passado, a dificuldade de acesso, transporte e comunicação era o empecilho para o acesso à variedade de produtos nas prateleiras, segundo Anderson (2006). Com a internet, pode-se ultrapassar a barreira do espaço nas prateleiras e criar uma nova prateleira virtual, onde tudo o que pudermos vir a querer está disponível. A mudança de cenário também cria uma mudança de comportamento do público consumidor, como os números de bilheterias e vendas mostram. Explicitaremos o caso *Harry Potter* nas próximas páginas.

Em que pese a tendência apontada, a indústria ainda é movida pelos *hits* e pela descoberta deles. Podemos dizer que antes de *Harry Potter*, cujo primeiro livro foi lançado em 1997 e sua primeira adaptação em 2001, autores como J.R.R. Tolkien e C.S Lewis estavam esquecidos, afinal, suas obras, são datadas de antes do lançamento de *Harry Potter*.² Ao abrir a porta para entrada na estante de *hits*, a saga do bruxinho também fez surgir a necessidade de outros produtos do mesmo gênero - literatura juvenil - assim, trazendo as obras citadas e tantas outras para a estante de *hits*. Ou seja, as obras de Tolkien e Lewis estavam nos nichos e só vieram a garantir um lugar na estante de *hits*, justamente, em função da saga de Rowling e o gênero literário que compartilhavam.

Anderson (2006) afirma que a demanda cada vez maior do público por variedade e, de certa forma, exclusividade obriga muitos dos setores da indústria a migrar para as plataformas

² J.R.R. Tolkien escreveu a série Senhor dos Anéis, trilogia lançada entre 1954 e 1955 e o primeiro filme, Senhor dos Anéis e a Sociedade do Anel, foi lançado em 2002 no Brasil. Também escreveu O Hobbit que está sendo adaptado ao cinema e foi lançado antes da trilogia mencionada. Cabe também ressaltar que a autorização para adaptar as obras de Tolkien para o cinema foi dada em 1968 pelo próprio autor e só vieram a se concretizar mais de três décadas depois. C.S. Lewis escreveu As Crônicas de Nárnia entre 1950 e 1956 e o primeiro filme, As Crônicas de Nárnia – O Leão, A Feiticeira e o Guarda-roupa, foi lançado em 2005. Fontes consultadas: Portal Terra – Infoescola. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/biografias/j-r-r-tolkien/>>. Sítio Adoro Cinema. Disponível em: Disponível em < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-27070/>>. Portal Terra – Infoescola. Disponível em: < <http://www.infoescola.com/livros/as-chronicas-de-narnia/>>. Sítio Adoro Cinema. Disponível em < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-27070/>>. Portal Terra – Infoescola. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/biografias/j-r-r-tolkien/>>. Acessos em 11 jun 2013.

online. Exclusividade que pode ser encontrada ao acessar um sítio ou portal com conteúdo voltado, totalmente, para seu programa ou livro favorito. Para Anderson,

Cada vez mais o mercado de massa se converte em massa de nichos. Essa massa de nichos sempre existiu, mas, com a queda do custo de acessá-la — para que consumidores encontrem produtos de nicho e produtos de nicho encontrem consumidores —, ela, de repente, se transformou em força cultural e econômica a ser considerada (ANDERSON, 2006, p. 6).

Essa transformação pode ser vista nos lançamentos e nos tipos de produtos que a saga *Harry Potter* trouxe ao longo dos anos. É o que Anderson (2006) chama de *mass customization*, que podemos explicar como um produto que aos olhos do usuário parece feito apenas para ele, mas a perspectiva da indústria é atrair milhões com esse mesmo sentimento, ou seja, ainda que pareça customizado para você, visa à massa. A cada novo lançamento da saga *Harry Potter*, fosse livro ou filme, vários fãs vinham na esteira produzindo as *fan fictions*, ou *fanfics*, histórias paralelas escritas pelos fãs com base na trama já apresentada pela autora.

O portal *Pottermore* é uma nova forma de representação da saga. A trama está disposta em uma nova plataforma e atrai mais de 7 milhões de fãs (usuários). Assim, amparados pelos números astronômicos do portal, percebe-se que Rowling projetou algo novo. Um portal customizado e visando atrair a massa de fãs jovens sedentos por novidades relacionadas à trama *Harry Potter*.

1.3 A cauda longa em *Harry Potter*

Durante a produção da série de livros *Harry Potter*, a *Warner* comprou parte dos direitos para a produção dos filmes. Devido ao grande sucesso e ao apelo da série, os fãs passaram a fazer uso do imaginário da saga e criaram histórias paralelas em vários sítios/blogs. A *Warner* travou batalhas judiciais para impedir o uso, pois, em sua opinião, feria os direitos autorais da obra original. Rowling fez o contrário, abraçou essa geração digital algum tempo após a publicação do último livro da série. Daí surgiria o portal que alimenta o imaginário construído com o que já é conhecido pelos fãs e, também, com informações inéditas provindas da autora.

Façamos uma retomada da origem de *Harry Potter*. Rowling lançou em 1997 a primeira edição do livro *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (título britânico). O livro foi tachado como longo demais para crianças por várias editoras e recusado.³ Porém, depois de aceito pela *Bloomsbury*, tornou-se um sucesso, tendo permanecido mais de 215 semanas na lista de mais vendidos do jornal *The New York Times*.⁴ O último livro da série foi lançado na Inglaterra em 21 julho de 2007 e, quase dois anos após o lançamento, o sucesso ainda ecoava, pois se mantinha na lista de mais vendidos compilada pelo jornal americano. Ao total, foram sete livros e todos são *best sellers* conforme os dados apresentados a seguir. Cabe ainda ressaltar que, segundo o sítio da autora, os livros foram traduzidos para 74 idiomas.⁵

De acordo com o sítio *How Stuff Works*, integrante do Grupo *Discovery*, em uma reportagem com o título *Os 21 maiores best sellers de todos os tempos*, os livros registraram as seguintes marcas:

- *Harry Potter and Socerer's Stone* (1997) – 107 milhões;
- *Harry Potter and The Half-Blood Prince* (1998) – 65 milhões;
- *Harry Potter and The Chamber of Secrets* (1999) – 60 milhões;
- *Harry Potter and The Globet of Fire* (2000) – 55 milhões;
- *Harry Potter and The Order of The Phoenix* (2003) – 55 milhões;
- *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban* (2005) – 55 milhões;
- *Harry Potter and The Deathly Hallows* (2007) – 50 milhões.⁶

Observamos que os títulos publicados estão todos em inglês (títulos americanos dados aos livros) uma vez que a nota foi produzida nos Estados Unidos.

Ao somarmos os números apresentados, o total se aproxima da contagem das 450 milhões de cópias estimadas pela agência Reuters.⁷ Assim, a cauda proposta por Anderson

³ Fonte: Sítio CBS News. Disponível em: <http://www.cbsnews.com/8301-18560_162-558428.html>. Acesso em 19 jun 2013

⁴ Fonte: Sítio NY Times. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/best-sellers-books/2009-04-12/series-books/list.html>> Acesso em: 17 jun 2013.

⁵ Fonte: Sítio da autora J.K. Rowling. Disponível em: <http://www.jkrowling.com/pt_BR/#/works/os-livros>. Acesso em: 15 mai. 2013.

⁶ Fonte: Sítio How Stuff Works – Discovery. Disponível em: Disponível em <<http://entertainment.howstuffworks.com/arts/literature/21-best-sellers.htm>>. Acesso em 10 jun 2013.

⁷ Fonte: Sítio da agência Reuters. Disponível no endereço: <<http://br.reuters.com/article/entertainmentNews/idBRSPE82Q03J20120327>>. Acesso em: 28 mar 2012.

não cai, tão facilmente, a cada ano de lançamento. Mesmo que os números não possam ser acompanhados em tempo real, e a atualização dependa de uma série de fatores, estar entre os 21 maiores *best sellers* é um fato de alta relevância. Assim, para as vendas dos livros, temos a seguinte curva ou cauda como propõe Anderson (2006):

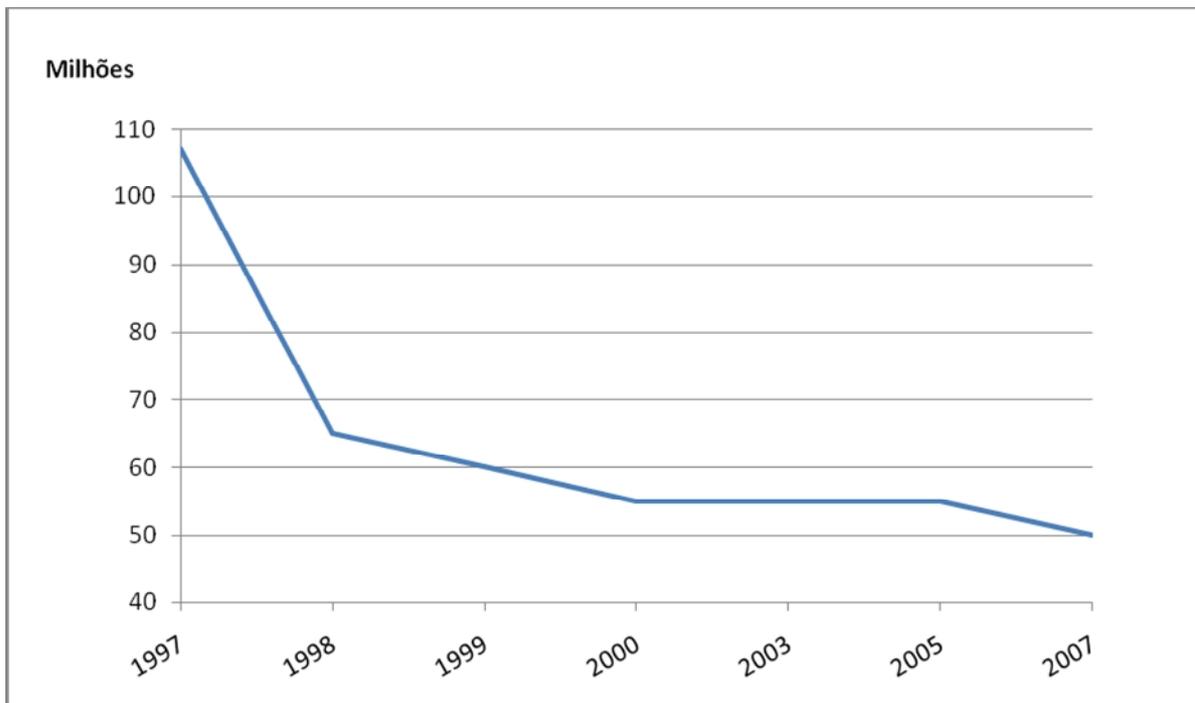


Figura 1 – Gráfico das vendas de livros da saga *Harry Potter*.

Fonte: BARROS, J.- baseado nos dados do sítio *How Stuff Works*.

As obras foram adaptadas ao cinema. A última produção cinematográfica, que recebeu o título de *Harry Potter e as relíquias da morte – Parte 2*, alcançou a maior bilheteria do ano de 2011 e é considerada a quarta maior na história do cinema.⁸

Em relação aos filmes da série, o sítio da MTV e o Portal Terra informam que foram registradas as seguintes bilheterias mundiais (valores em dólares):

- *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001) – US\$ 974.755.371;
- *Harry Potter e a Câmara Secreta* (2002) – US\$ 878.979.634;
- *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (2004) – US\$ 796.688.549;
- *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (2005) – US\$ 896.911.078;

⁸ Fonte: Sítio Adoro Cinema. Disponível no endereço: <<http://www.adorocinema.com/materias-especiais/filmes/arquivo-100211/?page=4&tab=0>>. Acesso em: 14 dez. 2013.

- *Harry Potter e a Ordem da Fênix* (2007) – US\$ 939.885.929;
- *Harry Potter e o Enigma do Príncipe* (2009) – US\$ 934.416.487;
- *Harry Potter e as Relíquias da Morte Parte 1* (2010) – US\$ 955.417.476;⁹
- *Harry Potter e as Relíquias da Morte Parte 2* (2011) – US\$ 1.328.000.000.¹⁰

Os dados permitem o seguinte gráfico das bilheteiras dos filmes:

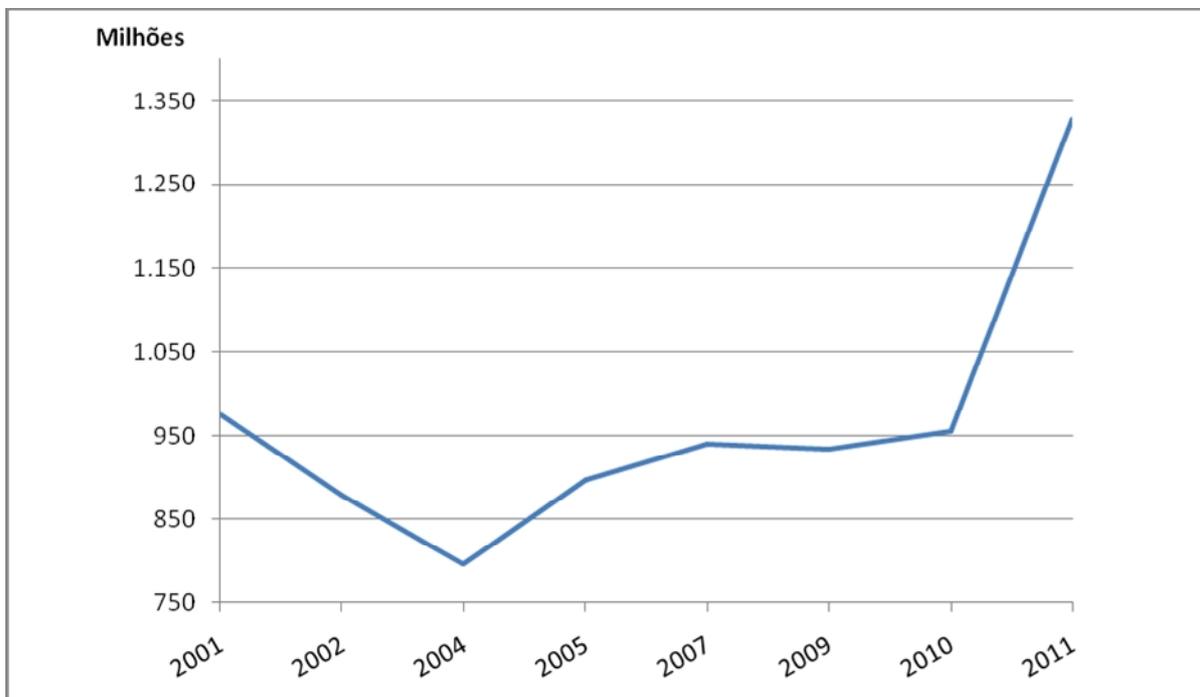


Figura 2 – Gráfico das bilheteiras dos oito filmes da saga *Harry Potter*.
Fonte: BARROS, J.- baseado em dados do sítio da MTV e Portal Terra.

Observamos que, mesmo o número de livros vendidos tendo decrescido na medida em que os volumes da saga eram lançados, as adaptações para o cinema tenderam a uma queda, para logo em seguida decolar rumo à cifra de bilhões de dólares.

Os dados apresentados nos mostram a importância da saga e seu impacto no público. Jenkins (2009a), ao tratar da saga, aborda a questão do letramento, do incentivo ao hábito da leitura e a apropriação do imaginário por parte dos fãs. A criação das *fanfics* é o início da

⁹ Fonte: Os dados referentes aos sete primeiros filmes são do sítio da MTV (disponível em: <<http://mtv.uol.com.br/memo/serie-harry-potter-arrecadou-us-7-bilhoes-de-bilheteria>>), hospedado pelo UOL. Acesso em 16 jun. 2013.

¹⁰ Fonte: Portal Terra, disponível em: <<http://cinema.terra.com.br/filme-final-de-39harry-potter39-tem-maior-bilheteria-de-2011,5d8b421a2df4a310VgnCLD200000bbccceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 16 jun. 2013.

cauda longa proposta por Anderson (2006). No sítio *Harry Potter FanFiction*, sítio americano dedicado, exclusivamente, ao arquivamento de *fanfics* da saga, há cerca de 80.330 (oitenta mil trezentas e trinta) histórias arquivadas.¹¹ Já no sítio *Floreios e Borrões*, um sítio brasileiro que abriga *fanfics* da saga, há 26.088 (vinte e seis mil e oitenta e oito) histórias cadastradas que são relacionadas com a série *Harry Potter*.¹²

Mesmo se somados os números de *fanfics* de ambos os sítios, temos pouco mais de cem mil histórias criadas, e em um comparativo com o portal, com mais de 7 milhões de usuários, trata-se de um número pequeno de *fanfics*. Observamos, também, que, embora o número de cópias vendidas seja 64 vezes maior do que o número de usuários do portal, a queda da cauda nas *fanfics* (mesmo somadas) e a ascensão do portal (com mais de 7 milhões de usuários) podem indicar que não se trata de uma continuação da cauda dos produtos da saga, e sim de um novo pico. Esse pico torna a colocar a saga *Harry Potter*, representada neste caso pelo portal, como um produto da indústria dos *hits*, um arrasa-quarteirão que segue aumentando sua legião de usuários diariamente.

A forma mais simples de definir o portal é utilizar a expressão que Anderson (2006) propõe: a *mass customization*. O portal é voltado, sim, a um público restrito, os fãs da saga *Harry Potter*, mas a legião que adere à experiência é muito maior do que aqueles que propõem novos caminhos, novas histórias, as escreleituras, as escritas feitas a partir das leituras como propõe Pelisoli (2011).

Foi possível observar, neste capítulo, a importância do entendimento acerca da questão se livro é uma mídia. O debate dissolveu a questão e pudemos, assim, através da teoria proposta por Anderson (2006), compreender em que medida o fenômeno *Harry Potter* impactou o mercado. O capítulo que segue abordará o portal *Pottermore* e também simularemos um acesso ao portal para exemplificar os passos seguidos pelo usuário.

¹¹ Fonte: Sítio Harry Potter FanFiction. Disponível em: < <http://www.harrypotterfanfiction.com/>>. Acesso em 10 jun 2013.

¹² Fonte: Sítio Potterish – Floreios e Borrões. Disponível em < <http://fanfic.potterish.com/>> Acesso em: 10 jun 2013

2 A VISÃO DA TORRE DE ASTRONOMIA

O ponto onde está localizada a Torre de Astronomia, segundo os livros de Rowling, apresenta a melhor visão do céu (do cosmos). Assim, se a saga é vista como um universo mágico, paralelo ao *trouxa*, podemos observar, de um ponto privilegiado, os acontecimentos narrados. Apresentaremos um percurso de entrada no portal como forma de exemplificação.

Nos apêndices deste trabalho são apresentados os resumos dos sete livros da saga escrita por Rowling. Os resumos visam facilitar a compreensão da história transposta para o portal. A seguir, retratamos como o portal se apresenta ao usuário/jogador. Simulamos um acesso para mostrar o passo a passo inicial e como a história é desenvolvida na plataforma digital.

2.1 O percurso de navegação no portal *Pottermore*

Ao acessarmos o portal, percebemos que os direitos autorais de *Pottermore* (<http://www.pottermore.com/>) assim como os direitos de publicação de *Harry Potter* estão, exclusivamente, em nome de Rowling. As personagens, nomes e outros indícios são marcas registradas da autora e da *Warner*.¹³ Consta, ainda, que o portal foi desenvolvido pela *Sony Corporation*, lançado em 31 de julho de 2011, permitindo acesso restrito a apenas um milhão de fãs inicialmente.¹⁴ A autora participou de um vídeo de lançamento, no qual explicava quais eram as suas intenções e expectativas ao lançar mais um produto com a marca *Harry Potter*:

Eu estou entusiasmada em dizer que agora estou na posição de lhes dar algo único. Uma experiência de leitura *online* como nenhuma outra. Chama-se *Pottermore*. É a mesma história com algumas adições cruciais. A mais importante é você. [...] Então *Pottermore* será construído, em parte, por você, leitor. A geração digital será capaz de desfrutar de uma experiência segura, única de leitura *online* construída em torno dos livros de *Harry Potter*. *Pottermore* será o lugar onde os fãs de qualquer idade poderão compartilhar, participar e redescobrir as histórias. [...] Eu também

¹³ Fonte: <<http://www.pottermore.com/>> Acesso em 13 de abr 2013.

¹⁴ O acesso ao portal foi liberado no final de abril de 2012, e na última verificação contava com mais de 7 milhões de usuários. Fonte: <<http://www.pottermore.com/en/great-hall>>

participarei, pois vou compartilhar informações extras, as quais guardei por anos sobre o mundo de Harry Potter. (ROWLING, 2011).¹⁵

Ao analisar não só as colocações da escritora durante o vídeo, mas as afirmações que constam de um *teaser* do portal, é possível perceber que partido Rowling assumiu nas guerras de *Potter*, apontadas por Jenkins (2009a). Segundo o autor, Rowling é incentivadora dos fãs escritores e, em sua opinião, a escrituração (PELISOLI, 2011) é a uma forma de “expandir a imaginação” (JENKINS, 2009a, p. 259) e desenvolver habilidades como escritores. Apenas a *Warner* partia para guerras judiciais em função de direitos autorais. Observando essas colocações, Rowling abraçou a geração digital e a está usando para possibilitar outro olhar sobre a trama, permitir a interação dos fãs entre si e para que os livros continuem a ser lidos.

Pottermore, hoje com acesso livre, baseia-se e está dividido em cada um dos sete livros e seus vários capítulos. Tomando-se como exemplo o primeiro livro, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, dividido em dezessete capítulos, o portal segue a ordem do livro e seus capítulos. Dentro de cada um dos capítulos há uma subdivisão em momentos considerados importantes. Sendo assim, ao se cadastrar, o usuário passa, primeiramente, pelos mesmos passos que levaram Harry Potter a Hogwarts. Cabe ressaltar que o portal é uma hipermídia, ou seja, permite acesso a imagens, textos e sons de forma interativa e não linear.

Além de toda a trama ser disponibilizada de forma simplificada e interativa, outras intervenções estão disponibilizadas: a prática de encantamentos, a produção de poções mágicas e a atuação em duelos bruxos. O usuário ainda tem acesso a um desdobramento virtualizado dos conteúdos originais da saga, acessando informações inéditas a respeito de lugares, artefatos mágicos e personagens que são mencionados nos livros.

Entre as informações que foram disponibilizadas na experiência do primeiro livro e início do segundo estão as descrições de como os tios de Harry se conheceram e a história de vida da professora Minerva McGonagall.

¹⁵ Original da fala de Rowling: “*I'm thrilled to say that I'm now in the position to give you something unique. An online reading experience unlike anyother. It's called Pottermore. It's the same story with a few crucial additions. The most important one is you. [...] So Pottermore will be built, in part, by you, the reader. The digital generation will be able to enjoy a safe, unique online reading experience built around the Harry Potter books. Pottermore will be the place where fans of any age can share, participating and rediscover the stories. [...] I'll be joining in too, because I will be sharing additional information I've been holding for years about the world of Harry Potter.*” Disponível em: <<http://www.pottermore.com/>> Acesso em: 13 abr. 2013. [Tradução nossa]

2.1.1 Percurso inicial para o jogador em *Pottermore*

O portal *Pottermore* é um jogo em que o usuário pode ganhar pontos. O ganho de pontos é condicionado a algumas situações, como colecionar objetos que estão escondidos nas camadas dos cenários apresentados, fazer poções e duelar com os outros usuários.¹⁶ O objetivo de ganhar pontos baseia-se na mesma lógica dos livros. Os alunos ganham (ou perdem) pontos para a casa a qual pertencem. O objetivo dos pontos é, ao final de cada ano letivo, premiar a casa com maior número de pontos. A vencedora ganha a Taça da Casa, premiação que também ocorre nos livros.

A navegação pelo portal carece de leitura prévia dos livros. No entanto, em várias situações percebemos o entrelaçamento da narrativa impressa com a narrativa *online*. Embora o usuário possa desfrutar de qualquer situação no portal, há a preocupação de enfatizar o valor do conhecimento prévio da trama e trazer certo reconhecimento da importância da cultura letrada para o bom desempenho de um navegador/usuário/jogador.

Sendo assim, a estrutura do portal recupera o esquema dos livros e seus correspondentes capítulos que, em sua sequência, alimentarão de conteúdos, em certa medida já conhecidos, as fases do jogo. Os capítulos são divididos em camadas, essas camadas correspondem, em muitos aspectos, aos níveis de profundidade de uma narrativa como propõe a semiótica greimasiana. Assim, cada nova camada pode trazer uma informação nova a ser adicionada à narrativa já conhecida, tornando-a mais complexa e mais rica e, em alguns casos, leva a compreensão de determinados comportamentos das personagens que não tinham seus porquês relevados durante os sete volumes lançados.

A página inicial do portal *Pottermore* contém algumas poucas informações sobre o que é *Pottermore*. Na primeira versão do portal, a página continha dois vídeos de apresentação. Um deles com a autora descrevendo o que é o portal e suas intenções como já referido anteriormente. O segundo apresentava alguns momentos do portal para instigar os usuários a fazer o registro, o que eles poderão encontrar no portal, incentivando a interação entre usuários, assim como com o feitio de poções e a participação em duelos bruxos.¹⁷

¹⁶ As camadas se apresentam ao clicar o mouse sobre o cenário apresentado. O usuário percebe ou um zoom ou um deslocamento (para a esquerda ou direita) do cenário. Essa ferramenta é utilizada para colocação de objetos colecionáveis e mesmo apresentação de novas informações. Caso o usuário não percorra as camadas é possível que logo a frente ele tenha de retornar para efetuar algum comando para que possa prosseguir no jogo.

¹⁷ As figuras ou imagens do portal foram obtidas através do comando *Print Screen* do computador.

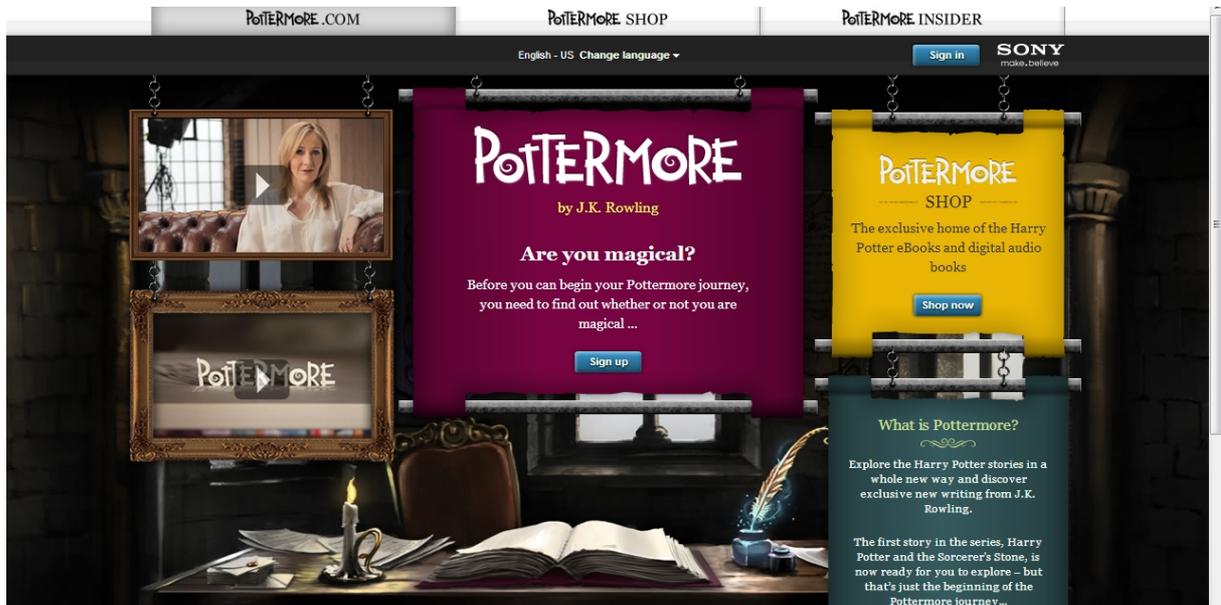


Figura 3 – Portal, sem iniciar o acesso.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 13 mar. 2013.

No dia 31 de julho de 2013, foram feitas alterações no portal. A página inicial foi alterada conforme pode ser verificada a Figura 4, em comparação com a Figura 3. A nova versão continua enfatizando o *teaser* de apresentação do portal, assim como a loja virtual *Pottermore Shop* onde são vendidos os *e-books* da série. Também permaneceram, na barra superior, links que correspondem à página do portal, à página da loja virtual e ao blog *Pottermore Insider*, onde são postadas notícias sobre as histórias e as novidades apresentadas (Figura 4).

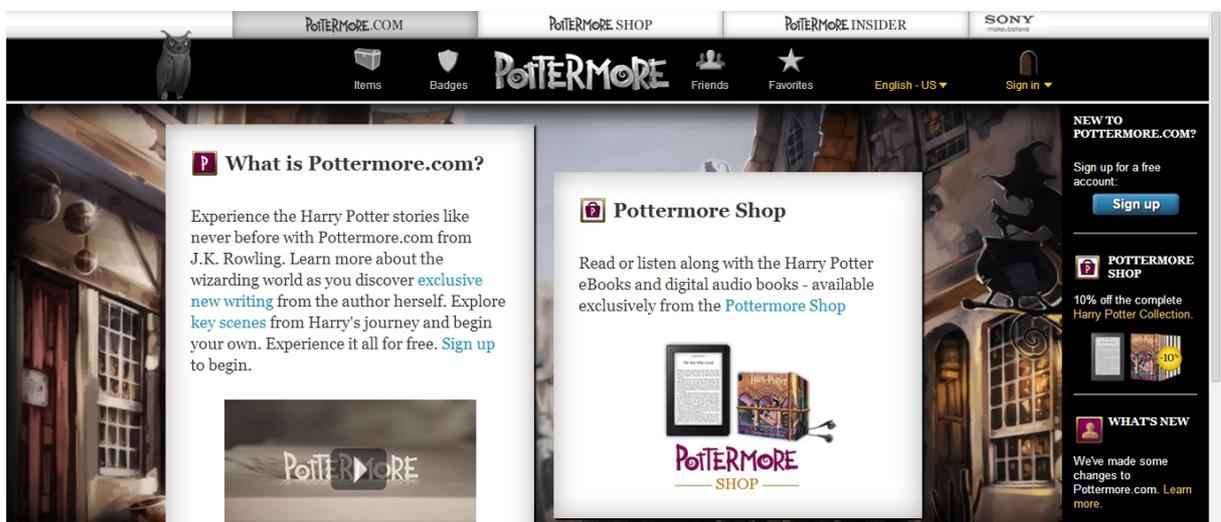


Figura 4 – Nova página inicial do portal *Pottermore*.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 27 jan. 2014.

Quando o usuário clica em *Sign Up*, aparecem cinco passos, onde ele deve fornecer informações sobre sua data de nascimento (dia, mês e ano), o país onde está, nome, e o e-mail do usuário, se menor de idade o e-mail dos pais ou responsáveis. O usuário também deve optar em receber ou não e-mails sobre atualizações do portal e da própria *Sony* (desenvolvedora do portal). É pedido que o usuário registre uma senha e, por fim, há o interesse em saber se o usuário leu e/ou assistiu aos volumes da saga.

Outro ponto que devemos ressaltar é que o portal é, originalmente, construído em inglês, porém, outros idiomas ganharam versões (alemão, espanhol, francês e italiano). Após responder às perguntas, o usuário é considerado “mágico” e é incluído na lista de alunos de Hogwarts. Na lista, aparece o nome real do usuário seguido de outras personagens da saga, como é mostrado na Figura 5.

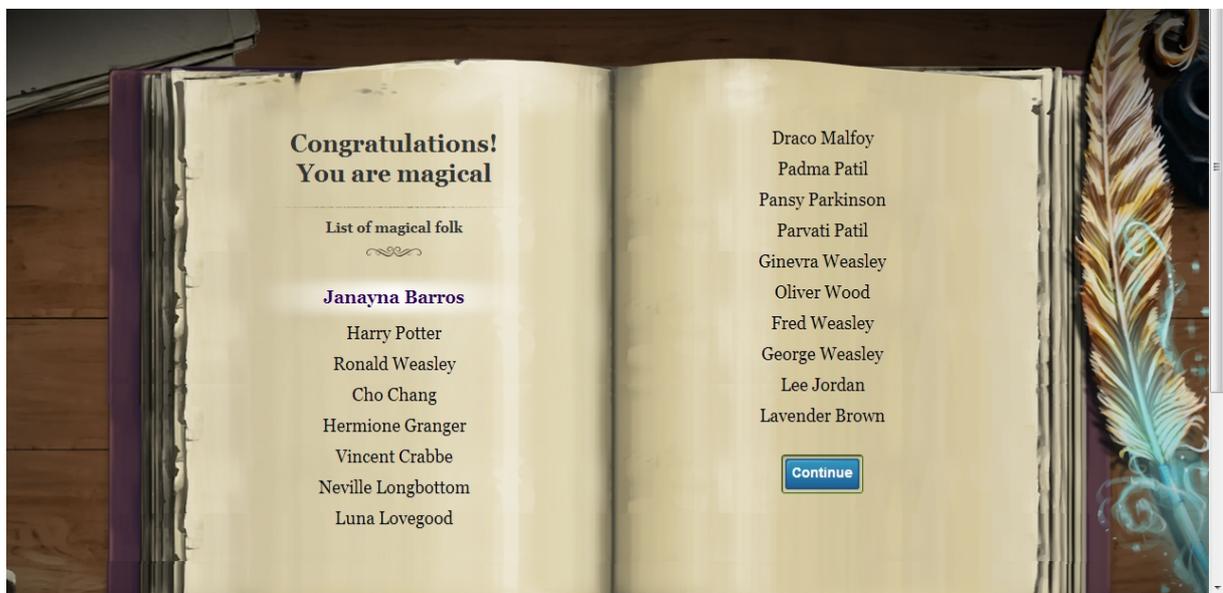


Figura 5 – Turma na qual o usuário ingressa. O usuário será colega de Harry Potter.
Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Ao clicar em continuar, o usuário é destinado a uma página onde deve escolher seu *username*. São oferecidas quatro opções que são aleatórias e se baseiam em objetos, personagens e outros indícios da saga. Em função da política de privacidade e, especialmente, por haver menores de idade que acessam ao portal, não é possível determinar o *username* (usado como *login*).

Depois de escolher o nome, o usuário é direcionado para outra página onde, mais uma vez, é incentivado a explorar as histórias, descobrir novas informações, ter a experiência de

passar pela cerimônia de seleção (pelo chapéu seletor) e viver a vida em Hogwarts com seus colegas.

Em seguida, o usuário é direcionado para a página que passará a ser a página inicial que ele encontrará cada vez que fizer acesso. A primeira versão apresentava algo que lembrava um portão, percebiam-se os medalhões acima do portão e os símbolos que representam cada livro e seus respectivos capítulos, todos bloqueados, assim como o brasão que estava ao centro. Os medalhões, futuramente, eram destravados à medida que se avançava na história. Eles dariam acesso rápido ao Salão Principal, à Sala Comunal, etc. E o brasão, ao centro, era desbloqueado após passar pelo chapéu seletor, mostrando o símbolo da casa para a qual o usuário foi selecionado.

Com a mudança efetuada no portal, a página inicial do usuário foi modificada. A versão atual traz um mapa com localizações como o Beco Diagonal, o Salão Principal, a Sala Comunal, o Clube de duelos, as Aulas de Poções e as lojas onde podem ser comprados suprimentos (Beco Diagonal) de acordo com a Figura 6.

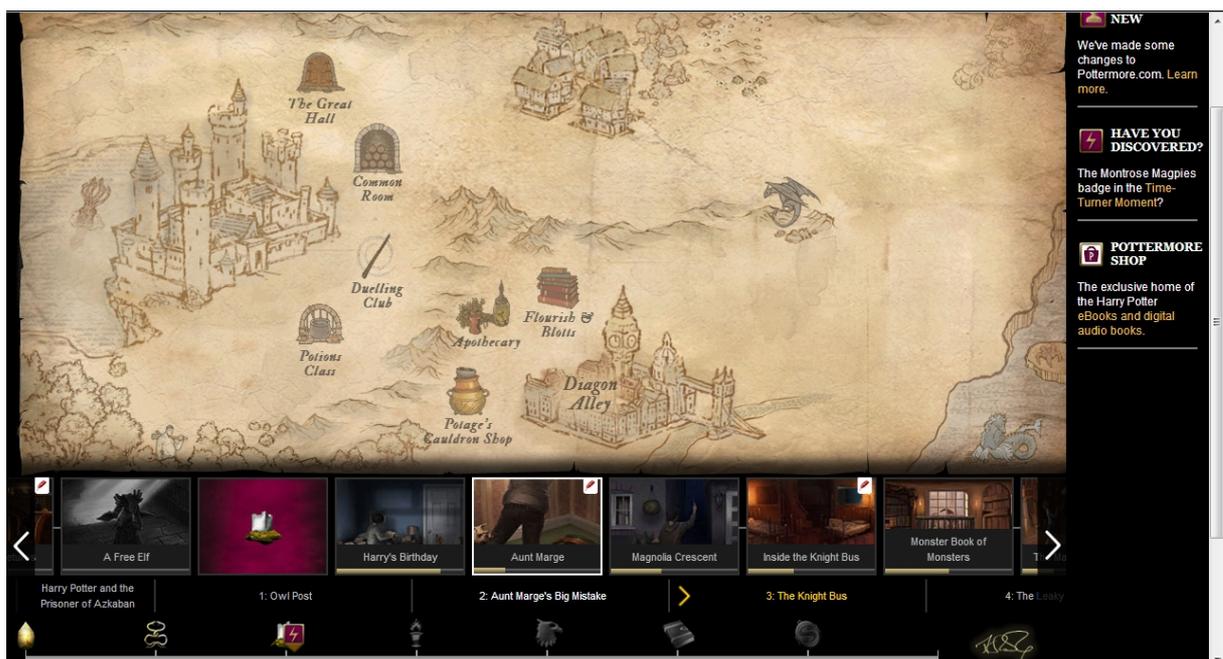


Figura 6 – Nova página inicial do usuário no portal *Pottermore*.
Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Percebemos um povoado no topo do mapa que, possivelmente, se refira ao povoado de Hogsmead, local que os alunos podem visitar a partir do terceiro ano na escola. No quadrante superior direito, vemos um dragão. Ressaltamos que, no quarto livro da saga, Harry enfrenta

um dragão durante o Torneio Tribruxo. Rondando a orla da Floresta Proibida, vemos um gigante, fazendo referência ao quinto livro, em que Hagrid esconde seu meio-irmão gigante na floresta (Figura 6).

Além dessas mudanças que podem ser vistas na página inicial do usuário, a linha do tempo, ou a forma como os capítulos e momentos se apresentam, também se modificou. Com a nova versão, os capítulos e seus momentos se apresentam, constantemente, na parte inferior da tela, para que o usuário possa percorrê-los de forma mais rápida.¹⁸

Antes de iniciar a explorar o portal e a história, um aviso é dado aos usuários, explicando que a história está dividida em momentos-chave, como explicamos anteriormente, e que a leitura dos livros em conjunto com o que é apresentado no portal seria a maneira mais proveitosa de viver a experiência.

Ao clicar em cima das janelas correspondentes a cada capítulo, o mapa é substituído pelas imagens correspondentes ao momento do capítulo. O usuário passa a ter a experiência dos momentos selecionados de cada capítulo e das camadas que cada um desses momentos apresenta. Normalmente, cada momento possui três camadas. A Figura 7 ilustra a forma como se apresenta o momento 1 do capítulo 1 do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*.



Figura 7 – Momento 1 do capítulo 1 do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Rua dos Alfeneiros (*Privet Drive*) onde vemos o gato que corresponde à professora Minerva McGonagall.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

¹⁸ Os momentos apresentados no portal são, pelo que é possível observar, momentos de importância para o desenrolar da narrativa. É possível afirmar que não temos momentos de transição, como por exemplo os deslocamentos pelos corredores ou os horários de intervalo.

Se antes o portão continha os símbolos que identificavam cada um dos livros, agora é a linha do tempo que mostrará onde está a divisão dos livros. Os símbolos se mantêm mesmo que num formato menor na linha do tempo.

A imagem da Figura 7 é a primeira com a qual o usuário tem contato ao iniciar a exploração da história no portal. Nela, percebemos um gato, uma transfiguração da professora Minerva McGonagall. Trata-se do momento em que Harry é entregue aos tios.

Na versão anterior, ao final da exploração do capítulo 1, o usuário era direcionado para uma página de encerramento padrão a todos os capítulos, onde era explicado sobre o que tratava o capítulo e eram apresentadas, novamente, as informações inéditas que estavam disponíveis. Agora, essas abas de novas informações estão mais claras. Se antes elas estavam escondidas no lado direito, necessitando que o usuário clicasse sobre as imagens, agora são disponibilizadas no lado esquerdo de forma mais visível, como apresentamos na Figura 8.



Figura 8 – Nova forma de disposição das informações e comentários e a adição da ferramenta de momentos relacionados.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Na mesma figura, é possível notar que foram disponibilizados outros momentos relacionados (*Related Moments*) ao que se está vivenciando. A relação é feita em função do local, das pessoas ou de objetos que estejam presentes na cena. A aba de comentários também é constante no terceiro item *What People are saying?* (o que as pessoas estão falando?). A

questão da interação entre os usuário é limitada, conforme explicaremos na Seção 3.1. Um dos locais em que é possível comentar é no decorrer de cada um dos capítulos.

Outro ponto que faculta ao usuário uma interação com o ambiente do jogo é o de poder colecionar objetos, os quais podem dar pontos a casa para a qual o usuário foi selecionado.

Os objetos virtuais colecionáveis podem ser classificados como manifestações discursivas, segundo Branco (2011). Esses objetos dispostos apelam aos sentidos do jogador que, ao passar o mouse por cima deles, percebe-se que são diferentes dos outros elementos presentes no cenário. Conforme a Figura 9, podemos ver a forma como os objetos apelam aos jogadores. Salientamos que a coleção começa muito antes de o usuário passar pelo chapéu seletor, precisamente, quando se entra no capítulo dois. Ali, os primeiros itens começam a se apresentar nas diferentes camadas de cada momento.



Figura 9 - Objeto colecionável e a forma como se apresenta ao usuário/jogador
 Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

O quarto de Harry é apresentado no primeiro momento do segundo capítulo. Temos a visão do armário embaixo da escada onde o menino-bruxo cresceu. O primeiro item que o usuário pode coleccionar é um relógio. Para coleccionar os itens é necessário encontrá-los em cada camada, clicar em cima, uma nova janela se abrirá e o usuário deverá clicar sobre eles (Figura 9).

Observamos, na Figura 10, o *link* que possibilita ao usuário descobrir as informações inéditas sobre as personagens Válder e Petúnia Dursley, tios de Harry. Elas estão vinculadas a um porta-retratos no corredor e também disponíveis na barra da direita, onde podem ser lidas a qualquer momento. Ressaltamos que, quando há algo de diferente no momento que em que se está jogando, símbolos aparecem em cima da imagem da linha do tempo. No caso de novas informações advindas da autora, o símbolo que aparece é uma pena conforme observamos na Figura 10.

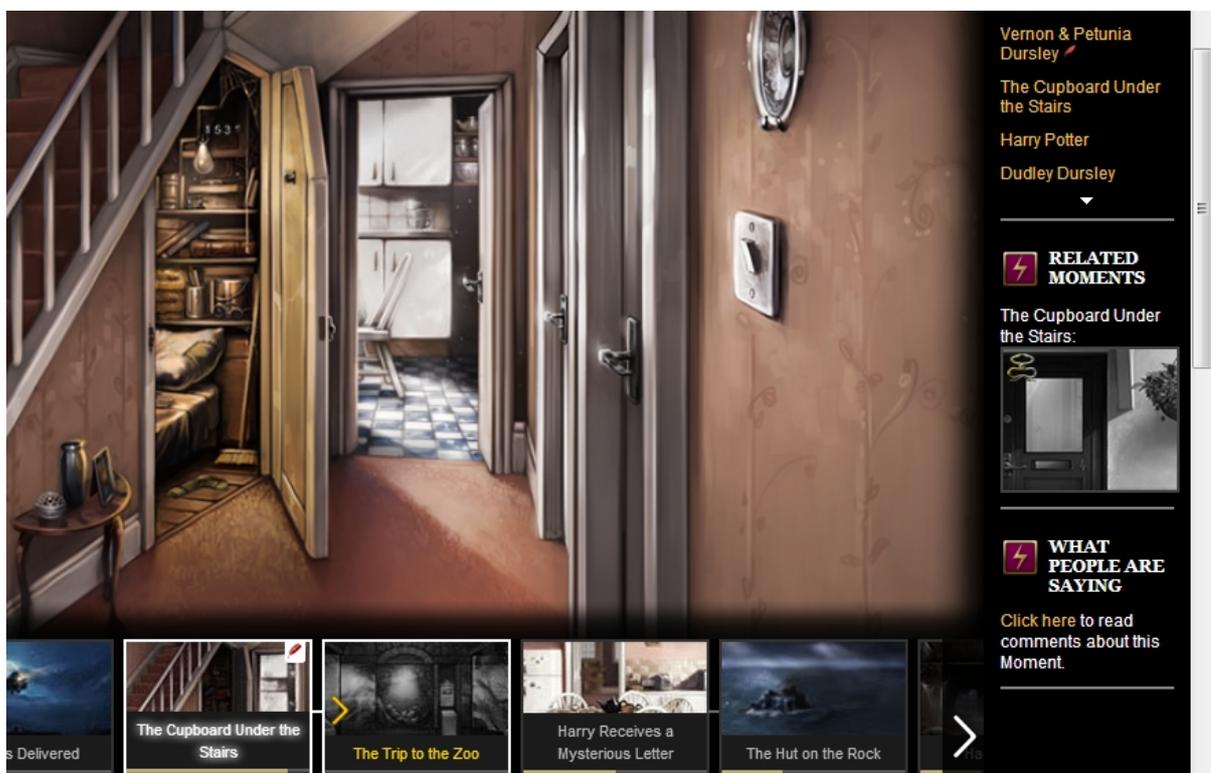


Figura 10 – Imagem da pena acima do momento do capítulo e a barra da direita com as informações disponíveis. Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

No capítulo 4, momento 1, encontramos uma narrativa sobre a personagem Rúbeo Hagrid. Essa narração não estava na abertura do portal em 2011. O narrador conta como Hagrid chegou até o chalé no meio do oceano, descreve a cena de entrada no chalé.

Salientamos que, visualmente, não há uma figura definida da personagem, porém, ele é o único presente na cena que no livro envolve Harry, os tios Válter e Petúnia e o primo Duda.

É no momento em que Hagrid chega ao casebre que a carta de Hogwarts é entregue, tanto no livro quanto no portal. Ela se encontra na segunda camada da cena em cima do sofá. Atentamos para o fato de que mesmo o usuário tendo um *username* específico, e de o portal ter acesso ao verdadeiro nome de quem acessa (como mostra a lista de alunos onde consta o nome de Janayna Barros na Figura 5), a carta apresentada pelo portal é endereçada a Harry Potter, ausente, embora a presença de tal personagem esteja narrada no livro.

O capítulo seguinte registra a primeira debragem espacial ocorrida no Beco Diagonal. A página eletrônica traz as lojas onde os estudantes podem comprar seus materiais e o banco onde os bruxos guardam seu dinheiro. Na primeira versão, o usuário não estava de posse da lista de materiais para comprar, então ele deveria procurar a lista nas camadas. Na nova versão, a visita ao Banco Gringotes foi adicionada de forma mais interativa e a lista de materiais está no bolso de Harry. Ao clicar em cima da lista no bolso de Harry, ela se abre para o usuário.

Após aberta a conta, o Beco Diagonal se torna disponível no mapa. Assim, com a lista em mãos, o usuário pode ir até as lojas e comprar os materiais. Faz-se necessário chamar atenção para um fato que envolve opções de narrativas transmídia. No livro, Harry entra na loja e experimenta suas vestes para a escola. É na loja da Madame Malkin que Harry conhece aquele que será seu inimigo dentro da escola, Draco Malfoy. No entanto, no portal, a loja está bloqueada, pelo menos no momento inicial do primeiro livro virtualizado e não é possível entrar na loja; assim como o acesso à loja de artigos esportivos e à sorveteria também estão bloqueados.

Outro fato que se faz relevante ressaltar, é que o usuário não pode escolher seu próprio *avatar*. A lógica que é seguida é a mesma do *username*, em função da política de privacidade e segurança. Desta forma, o *avatar* que será utilizado é a imagem do animal de estimação comprado no Beco Diagonal.

No jogo proposto pelo portal, um dos materiais a ser adquirido é a varinha. O artefato, diz a lista, será a última coisa a ser comprada. Tal fato acontece como no livro, quando Hagrid consulta a lista e diz para Harry que só falta comprar uma varinha. No portal, com a nova versão, foi criado o momento de Harry dentro da loja Olivaras, momento este que não existia, pois o usuário era direcionado, automaticamente, ao questionário.

Como já dito, para o usuário adquirir seus materiais, na nova versão, ele deverá se direcionar à página inicial, clicar no Beco Diagonal e escolher a loja. No caso da varinha,

deverá encontrar uma seta que se localiza na parte superior da tela que indica a direção para mais lojas, como mostra a Figura 11. A indicação de novas lojas não havia na primeira versão do portal.



Figura 11 – Direcionamento para novas lojas do Beco Diagonal.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Assim, o usuário será levado para a outra parte do Beco Diagonal, encontrará a loja Olivaras e será direcionado ao questionário. O usuário é convidado a responder sete perguntas para que assim seja definida a sua varinha, ou melhor, que a varinha escolha seu futuro mestre, afinal, a frase diz: *Let your wand choose you* (deixe a sua varinha escolher você). Uma vez escolhida a varinha, as perguntas não poderão ser respondidas novamente. O portal pula a parte de perguntas e a varinha sempre será a mesma.¹⁹

Os detalhes em relação aos materiais com os quais as varinhas são fabricadas aparecem como informação inédita disponibilizada pela autora. Depois das compras de materiais, Harry e o usuário são levados à Plataforma 9 ³/₄. Embora, no livro, Harry encontre com os Weasley na hora de atravessar a barreira, no portal, esse encontro não ocorre. O usuário é levado, diretamente, para a plataforma. Vemos várias pessoas, porém, apenas seus vultos, não é possível identificar nenhum dos presentes (Figura 12).

¹⁹ As sete perguntas são em relação: a) altura; b) cor dos olhos; c) se o dia de nascimento é par ou ímpar; d) qual a característica de si da qual mais sente orgulho; e) numa bifurcação de estrada, seguiria em direção ao mar, ao castelo ou em frente para a floresta; f) o que mais lhe amedronta; g) escolher entre vários objetos que estão num baú. As respostas dadas são apresentadas ao final, o usuário recebe a chance de revisar e, se quiser, refazer o teste.



Figura 12 – Plataforma 9 3/4 no embarque dos estudantes.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Neste ponto, notamos que a história desenvolvida no portal é de presenças irrefletidas, como propõe Bertrand (2003) ao explicar sobre o não-sujeito.²⁰ Neste caso, não dizemos que Harry Potter é um não-sujeito, na realidade ele está presente na figura do usuário que, de certa forma, assume a trajetória de Harry Potter e passa a vivê-la como protagonista. Em momentos futuros, tanto Harry Potter quanto seus amigos (Rony e Hermione) aparecem nas imagens do portal. Em relação às outras personagens, é comprovado que aqueles que são vistos como sujeitos da história são apresentados, mesmo que em forma de vultos, porém reconhecíveis, através das características do vulto e do momento da história onde estão inseridos. São exemplos os casos de Minerva McGonagall, Alvo Dumbledore e Rúbeo Hagrid.

O capítulo seguinte é o da seleção para as casas, o chapéu seletor. Neste capítulo observamos, no primeiro momento, a presença da professora Minerva McGonagall. O ponto a ser abordado agora é a seleção para as casas. Após passar pelo primeiro momento e ver que na segunda camada há a possibilidade de descobrir novas informações, o usuário passa para o momento seguinte, onde um vídeo feito pela autora é apresentado. Nele, Rowling apresenta o momento seguinte, pede honestidade nas respostas do usuário e alerta que a decisão do chapéu é final:

Então é isso... O chapéu seletor está prestes a decidir de qual casa você fará parte. Uma vez feita a escolha, você poderá obter pontos para a casa e competir pela Taça da Casa. E se você estiver se sentindo confiante poderá duelar com outros estudantes. Responda verdadeiramente, afinal, a decisão do chapéu é final. Boa sorte (ROWLING, s.d.)²¹

²⁰ A presença irrefletida refere-se ao que não é considerado, aquilo que não aparece, ou seja, o não-sujeito.

²¹ So this it... The Sorting Hat is about to decide which house you will be joining. Once sorted, you can collect house points, and compete for the House Cup. And you're feeling confident you can duel with other students. Answer truthfully, after all, the Hat's decision is final. Good Luck. (original da fala de Rowling [Tradução nossa]). Disponível em: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Ao abrir a seleção, aparece um texto dito pela professora McGonagall, no primeiro livro, quando que ela apresenta cada uma das casas. Logo após, mais um aviso de que se responda as perguntas com honestidade e, a seguir, as perguntas. Após responder essa série de perguntas, o usuário é então designado para uma das quatro casas: Grifinória, Sonserina, Corvinal ou Lufa-lufa. Salientamos que, após a seleção, aparecerão no mapa o Salão Principal e a Sala Comunal da casa para a qual o chapéu designou o usuário.²²

Como dito por Rowling, o usuário poderá colecionar artigos para obter pontos para a sua casa. Uma das formas de ter estes pontos é colecionar os objetos que estão dispostos nos cenários, participar de um duelo bruxo com outro usuário ou ainda fazer poções. A primeira poção que se apresenta como desafio para o usuário é a “Cura para Bolhas” (Figura 13).



Figura 13 – Primeira poção que o usuário pode fazer e assim obter pontos para sua casa.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Como dissemos, em alguns casos, há a imagem de Harry Potter, tornando o usuário um espectador da saga em tais momentos. Apresentamos a seguir, na Figura 14, uma imagem onde Harry Potter aparece. A imagem corresponde ao momento do livro *Harry Potter e a Câmara Secreta*, quando Rony, Fred e Jorge resgatam Harry da casa dos tios. Os irmãos Weasley o resgatam no carro do Sr. Weasley. Harry junta seus pertences e sai pela janela de seu quarto. O texto gerou a seguinte cena no portal:

²² As perguntas que são feitas dizem respeito ao caráter, à honestidade, à amizade e aos interesses pessoais em relação a algumas das cadeiras que serão dadas na escola.



Figura 14 – Harry Potter fugindo da casa dos tios com a ajuda dos irmãos Weasley.
 Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Para reforçar o que foi dito a respeito da Figura 14, complementamos com uma imagem onde Harry, Rony e Hermione aparecem, assim como outros estudantes. O momento em questão também corresponde ao segundo livro, e expõe os três amigos, quando estes encontram uma pichação na parede. A pichação falava da abertura da Câmara Secreta e alertava que os inimigos do herdeiro estariam em perigo. O livro coloca Harry, Rony e Hermione parados em frente à pichação, enquanto os outros estudantes começam a chegar ao local. Não é possível ter uma imagem clara das personagens, mas a identificação se dá pelas características dos três e pelo momento que é narrado na história, conforme Figura 15.



Figura 15 – Harry e os amigos ao encontrarem a gata – Madame Norra – petrificada.
 Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Assim o fato de, em momentos iniciais, o portal não apresentar Harry Potter e os amigos é apenas uma escolha, quem sabe para levar o usuário a se sentir como a protagonista. Observamos, também, que o poder dos livros da série encontra-se na linguagem verbal, seu

poder está nas palavras e nas descrições, porém, no portal, ela se torna secundária. Há uma supervalorização do visual em detrimento do verbal, o que é um processo utilizado pela transmídiação. Trataremos da questão das narrativas transmídia na Seção 3.3.

Neste segundo capítulo, apresentamos o portal *Pottermore*. Mostramos como este se apresenta ao usuário que inicia a navegação, como a história é contada e as situações que poderão se apresentar.

O próximo capítulo traz a primeira parte teórico-metodológica do trabalho. Começaremos por conceitos como mídiatização, transmídia e abordaremos, em que medida o portal segue estas proposições de Hjarvard (2012) e Jenkins (2009a, 2009b e 2009c) respectivamente. Logo em seguida, traçaremos algumas ideias sobre jogos e empreenderemos um esforço para, dentro da teoria dos *Game Studies*, compreender a construção transmídia da saga *Harry Potter*.

3 DA RUA DOS ALFENEIROS A HOGWARTS

Neste terceiro capítulo, abordaremos parte das questões teórico-metodológicas que norteiam o trabalho. Iniciamos nosso trajeto, como propõe o título, na Rua dos Alfeneiros. Faremos apontamentos acerca da mediação e da forma como a mídia está presente em todas as outras instituições. A seguir, chegaremos ao Beco Diagonal para falar sobre jogos na Artigos de Qualidade para o Jogo de Quadribol. Por fim, chegamos à Estação *King's Cross* para iniciar nosso trajeto sobre narrativa transmídia e seus conceitos, que abrem caminho para que, no Capítulo 4, seja possível transpor as barreiras e compreender a transposição de sentidos.

3.1 Rua dos Alfeneiros - mediação

O conceito de mediação, segundo Hjarvard (2012, p. 54) é, extremamente, frutífero para compreender “como a mídia se difunde para, se confunde com e influencia outros campos e instituições sociais”. O autor vê que a sociedade está permeada pela mídia e não se pode mais separar a mídia das instituições sociais:

Uma parte significativa da influência que a mídia exerce decorre do fato de que ela se tornou uma parte integral do funcionamento de outras instituições, embora também tenha alcançado um grau de autodeterminação e autoridade que obriga essas instituições, em maior ou menor grau, a submeterem-se a sua lógica. A mídia é, ao mesmo tempo, parte do tecido da sociedade e da cultura e uma instituição independente que se interpõe entre outras instituições culturais e sociais e coordena sua interação mútua (HJARVARD, 2012, p. 54-55).

Compreende-se que, como propõe Hjarvard (2012), é preciso olhar para os meios de comunicação considerando essa cultura massiva, altamente impregnada pela mídia. O termo, tal como propõe o autor, serve para repensar algumas questões antigas, porém fundamentais, acerca da influência dos meios na sociedade e transmissão da cultura. Mesmo que, tradicionalmente, veja-se a mídia separada da sociedade e da cultura, numa sociedade permeada pela mídia e com influência constante, já não mais podemos separar a mídia das instituições culturais e sociais.

Boa parte da influência que a mídia exerce, nos dias atuais, não é por ela ser uma forma tecnológica que organizações de diversos setores utilizam quando lhes convém, mas por ter, segundo Hjarvard (2012), grande parte da sua influência advinda do fato de ter se tornado um órgão vital no funcionamento orgânico de outras instituições. A mídia alcançou um patamar de autoridade e autodeterminação que faz com que estas outras instituições tenham de se submeter à sua lógica. "A mídia é, ao mesmo tempo, parte do tecido da sociedade e da cultura e uma instituição independente que se interpõe entre outras instituições culturais e sociais e coordena sua interação mútua" (HJARVARD, 2012, p. 54 e 55).

Os meios de comunicação, de acordo com o autor, possibilitam orientação moral e, até mesmo, formas de idolatria de celebridades por parte dos fãs.

A mídia tornou-se uma importante - se não a principal - fonte de informação e experiência sobre essas questões, e os meios não apenas produzem e difundem a religião, mas também a modelam de diferentes maneiras, principalmente através dos gêneros da cultura popular. [...] Os meios ritualizam as transições sociais em níveis micro e macro, proporcionam orientação moral e promovem diversas formas de adoração através da cultura dos fãs, de celebridades etc. (HJARVARD, 2012, p. 58).

Mesmo aplicando o termo midiatização ao fanatismo religioso, o autor compreende que essa mesma paixão é vista na adoração a algumas celebridades/figuras públicas, ou mesmo a um produto, caso da saga *Harry Potter*. Segundo ele, não se trata de uma nova forma de religião, trata-se de uma nova forma de condição social em que praticar a idolatria se tornou diferente em função da mídia (da nova tecnologia). O autor ressalta que não é possível descontextualizar a midiatização. Não se pode dizer que a influência da mídia é positiva ou negativa, nem podemos ver os efeitos apenas como um determinismo tecnológico. Tudo que é visto fora de seu contexto perde a validade.

Hjarvard (2012) trata sobre a invenção da imprensa e mostra o início da fórmula para a grande circulação de informações. Tudo teve início com os livros/revistas/jornais e tomou corpo com o advento do rádio, da televisão e, agora, com a internet.

Ao trazer as formas de interação para a discussão da midiatização, Hjarvard (2012) propõe que haja apenas duas: a) comunicação não mediada (face a face) e b) comunicação mediada. Segundo o autor, uma comunicação mediada não é mais ou menos real do que a comunicação face a face. A diferença se encontra no fato de que os indivíduos envolvidos não partilham do mesmo espaço físico durante a interação. Hjarvard (2012, p. 78) ainda propõe que os meios de comunicação podem alterar "a capacidade de cada ator para controlar a maneira como a situação social é definida". Como o autor bem explicita:

O meio conecta diferentes localidades físicas e contextos sociais em um único espaço interativo, mas não anula a realidade dos contextos físicos e sociais separados. A televisão, os telefones e a internet encurtam distâncias, mas os usuários dificilmente abandonam seus sofás ou mesas para entrar no espaço interativo. Assim, os meios de comunicação tanto conectam os participantes na interação quanto, ao mesmo tempo, criam uma distância entre o palco virtual do espaço interativo e os respectivos contextos sociais delimitados dos participantes, dos quais eles continuam a fazer parte (HJARVARD, 2012, p. 81).

Sob outro ponto de vista, Kellner (2001) aponta haver resistências aos modelos da mídia. No entanto, ele afirma que:

A cultura, em seu sentido mais amplo, é uma forma de atividade que implica alto grau de participação, na qual as pessoas criam sociedades e identidades. A cultura modela os indivíduos [...], trata-se de uma cultura que passou a dominar a vida cotidiana, servindo de pano de fundo onipresente e muitas vezes de sedutor primeiro plano para o qual convergem nossa atenção e nossas atividades [...]. O entretenimento oferecido por esses meios frequentemente é agradabilíssimo e utiliza instrumentos visuais e auditivos, usando o espetáculo para seduzir o público e levá-lo a identificar-se [...]. A cultura de consumo oferece um deslumbrante conjunto de bens e serviços que induzem os indivíduos a participar de um sistema de gratificação comercial. A cultura da mídia e a de consumo atuam de mãos dadas no sentido de gerar pensamentos e comportamentos ajustados aos valores, às instituições, às crenças e às práticas vigentes (KELLNER, 2001, p. 11).

O encontro do pensamento dos dois autores se dá no fato de que a mídia proporciona uma nova ordem cultural, cria uma nova consciência. Assim, "é como um mapa-múndi que se tornou tão vivo, tão detalhado e abrangente que parece mais real do que o mundo que ele foi criado para representar" (HJARVARD, 2012, p. 51). Ou seja, a mídiatização não é o que está dado na mídia; a verdadeira mensagem é reinterpretada e repassada, o seu valor real se esconde por detrás do discurso aparente proferido pela mídia.

A ótica da mídiatização, conforme é proposta por Hjarvard (2012), é de que a influência da mídia nos dias atuais encontra-se no fato de ter alcançado o patamar de autoridade, de ser parte vital do funcionamento de outras instituições. Não podendo classificar as formas mediadas como mais reais do que as não mediadas, a única diferença está no fato de que os indivíduos que se engajam na conversa não partilham do mesmo espaço físico ao interagirem. A impossibilidade de controlar a situação social é umas das formas que o meio tem de intervir (mediar).

Como exemplo, no caso do portal, seus usuários não têm liberdade de escolher suas identificações, elas são providas pelo próprio portal, nem mesmo seus avatares podem ser escolhidos, tudo é pré-determinado, conforme veremos a seguir.

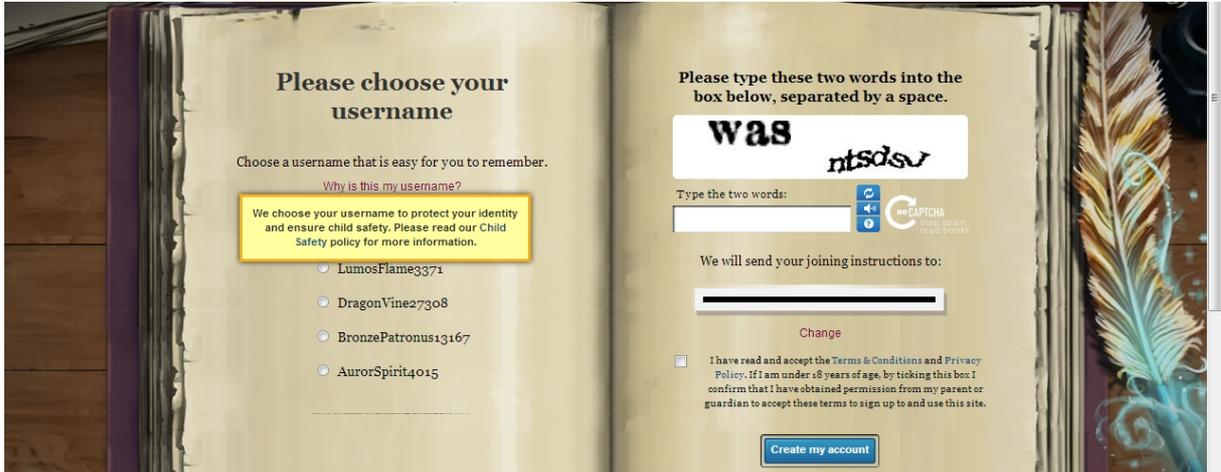


Figura 16 - Condicionamento de escolhas limitadas pelo portal
 Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013

Os atores/usuários presentes no portal estão inseridos em diferentes realidades e estão num território virtual. A realidade do usuário passa a ser a realidade da saga e a sociedade criada por Rowling. Hjarvard (2012) e Kellner (2001) concordam que a midiatização está proporcionando uma nova ordem cultural, mas ainda percebemos que as mudanças são poucas. A detenção do polo emissor de informações, no caso do portal *Pottermore*, é de Rowling. Os fãs são limitados a comentários em algumas partes do portal, com restrição 140 caracteres para cada mensagem, como mostra a figura:



Figura 17 – Limitação das condições de interação dos usuários do portal *Pottermore*.
 Fonte: <http://www.pottermore.com/en/common-room>. Acesso: 15 ago. 2013.

A lógica que rege a limitação dos comentários e que coloca o polo na mão de um único emissor, ainda classifica o portal como um produto da indústria de massa. Percebemos que o portal oferece espaços limitados para a interação dos usuários (os chats e os duelos, por

exemplo). Entretanto, em grande parte do tempo, há uma iteração. Em outras palavras, o usuário é levado a repetir todo o percurso da personagem Harry Potter durante a saga, uma vez que o portal é dividido segundo a lógica dos livros. O usuário pode parar em determinado ponto e depois retomar. Pode praticar feitiços, poções, duelos, mas sempre voltará ao ponto em que deixou de jogar. Ele poderá rever momentos passados, retornar ao início do percurso, mas, uma vez tendo sido feitas as opções de varinha e casa, por exemplo, ele jamais poderá refazer essas escolhas como exposto anteriormente. Trata-se, no ponto de vista da matemática, de uma sequência finita de operações, cujo objeto, ou resultado das operações, é também resultado do que precede, assim, finitas em função da lógica seguida desde o começo.

3.2 Beco diagonal - Artigos de qualidade para o jogo de quadribol

Abordar a questão do jogo se faz necessária, pois interpretamos o portal como um jogo. Para compreender a dinâmica que o portal *Pottermore* apresenta é preciso traçar alguns apontamentos acerca de jogos e suas limitações. Iniciamos este trajeto com os apontamentos de Caillois (1990) e sua categorização dos jogos, em seguida, trazemos Greimas (1998) para abordar o jogo como uma forma de comunicação. Se, para o último, o jogo é forma de comunicação, é possível dizer que o jogo pode desenvolver narrativas interativas. Sob este aspecto, buscamos nos *Game Studies* os apontamentos sobre os jogos atuais nas teses de Pinheiro (2007) e de Branco (2011). Por fim, trazemos Eco (1991) para correlacionar a lógica das tramas de Rowling com a questão do jogo.

Caillois (1990) aponta que a infinidade de jogos existentes necessita de uma classificação para que se desfaça a confusão em torno deles. Para o autor, pouco importa se o jogo é atlético ou intelectual, o jogador busca o mesmo fim: vencer o(s) oponente(s). Os estudos do autor apontaram para quatro categorias fundamentais: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

Na primeira categoria, *Agôn*, estão os jogos com características de competição. Seria um combate de forças em pé de igualdade, seja de força física ou intelectual. Assim, o enfrentamento de dois boxeadores ou de dois enxadristas (de mesmo nível) seriam exemplos de jogos *Agôn*. A segunda categoria, *Alea*, que vem a ser o radical latino de aleatório, designa assim, jogos que contam apenas com a sorte. Jogos de carta, roleta, ou até mesmo jogos de tabuleiro como Detetive e Banco Imobiliário tornam-se jogos que se enquadram nesta categoria. O jogador não utiliza suas habilidades, nem conhecimentos avançados, apenas é

levado pela sorte do rolar dos dados. Caillois(1990) aponta que *Agôn* e *Alea* são opostos, enquanto um lida com as habilidades e ou conhecimentos adquiridos, o outro lida apenas com a sorte.

Dentro da terceira categoria, *Mimicry*, ou mimetismo, a interpretação (ou a representação) é o âmagô. Assim, o faz de conta das crianças seria, conforme o autor, uma aceitação de ilusão temporária, de um universo diferente. O prazer (ou necessidade, no caso da natureza) de se fazer passar por outro é a alma do mimetismo. Um exemplo para o *mimicry* são os RPGs (*Role Playing Games*), ou seja, o jogador, para participar de tal jogo, deve assumir um papel dentro da história que será contada.

A última categoria, *Ilinx*, tem como fundamento a busca pela vertigem. Este tipo de jogo visa, segundo Caillois (1990), à destruição, momentânea, da estabilidade. Seriam exemplos o bung-jump, o base-jump, a montanha-russa, entre outros. Tudo com o intuito de sentir a emoção/sensação que a desestabilização provoca.

O portal *Pottermore* pode ser inserido em duas dessas categorias. Das categorias de Caillois (1990), duas nos interessam - *Agôn* e *Mimicry* - para tratar do portal *Pottermore*. Ao ingressar como aluno de Hogwarts, o jogador está em pé de igualdade com todos os outros que se inscreverem. Não há distinção de idade, sexo ou casa para qual se foi destinado pelo chapéu seletor. Os passos a serem seguidos, bem como os objetos colecionáveis, são os mesmo para todos que ali estiverem. Assim o portal está na categoria *Agôn*.

Pottermore também se insere na categoria *Mimicry*, pois o jogador, em diversos momentos, está vivendo o que Harry Potter vivenciou. No percurso que foi mostrado é possível perceber que, em vários momentos, o jogador tem a perspectiva da personagem principal, assim, esse jogador assume o lugar de Harry Potter.

Devemos observar, também, que o jogo pode ser uma forma de comunicação. Este fato é levantado por Greimas (1998) ao trazer a discussão sobre linguagem e a forma como vários teóricos utilizaram os jogos, em especial o xadrez, para refletir sobre tal. Segundo o autor, "refletir sobre o jogo, é, para nós, refletir sobre a linguagem e, de um modo geral, sobre a nossa maneira de ser no mundo significante" (GREIMAS, 1998, p. 119).

O jogo, assim, seria um modelo para a compreensão de um sistema de signos, ou seja, cada figura ali presente, conforme o autor, não será definida pelo que ela é e sim pelo seu comportamento. Comportamento ditado ou, no mínimo, influenciado pelas outras figuras presentes.

Se o jogo contém, como nos afirmam os dicionários, uma parte de gozo, esta não provém unicamente da exaltação solitária de seu próprio poder-fazer; ela resulta, ao mesmo tempo e sobretudo, de um fazer-saber: a vitória só será completa se, oferecida a seu interlocutor, ela for sancionada pelo reconhecimento do outro. No jogo, não se trata simplesmente de vencer, mas de com-vencer, de obrigar a partilhar de seu triunfo (GREIMAS, 1998, p. 122).

O ato comunicacional persuasivo, proposto por Greimas (1998), encontra-se, por exemplo, no convencer outro jogador a duelar. Ao convencer seu oponente, duelar com ele e vencer, o jogador ganha pontos para a casa à qual pertence e, de certa forma, obriga seu oponente a amargurar a derrota, partilhar de seu momento de triunfo.

O ato de convencimento pode ser inserido dentro de uma narrativa e os atuais pesquisadores de jogos eletrônicos afirmam que um jogo pode ter bases narrativas. É preciso reconhecer, segundo Branco (2011), que no cerne do jogo estão as regras e que o *game* será diferente de um texto literário ou cinematográfico. De acordo com o autor, não é novidade que o cinema (e a literatura) influi no universo do jogo e que alguns jogos possuem enredo, justamente, pela influência sofrida.²³

A questão dos *games* e da forma como a narrativa está inserida neles é longa. Cabe-nos resumir algumas argumentações de como a narrativa se faz presente num jogo. São muitas as formas como são constituídas as narrativas em um *game*, segundo Branco (2011):

- A questão da progressão do jogo;
- A progressão do *plot*;
- A maneira como as personagens são construídas;
- A relação que estas possuem com o jogador;
- A forma de perceber a participação ativa do jogador.

Essas são algumas das características possíveis de serem percebidas em um jogo cuja narrativa tenha servido de base. Branco (2011) aponta que o jogo tem duas dimensões: 1) manifestações discursivas e 2) estruturas discursivas. De acordo com o autor:

Manifestações discursivas são as figuras/elementos/objetos que se encontram no jogo. Seu escopo é o de todas as coisas que podem ser vistas e ouvidas na tela e/ou pelos demais dispositivos que o jogador tenha que dispor para jogar. Qualquer

²³ Na área do *Game Studies*, há duas correntes: os que não veem os jogos como narrativa (ludólogos), percebendo o jogo apenas como um esquema de regras e convenções que devem ser seguidos, e os que acreditam que exista uma narrativa nos games (narratólogos), percebendo a influência do cinema, dos quadrinhos e mesmo da literatura no desenvolvimento de *games*.

ponto/pixel/círculo que se apresente ante aos sentidos do jogador é uma manifestação discursiva (BRANCO, 2011, p. 118 e 119).

Ou seja, os elementos presentes devem fazer sentido e mobilizar sentidos no jogador. Já as estruturas discursivas "são fórmulas comunicativas que têm o objetivo de transmitir informações a partir da adoção de determinados recursos de linguagem" (BRANCO, 2011, p. 125).

O autor aponta para quatro divisões dentro da estrutura discursiva. A primeira delas missões/*checkpoints/sand-boxes* refere-se à estruturação do roteiro do jogo e/ou a sua legibilidade. O jogador deve cumprir um conjunto de critérios; desafios, obstáculos que são colocados dentro da estrutura do jogo.

A segunda parte da divisão aponta para a sintetização. Branco (2011) explica que se trata de comunicar com economia. A estratégia de um jogo, quando se leva em conta que, primordialmente, trata-se de algo interativo, é não sobrecarregar o jogador. Desta forma, não se quer desviar do cerne da jogabilidade para tornar o jogador um leitor.

A funcionalidade é a terceira parte da divisão. A mescla entre elementos narrativos e lógicos é que forma a tendência da funcionalidade segundo o autor. Ao projetar um *game* que se baseia em uma narrativa (num discurso) é preciso encontrar formas lógicas (fáceis) de transpor determinados obstáculos propostos pela narrativa em si.

A quarta e última parte da divisão é a vetorização. Em um termo mais simples, é a tradução daquilo colocado na trama em números. "É a forma como o time de desenvolvimento do *game* opta por reduzir a complexidade do mundo transformando-os em vetores" (BRANCO, 2011, p. 154). Trata-se de traduzir para o *game* a força, a habilidade e, até mesmo, a psique da personagem da narrativa.

A temática abordada pelo jogo também influi na questão da narrativa. Se no passado, para criar um jogo de guerra bastava um ponto fixo que atirasse em alvos fixos, hoje, se faz necessário criar um cenário de imersão. Conforme Pinheiro,

As temáticas começaram bastante simples, um objeto atira em outros objetos, esse era supostamente um jogo de batalha. Atualmente, um jogo dessa linha pode estar tratando de forma ficcional ou real, de questões sobre a guerra do Iraque, e como uma operação antiterrorista, deve deter um ataque que irá destruir o mundo. O tema passou a ter um papel tão importante, no jogo, que se complexificou e passou a ser considerado uma narrativa. A narrativa digital, das hípermidias, ou diversos outros adjetivos é uma consequência conjunta com a evolução das interfaces (PINHEIRO, 2007, p. 50).

A construção de uma temática complexa para o jogo, baseada em uma narrativa, pode ser observada em diversos aspectos da transmídia da saga *Harry Potter*. Relacionando-se com a questão da perspectiva do jogador e da relação que se estabelece com o jogo, Branco (2011) aponta características que podem ser percebidas dentro do portal *Pottermore*: a) a questão progressiva com a qual o jogador se desloca no *game*; b) a construção das personagens e a fidelização em relação às suas identidades narrativas iniciais; por fim, c) a participação ativa do jogador, que é percebida no arrecadar de pontos para sua casa, fato que pode render a Taça da Casa.

Branco (2011), ao apontar as manifestações discursivas, levanta a questão do fazer sentido. As figuras e elementos que se apresentam ao jogador devem fazer sentido. O fato de a cena inicial do portal apresentar a transfiguração da professora McGonagall, ou de termos uma narração para a chegada de Hagrid ao chalé no meio do oceano, são alguns dos exemplos das manifestações discursivas que são percebidas. Essas manifestações (argumentos) serão aprofundadas no próximo capítulo quando trataremos da transposição de sentidos.

Além de apontar para as manifestações, Branco (2011) fala das estruturas discursivas que encontraremos dentro de um jogo. A primeira delas, a das missões, apresenta-se algumas vezes logo no início do jogo, por exemplo, nas tarefas e desafios que se colocam: a) prender os Diabretes da Cornualha (no capítulo seis do segundo livro) ou b) desgnomizar o jardim dos Weasley (capítulo três também do segundo livro). Ambos são desafios propostos aos jogadores, que devem ser cumpridos para passar para o próximo momento.

A segunda parte da divisão proposta jaz na sintetização. Comunicar sem se utilizar de longos textos dentro de um jogo possibilita maior jogabilidade. Por este fato, a pergunta sobre o conhecimento da saga feita ao usuário que acessa pela primeira vez é importante. O portal não apresentará trechos grandes de texto, apenas o momento a ser transposto e um texto caso se faça necessário explicar qual o próximo passo do jogador. É o conhecimento prévio que pode garantir sucesso no jogo. A sintetização se relaciona, diretamente, com a categoria *Agôn* proposta por Caillois (1990).

Dentro da funcionalidade, *Pottermore* precisa ultrapassar algumas barreiras que são impostas pela narrativa, como as questões do uso de varinhas para encantamentos. A saída funcional encontrada pelos desenvolvedores do portal foi fazer um traçado com algumas das letras do feitiço na tela para que o jogador fizesse o movimento da varinha com o mouse de forma sincronizada, fórmula adotada, também, pela versão do Livro de Feitiços feita para PlayStation3, o *Wonderbook*.

A vetorização também pode tomar como exemplo a prática de feitiços ou de poções. Branco (2011) ressalta que, apesar de suas diferenças, funcionalidade e vetorização operam juntas e, raramente, as encontraremos isoladas. Assim, a questão dos feitiços e das poções e suas vetorizações estão, diretamente, ligadas à funcionalidade e à facilitação do caminho do jogador.

Além dos apontamentos específicos sobre jogos, resgatamos alguns feitos na pesquisa prévia (BARROS; SILVEIRA, 2012). Os achados de Eco (1991), ao analisar as narrativas de Ian Fleming - *James Bond*, apontam para uma estruturação de uma narrativa em forma de jogo. Segundo o autor, a análise da trama está dividida em “três níveis: a) a oposição dos caracteres e dos valores; b) as situações de jogo e o enredo como ‘partida’; c) a técnica literária.” (ECO, 1991, p. 152). Dessa forma, o autor é levado à compreensão de que a narrativa se desenrola em séries de oposições fixas, com uma limitação na interação e na permutação das duplas de oposição.

Utilizamos as prerrogativas de Eco (1991) e conseguimos encontrar os mesmos esquemas de duplas para os sete volumes da saga *Harry Potter*. Segundo o autor, é possível interpretar um argumento (enredo/intriga) como um jogo.

O romance, dadas as regras de combinação das duplas [...], estabelece-se com uma sequência de “movimentos” inspirados no código, e que se constitui segundo um esquema perfeitamente pré-determinado. [...] A trama propriamente dita permanece imutável e o suspense curiosamente se estabelece com base numa sequência de eventos totalmente previstos (ECO, 1991, p. 166e 169).

Assim, ao analisarmos a trama dos livros, percebemos a partida (básica) jogada por Rowling a cada volume da saga:

- Mundo *trouxa* – Mundo *mágico*
- Harry – Tios/Primo
- Aceitação do *mágico* – Rejeição do *mágico*
- Harry – Mundo *mágico*
- Harry – Amigos
- Autoridade – Quebra de regras / Rejeição da autoridade
- Harry – Draco Malfoy
- Harry – Severo Snape
- Harry – Cicatriz

- Dumbledore – Harry
- Dumbledore – Meias verdades
- Harry – Família Weasley
- Harry – Enfrentamento do mal

Dentro das histórias encontraremos essas duplas em ação, porém não nos cabe refazer ou reproduzir, neste trabalho, as questões já levantadas anteriormente. Neste momento, interessa-nos apontar que as histórias dos livros são baseadas numa lógica do jogo (entre duplas) conforme aponta Eco (1991). Assim, se os próprios livros já estão baseados na lógica dos games, o portal é a forma adaptada, interativa e dotada de regras em que a trama já conhecida será apresentada.

3.3 Estação de *King's Cross* - Da midiaticização para a transmídiação

Buscando a compreensão da transposição da saga *Harry Potter* dos livros (filmes/jogos de videogame) para a internet, a midiaticização oferece a base para falar sobre a forma como a mídia está permeando a sociedade e influenciando as audiências. Porém, é na transmídia que essa influência se torna cada vez mais espalhada e complexa. O objetivo de atingir as audiências cada vez mais fragmentadas leva a indústria a buscar novas práticas narrativas.

Os fãs da série *Harry Potter*, já não tendo mais nem livros e nem filmes para aguardar, buscam o portal *Pottermore* para satisfazer seu desejo de consumo por novidades relacionadas à saga. Assim, trazemos o estudo de Duarte e Castro (2010), que mesmo aplicado a programas de TV, serve de exemplo para explicar como os espaços da internet vêm servindo de conversor para extensões de produtos já lançados. No caso da saga *Harry Potter*, os livros convergem para a internet.

Segundo as autoras, já quase não existem produtos de ficção que não levem sua experiência para o *online*, dando origem a um sem-fim de extensões. Essa infinidade de paratextos, desprendidos da trama elaborada por Rowling, atendem aos requisitos da indústria de massa: produzir heróis, mediar a cultura e entreter o público. Em que medida seria o portal *Pottermore*, uma vez com acesso irrestrito, um produto produzido a partir da demanda?

Baseando-se no que Rüdiger (2011a, p. 111) propõe, é possível dizer que “na verdade, as tecnologias de comunicação se transformaram, ao mesmo tempo, em meio de controle sistêmico e meios de reprodução simbólica da comunicação”.

As limitações que a desfragmentação proporcionada pelo mito *Harry Potter* (e seus diversos produtos) trouxe são muito claras, teoricamente, para Rüdiger (2011b). O autor acentua que a cibercultura é dependente da dinâmica do capitalismo e que essa ligação remete à indústria cultural, ao controle social. Ele afirma que a cultura digital está se convertendo num processo massificado, “a cibercultura pode ser entendida como expressão de uma cultura de massas [...] estruturada segundo os padrões mercadológicos de conquista de audiência” (RÜDIGER, 2011b, p. 56).

Assim, para manter as audiências, é preciso ultrapassar as fronteiras entre as diferentes mídias, tornar a história maior, incorporar outros pontos de vista ou, quem sabe, contar a história de personagens secundários.

Primeiramente, é preciso compreender a distinção operada entre *cross* mídia e *transmídia*. Segundo Veglis (2012), *cross* mídia é a propagação de um conteúdo qualquer em qualquer canal/meio/mídia. O conteúdo disposto é o mesmo, segundo o autor, para um sem-número de usuários. Já a *transmídia* é definida da seguinte forma:

Por outro lado *transmídia* significa que os provedores estão produzindo conteúdo através de diferentes canais, assim tirando vantagem das qualidades e habilidades específicas dos canais. Esta técnica visa engajar membros da audiência individualmente, validando o seu envolvimento e reforçando positivamente a participação pessoal na narrativa. O resultado esperado é lealdade intensa, compromisso de longo prazo e desejo de compartilhar a experiência. Nos últimos anos muitas aplicações de narrativas *transmídia* têm aparecido na indústria do entretenimento (VEGLIS, 2012, p.3).²⁴

Ou seja, o meio é utilizado naquilo que tem de melhor, buscando, assim, a fidelização do público. Sob o ponto de vista de Jenkins (2009b), a narrativa *transmídia*

representa um processo onde os elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar

²⁴ No original: “*On the other hand transmedia means that media content providers are producing content across different channels, thus taking advantage of each channel’s specific qualities and abilities. This technique aims in engaging audience members individually, validating their involvement and positively reinforcing personal participation in the narrative. The expected result is intense loyalty, long-term engagement and a desire to share the experience. In the past years many applications of transmedia storytelling have appeared in the entertainment industry*”. [Tradução nossa]

uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz a sua própria contribuição para o desenrolar da história (JENKINS, 2009, s.p.).²⁵

Assim, embora muitos autores não façam distinção entre *cross* e *transmídia*, Jenkins (2009b) e Veglis (2012) concordam que a *transmídia* não é apenas uma multiplicidade de histórias, mas a criação de algo, altamente, rico nos abismos que existem entre uma e outra ponta daquilo que foi dito nos seus diferentes meios/canais ou mídias já utilizados. Não basta escrever o texto em livro e depois narrá-lo na versão *e-book*; a *transmídia* requer novas adições, é preciso apresentar novidades. O uso das diferentes mídias torna o usuário imerso na história e atraído para continuar a imersão em outro canal e, mesmo que os canais sejam independentes, seu papel é bem definido no todo da narrativa.

Observa-se que o portal segue a ordem dos livros. No entanto, no plano semiótico, isso não implica que o discurso do portal coincida com o material dos livros. Trata-se de processos que remetem à significação por diferentes procedimentos, conforme frisaria Domingos:

A "camada de significação" da narrativa *transmídia* não é autônoma de seu discurso, ela se faz nele, como aponta Jenkins: seus elementos se dispersam em diferentes mídias, cada segmento com suas próprias funções e fornecendo informações diferentes para diferentes espectadores. Assim, não apenas a história - a fábula - é distribuída, mas também o discurso é outro em cada segmento (DOMINGOS, 2013, p. 168).

Desta forma, conforme aponta Domingos (2013), o discurso se fará diferente do original na narrativa *transmídia*, porém ainda dependente dele. Assim, dentro de uma narrativa *transmídia*, Jenkins (2009) defende que existem sete princípios fundamentais. O primeiro refere-se ao potencial de dispersão, ou seja, fala sobre a capacidade do público de se engajar, ativamente, na distribuição de um produto através das redes, expandindo assim o seu valor cultural e econômico. Colocando em oposição dispersão e aprofundamento, ao lidar com o conceito, Jenkins (2009b) propõe que não seja como um nível hierárquico, mas vetores que se opõem no engajamento cultural. A dispersão, como dito, vai acumular um grande número de usuários/distribuidores, os quais irão contribuir para a dispersão do conteúdo, ampliando-o. O aprofundamento engaja menos os usuários, mas tomará mais tempo e energia para penetrar nas profundezas propostas pelo texto.

O segundo princípio traz à tona a questão da continuidade/multiplicidade. Conforme a proposição de Jenkins (2009b), o outro meio utilizado deve fazer uma contribuição única ao

²⁵ No original: "*represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story*". [Tradução nossa]

desenrolar da história, sem afetar o todo. As transmídias, segundo Jenkins (2009), sempre procuram construir a noção de continuidade. O texto e seus contínuos devem ser plausíveis e coerentes. O senso de multiplicidade, na oposição da continuidade, permite ao fã ver novos desdobramentos/versões para uma mesma situação.

O terceiro princípio refere-se à imersão e à extração. São princípios que se opõem assim como os descritos anteriormente. O cerne deste conceito se refere à capacidade de correlacionar elementos da narrativa com a vida cotidiana: "Na imersão, então, o consumidor entra no mundo da história, enquanto que, na extração, o fã assume aspectos da história que implantará nos espaços da sua vida diária" (JENKINS, 2009c, s.p.).²⁶

O quarto princípio trata da construção dos mundos. Jenkins (2009c) fala nos mundos ficcionais capazes de manter uma longa narrativa seriada. A forma como a indústria busca novos produtos para lançar se modificou segundo o autor. Antigamente, bastaria uma boa história para fazer um filme em Hollywood; depois um bom personagem bastaria; hoje, conforme Jenkins, procura-se um universo que possa sustentar um sem-fim de personagens. O princípio da construção de mundos está diretamente relacionado com o princípio da imersão/extração, visto que o consumidor pode se engajar de forma mais profunda com o universo retratado.

A serialidade, quinto princípio, pode ser entendida quando se resgata os estudos filmicos na distinção entre história e enredo. Segundo Jenkins,

A história se refere à nossa construção mental do que aconteceu, que pode vir a ser formada apenas depois de ter absorvido todos os pedaços de informação disponíveis. O enredo refere-se à sequência através da qual os pedaços de informação foram disponibilizados para nós. A série, então, cria pedaços significativos e interessantes da história e, em seguida, dispersa a história completa em múltiplas parcelas. O "estar à beira do precipício" representa um momento de ruptura arquetípico onde um texto termina, e onde há um texto sangrando para o próximo texto, criando um enigma forte que leva o leitor a continuar a consumir a história, mesmo que a nossa satisfação tenha sido adiada enquanto aguardamos a próxima parcela (JENKINS, 2009c, s.p.).²⁷

²⁶ No original: "*In immersion, then, the consumer enters into the world of the story, while in extractability, the fan takes aspects of the story away with them as resources they deploy in the spaces of their everyday life*". [Tradução nossa].

²⁷ No original: "*The story refers to our mental construction of what happened which can be formed only after we have absorbed all of the available chunks of information. The plot refers to the sequence through which those bits of information have been made available to us. A serial, then, creates meaningful and compelling story chunks and then disperses the full story across multiple installments. The cliff-hanger represents an archetypical moment of rupture where one text ends and closure where one text bleeds into the next, creating a strong enigma which drives the reader to continue to consume the story even though our satisfaction has been deferred while we await the next installment*". [Tradução nossa]

O sexto princípio advém do quinto; trata-se da subjetividade. Segundo o autor, as narrativas transmídias podem, assim, focar nos elementos não explorados pelo universo diegético. Personagens secundários e suas histórias podem ser exploradas nas outras plataformas. Os escritores (PELISOLI, 2011) também fazem parte da criação. Ao reescrever a história poderão, segundo Jenkins (2009c), mudar o foco narrativo e até alterar quem seria o personagem principal da história.

A performance, sétimo e último princípio levantado por Jenkins (2009c), traz a questão da participação do fã em relação à narrativa transmídia e da colaboração entre usuários em prol de um objetivo comum.

Num outro ponto de vista em relação à transmídia, Jenkins (2003) complementa suas ideias:

A leitura através da mídia sustenta a profundidade da experiência que motiva a consumir mais. Em um mundo com muitas opções de mídia, os consumidores estão escolhendo investir mais afincamente em um número limitado de franquias do que de forma rasa em várias. Crescentemente, gastam mais tempo e dinheiro com um único gênero, geralmente, uma única franquia. [...] A redundância entre as mídias acaba com o interesse do fã e leva as franquias à falência. Oferecer novos níveis de introspecção e experiências novas refresca a franquia e mantém a lealdade do consumidor. Uma adoção de multiplataformas para contar uma história possibilita imergir uma narrativa de maior complexidade, sofisticação e mais recompensadora dentro das restrições do entretenimento comercial (JENKINS, 2003, s.p.).²⁸

O que Jenkins (2003) faz é apontar para o crescente número de histórias que têm sido transmidiadas, enquanto poucas são as que se sustentam como formas transmídia. Conforme o quarto princípio apontado por Jenkins, o da construção de mundos, geralmente são as histórias que criam um universo paralelo que mais têm possibilidades de transitarem nas mídias. Assim, não só um bom personagem segura uma história, mas um mundo bem desenvolvido é que possibilitará uma grande variedade de personagens a serem trabalhados e transpostos para várias plataformas.

²⁸ No original: "*Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption. In a world with many media options, consumers are choosing to invest deeply in a limited number of franchises rather than dip shallowly into a larger number. Increasingly, gamers spend most of their time and money within a single genre, often a single franchise. We can see the same pattern in other media-films (high success for certain franchises, overall declines in revenue), television (shorter spans for most series, longer runs for a few), or comics (incredibly long runs for a limited number of superhero icons). Redundancy between media burns up fan interest and causes franchises to fail. Offering new levels of insight and experience refreshes the franchise and sustains consumer loyalty. Such a multilayered approach to storytelling will enable a more complex, more sophisticated, more rewarding mode of narrative to emerge within the constraints of commercial entertainment.*" [Tradução nossa]

Jenkins (2009b e 2009c), ao apontar os sete conceitos que caracterizam a narrativa transmídia, traz uma ferramenta para a compreensão da saga *Harry Potter*. Cada um dos conceitos pode ser reconhecido dentro da trama.

O primeiro deles, o de dispersão *vs.* aprofundamento, é atendido ao passo que o número de jogadores/usuários que se inscrevem aumenta, progressivamente, e, com eles, a possibilidade de novas escritas serem criadas. Ao comentar sobre os cenários, adicionar informações ou mesmo ao criar novas histórias baseadas nas novas informações, os fãs estão dispersando o conteúdo.

O outro princípio, da continuidade, é reconhecido ao passo que novas informações são inseridas no portal, elas não afetam o todo da história, apenas aprofundam a experiência vivida anteriormente. A história a ser apresentada é a mesma, como expôs Rowling, e não se apresentam novos desdobramentos para o que já foi dito nos livros e nos filmes. Apresenta-se o senso de continuidade e de preenchimento de lacunas, não de novos desdobramentos.

O terceiro princípio está diretamente ligado à proposição dos *Game Studies*, quando estes falam da possibilidade de vivência de uma realidade alternativa. Possibilita-se a vivência dentro do mundo mágico. O usuário/jogador poderá, conforme o autor, imergir no mundo mágico.

O princípio da criação de um mundo é atendido por tratarmos, literalmente, de um mundo paralelo, conectado ao nosso (o *trouxa*). Esse princípio ergue-se sobre o pilar da manutenção de uma longa narrativa. Pilar que é encontrado em outras narrativas de grande sucesso já mencionadas no presente trabalho – *O Senhor dos Anéis* e as *Crônicas de Nárnia*. A criação de um mundo permite uma longa sequência, com outros personagens, sem perder a coerência nem o ineditismo.

Rowling está dando prosseguimento a narrativa, pois sua ampliação é vista no portal, mas haverá ecos no cinema, o livro *Animais Fantásticos e onde habitam*, lançado por ela sob o codinome de Newt Scamander, está passando pelo processo de roteirização. A narrativa é outra, o pano de fundo (o mundo mágico) permanece o mesmo.

O quinto elemento, o da serialidade é, também, abordado por Borelli (2007). A autora ressalta que o fato de *Harry Potter* ser um produto serializado se mostra

significativo na definição sobre as migrações da narrativa para outras formas culturais. O livro vira audiolivro, filme, jogo eletrônico, RPG, entre outras adequações possíveis: a palavra escrita – ou mesmo a palavra falada – transforma-se em sons e imagens – prioritariamente digitalizada – pelos múltiplos mecanismos de apropriação e convergência, e interfaces e interatividades, de acordo com os novos

padrões tecnológicos de produção e relação com os usuários. (BORELLI, 2007, p. 2 e 3)

Harry Potter é uma série, e cada um de seus volumes contém pedaços significativos. Ao final dos seis primeiros livros, a sensação de se estar à beira do precipício e a tensão gerada para saber qual seria o próximo passo de Voldemort e de Harry em relação a ele atendem ao princípio da serialidade. Cria-se, ao final dos seis primeiros livros, o enigma para o outro. É, justamente, o enigma que fará com o que leitor permaneça consumindo a história segundo Jenkins (2009).

O sexto elemento só é possível com a existência do quinto. A subjetividade traz a possibilidade de foco em algo que não foi explorado dentro na narrativa-mãe, assim, o exemplo citado da roteirização do livro também é um exemplo de subjetividade. Assim como Bilbo Bolseiro é o protagonista de *O Hobbit*; Frodo Bolseiro é o protagonista de *O Senhor dos Anéis*. Trata-se de histórias do mesmo universo, mas com personagens diferentes. Assim como Tolkien (*O Senhor dos Anéis*), Rowling se propõe a continuar criando dentro do mundo mágico, porém deixando Harry Potter de lado, colocando luz em personagens pouco trabalhados e inserindo novos.

O sétimo e último princípio é o da performance; ele fala da participação dos fãs na narrativa transmídia e do uso das informações, ou seja, é a presença do princípio da inteligência coletiva e criativa. A participação, conforme mostramos, existe mesmo que limitada. A performance é percebida na colaboração dos usuários/jogadores que estão na mesma casa; ao duelar e colecionar objetos, eles ganham pontos. Os pontos servem para a premiação da Taça da Casa, uma colaboração coletiva que é tomada em prol de um objetivo comum e interpretada como performance. Por outro lado, para Rowling, como expôs Jenkins (2009b), a produção advinda do público, que lê e reescreve o que foi dito, é muito bem-vinda, embora, não seja possível comprovar que exista uma colaboração entre o produtor (Rowling) e os fãs que se apropriam do imaginário da saga dentro do portal.

Neste terceiro capítulo, abordamos algumas das partes teórico-metodológicas da dissertação. Inicialmente, apresentamos a questão da Midiatização, das limitações de interação encontradas no portal. Em seguida, trouxemos os *Game Studies* e a complementação acerca da transmídia, uma vez que o jogo também é uma das plataformas para as quais uma narrativa é transposta. Por fim, buscamos alguns apontamentos sobre a transposição dos livros ao portal sob a égide dos conceitos de Jenkins (2009b e 2009c) sobre narrativas transmídia. Foi possível verificar a conformação da saga *Harry Potter* em todos os conceitos levantados.

A seguir, apresentamos um quadro com a síntese dos princípios apontados por Jenkins (2009):

Princípio Transmídia	Em <i>Harry Potter</i>
Dispersão X Aprofundamento	<ul style="list-style-type: none"> • A dispersão é percebida no número crescente de usuários e da possibilidade de dispersão de conteúdo que eles propiciam através de novas escritas
Continuidade X Multiplicidade	<ul style="list-style-type: none"> • A continuidade é atendida ao inserir novas informações e permitir a interação com o ambiente do jogo; • Não há novos desdobramentos, trata-se da mesma história.
Imersão X Extração	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilidade de viver uma realidade alternativa, seja ela dentro do jogo <i>Pottermore</i>, seja num parque de diversões. O jogador imerge na realidade da saga.
Construção de mundos	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo mágico paralelo que se conecta ao mundo <i>trouxa</i>; • Permite uma longa sequência, ou seja, criação de outras histórias com base no mesmo mundo ficcional; adição de outros personagens e outras narrativas cujo pano de fundo é o mesmo.
Serialidade	<ul style="list-style-type: none"> • História parcelada (sete volumes); • Criação de um enigma que prende a atenção e faz procurar a próxima parcela da história para satisfazer a curiosidade;
Subjetividade	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilidade de foco em algo não explorado na narrativa-mãe (exemplos: varinhas e personagens secundários).
Performance	<ul style="list-style-type: none"> • Participação, embora limitada, dos fãs na narrativa apresentada no portal ou através da produção de <i>fanfics</i>; • Jogadores trabalhando em prol de um objetivo comum.

Quadro 1 - Quadro síntese dos princípios da narrativa transmídia na saga *Harry Potter*.

Fonte: BARROS, J.- baseado em Jenkins (2003, 2009b e 2009c) e Rowling (2000a, 2000b, 2000c, 2001, 2003, 2005 e 2007)

O próximo capítulo abordará a segunda parte teórico-metodológica do trabalho, resgatando preceitos da semiótica greimasiana e utilizando a transposição de sentidos para compreender tanto a história transposta no portal como a identidade narrativa de duas personagens femininas.

4 DENTRO DA PENSEIRA

O mergulho dentro da penseira, artefato que oportuniza observar algo já vivido, torna possível compreender a transposição de sentidos na saga *Harry Potter*. Observaremos, com base na semiótica greimasiana, a forma como os sentidos são engendrados no portal e utilizaremos as proposições de Duarte (1989, 2004, 2010) para analisar os sentidos transpostos no portal. Em um mergulho mais profundo, traremos o exemplo de duas personagens femininas para compreender a suas formações identitárias e a transposição de suas identidades dos livros para o portal.

4.1 O portal escondido entre as plataformas 9 e 10 - transpondo a Plataforma 9 ¾

Evidenciando os estudos que trazem a aproximação entre semiótica e campos midiáticos, encontramos os trabalhos de Duarte(1989, 2004, 2010). Segundo a autora, a semiótica tem muito a oferecer ao campo das mídias, no sentido de dispor de “aparatos teórico-metodológicos coerentes, consistentes e rigorosos, que poderiam servir de instrumental seguro aos percursos a serem percorridos pela pesquisa” (DUARTE, 2004, p. 22). Esses processos comunicativos geram textos, como explica a autora, que produzirão significação e sentido.

Normalmente, o conteúdo dos textos midiáticos – filmicos, televisivos, viedográficos – expressa-se simultaneamente através de diferentes tipos de linguagens sonoras e visuais, articuladas em função dos modos de contar a narrativa, adequando-se às estratégias discursivas e mecanismos expressivos apropriados à mídia empregada, selecionados dentre um arsenal de procedimentos disponíveis com vistas a impor ao receptor sua interpretação dos acontecimentos representados (DUARTE, 2004, p. 22).

A autora salienta o fato de os textos midiáticos assinalarem para uma ruptura em relação às lógicas de produção, tradicionalmente, conhecidas. Mas que o nível de ruptura não chegará a afetar “a validade dos modelos descritivos dos processos de produção de significação e sentidos, e que, em nível profundo, fundamental, a organização narrativa dos conteúdos dos textos midiáticos continue obedecendo as regularidades” (DUARTE, 2004, p. 23).

Para que a semiótica possa ocupar o lugar de análise dos produtos midiáticos é preciso alargar a noção de texto. Para a Duarte (2004) é preciso

que inclua nessa textualidade o processo que o engendra como um todo, as condições de produção e reconhecimento dos sentidos produzidos, articulando conjuntos ou sistemas de vários tipos, superpostos uns aos outros por meio de vários tipos de textualidades, de sucessões de fragmentos relacionados em pura processualidade. Uma tal postura descartaria a necessidade de determinação de limites precisos entre o que é interior ou exterior ao texto, visto que dessa processualidade fariam parte instâncias de produção e recepção, entornos e cenários de caráter social, cultural e ideológico (DUARTE, 2004, p. 24).

Assim, ao não delimitarmos fronteiras, a textualidade irá preencher-se com as resoluções necessárias para que se interpretem os fenômenos que se apresentam. Aquele que analisa poderia, segundo Duarte (2004), através de categorias pré-definidas, a partir dos interesses para com o objeto, estudar as “estruturas de significado que acompanham o texto, determinando-o, especificando-o, inscrevendo-o numa textura de significado” (DUARTE, 2004, p. 24).

Apontar diferentes planos, níveis e possibilidades de um texto são expostos por Bertrand (2003) ao falar que

No âmbito da cultura, a literatura é esse imenso reservatório da memória coletiva, canteiro em que ela se fixa e se institui como referência cultural. Ela é assim reconhecida como meio de transmissão de conteúdos míticos e axiológicos, das maneiras de ser e das maneiras de fazer de uma comunidade, em parte fundadora de sua identidade; nela se depositam e se transformam tanto os modelos de ação (a narrativa) e da representação ('realismo', por exemplo) quanto os modelos das liturgias passionais (como os do amor cortês). Ela propõe - ou impõe, contra sua própria vontade - formas de organização discursiva do sentido e dos valores (BERTRAND, 2003, p. 25).

A literatura como um reservatório de memória, mesmo não querendo clamar para si a condição de imposição, vem a organizar os sentidos e valores. Se o ponto de partida da transmídia da saga são os livros, temos um imenso depósito de valores e sentidos a explorar.

A transmídia é uma forma de manutenção das audiências como exposto anteriormente. Uma visão acerca da forma de produção transmídia e da reiteração de valores ou da proposição de novos valores (ou sentidos) é trazida por Duarte (2010), quando a autora discorre sobre a transmídia das tiras de Luís Fernando Veríssimo:

Como a produção televisual, como já se referiu, está integrada a princípios econômicos que regem a feitura das mercadorias em geral, a construção dos textos televisuais obedece à lógica do mercado: de um lado, opta pela adoção de estruturas que barateiam seus custos e permitem uma produção ininterrupta; de outro, oscila

entre a repetição e reiteração do que deu certo, isto é, obteve audiência, e a oferta de novas séries de produtos que se apresentem como *novidades*. Da articulação dessas duas tendências – reiteração e novidade – decorre a hibridação de seus produtos, que se dá em diferentes direções: **internamente**, pelo embaralhamento de gêneros, subgêneros e formatos de programas televisuais e, em consequência, pela operação simultânea com planos de realidade diversos; e, **externamente**, devido às contribuições das novas tecnologias e às apropriações de mecanismos expressivos das gramáticas de outras mídias. Tudo isso faz com que a gramática televisual esteja em permanente construção, o que muitas vezes dificulta sua análise e compreensão (DUARTE, 2010, p. 76 e 77) [grifos da autora].

Além das tiras de Luís Fernando Veríssimo, podemos citar os exemplos da saga *Matrix*, trabalhada por Jenkins (2009a), que se utilizava da série animada e dos jogos eletrônicos para propagar novas informações; ou da série televisiva *Lost* que, também, se utilizava da internet para promover o desdobramento de sua narrativa, e muitas das informações disponibilizadas na *web* eram cruciais para a compreensão dos episódios da série.

Conforme mencionado, nosso foco se encontra na verificação de argumentos narrativos que transpõem o enredo do livro para a plataforma *online*. A transposição de sentido, conforme aponta Duarte (2010), é uma forma de compreender a transposição de tais argumentos.

Para que possamos analisar a transposição é preciso uma compreensão do percurso gerativo:

Designamos pela expressão percurso gerativo a economia geral de uma teoria semiótica (ou apenas linguística), vale dizer, a disposição de seus componentes uns com relação aos outros, e isso na perspectiva da geração, isto é, postulando que, podendo todo objeto semiótico ser definido segundo o modo de sua produção, os componentes deste processo se articulam uns com os outros de acordo com um "percurso" que vai do mais simples ao mais complexo, de mais abstrato ao mais concreto (GREIMAS; COURTÉS, 2012, p. 232).

A partir do momento em que a transposição engloba valores e sistemas de relação, ao mesmo tempo em que vários componentes são articulados, se faz necessário dar atenção às diferenças possíveis de existir conforme expõe Floch (1993):

A partir do momento que a semiótica aborda as linguagens como se tratasse de sistemas de relação, porque se dedica a retomar e aprofundar a ideia saussureana de que 'não há sentido maior que em e por diferença', a semiótica não podia deixar de interrogar-se sobre as várias diferenças que possam existir. Esta é a origem do quadrado semiótico (FLOCH, 1993, p. 30).²⁹

²⁹ No original: "A partir del momento en el que la semiótica aborda lenguajes como si se trataran sistemas de relaciones, porque se dedica a volver a tomar y a profundizar en la idea saussureana de que "no hay sentido más que en y por la diferencia", la semiótica no podía dejar de interrogarse acerca de las diferentes diferencias que pueden existir. Éste es el origen del cuadrado semiótico". [Tradução nossa]

O trabalho de Floch abre a discussão de reconhecer no texto a possibilidade de continuidade e descontinuidade. Mesmo que o trabalho do autor tenha sido voltado à análise das atitudes reais de passageiros em uma estação de trem, essa categoria semântica, fundamental, é interessante de ser adotada. Afirmamos, assim, as duas categorias: continuidade e descontinuidade, e toda uma rede de relações que passa a se organizar em um micro universo semântico, relações que explicaremos em maior profundidade na Seção 4.2.

O sentido, segundo aponta Duarte (1989, p. 235), é "uma relação que ocorre no interior de cada um dos planos do signo que consiste no recorte da forma sobre a substância, esta última ordenada, articulada e formada de modo diferente no interior de cada cultura".

Para estudar o sentido que um texto engendra é preciso ultrapassar as barreiras estabelecidas entre a frase e o texto e entre enunciado e enunciação, segundo Barros (2010) aponta. Para analisar um texto é preciso entendê-lo como um objeto de significação. De outro ponto de vista, o texto já não toma só o posto de objeto de significação, mas o de um objeto de comunicação. O texto encontra, segundo a autora, um lugar dentre os objetos ditos culturais. Está inserido em uma sociedade e tem determinações ideológicas específicas.

Essas determinações ideológicas também são mencionadas por Duarte (1989). Em seus estudos, a autora afirma que a substância do conteúdo apresentará três níveis: a) informativo; b) intersubjetivo e c) cultural-ideológico.

A informação trará um expoente do "recorte realizado pela forma no nível informativo da substância de conteúdo" (1989, p. 235), ou seja, a informação que chega já foi condicionada por um sistema semiótico. A ideologia, segundo Duarte, quando se apresenta, já foi "submetida a tratamentos em todos os sistemas semióticos que compõem um determinado macrossistema semiótico" (1989, p. 235), ou seja, já foi tratada pelos sistemas que uma dada cultura utiliza. Já o nível da intersubjetividade aponta para "uma relação particular que se dá no interior do plano do conteúdo e é o único dos recortes sobre a substância que é privativo do processo de significação em questão" (DUARTE, 1989, p. 235), assim ele não aparecerá subjugado a qualquer tratamento ou discurso.

Com esses apontamentos a autora define a transposição de sentido como sendo o processo que tem a responsabilidade de gerar/construir significação. Greimas (1975, p. 13) aponta que a significação "é, portanto, esta transposição de um nível de linguagem a outro, de uma linguagem a uma linguagem diferente, e o sentido é apenas a possibilidade de transcodificação". Ora, na visão de Duarte (1989), o processo de transpor sentidos é baseado da reiteração, no ato de recuperar sentidos pré-existentes ou na adição de outros sentidos; pelo

engendramento do sentido em linhas verticais e horizontais, por diferentes planos e níveis da linguagem para assim chegar à significação.

Desta forma, partindo da fonte da saga, os livros, a exploração aqui proposta baseia-se nos estudos de transposição de sentido empreendidos por Duarte (1989), os quais se ancoraram na semiótica greimasiana. Segundo a autora:

O que mantém e confere sentido e significação aos textos é o fato de que eles não vêm do nada; recuperam antes e sempre sua origem que são os outros textos - seus referentes; transpõem sentidos da forma a construir significação. E, ao transporem sentidos, produzem sentidos novos, decorrentes da recuperação de outros discursos, da apropriação de discursos anteriores, modificando-os, ajustando-os, soldando-os e moldando-os às necessidades. Em decorrência desse processo, todo ato de linguagem é inaugural: corresponde a diferentes situações, intenções; é produzido por e para diferentes interlocutores. Eis por que nunca existem simples transposições. Recuperar, produzir, reiterar, acrescentar. E o que parece recorrente, é, pelo menos em parte, a cada vez, único, singular (DUARTE, 2010, p. 74).

Sob tal perspectiva, Duarte (2010) aponta que as transposições de sentido passam a constituir um processo de transcodificação e transmediação, o qual é responsável por gerar/construir significação, a qual se materializa no texto. A materialização da significação consiste, assim, na reiteração, na recuperação de sentidos como exposto anteriormente.

A autora atenta ao fato de que no processo transpositivo "é preciso ter presente que o sentido, recorte da forma sobre a substância, é ordenado, articulado e formado de modo diferente, dependendo das substâncias de que dispõe para sua expressão [...] da plataforma que preside sua feitura" (DUARTE, 2010, p. 74). Faz-se necessário observar o objeto inicial para que se possa analisar a sua transposição. Assim, a relação que se apresenta entre os livros e o portal é sintagmática; os livros precedem o portal *Pottermore*.

Textos, sob a égide da semiótica discursiva, segundo Duarte (2010, p. 75), "são a manifestação da função contraída entre expressão e conteúdo [...] As relações internas ao texto estão ligadas ao seu processo de discursivização". A discursivização é o modo (as estratégias) usado para contar uma narrativa, regido, claro, pelas intenções e contexto daquele que a enuncia.

Para Marques (2012, p. 22), "assim, as estruturas narrativas são compreendidas como a instância geradora da significação, cuja existência virtual corresponde ao sistema, sendo pressupostas como presentes em qualquer manifestação discursiva e determinantes das condições de colocação em discurso". Discurso, também compreendido aqui como um enunciado, aquilo que é dotado de sentido, podendo pertencer a uma cadeia falada ou escrita.

Desta forma, o discurso como um processo semiótico, para Greimas e Courtés (2012), organiza-se em dois níveis de profundidade e em dois tipos de estruturas, semionarrativas e discursivas, níveis díspares e que possuem a própria gramática. A instância semionarrativa engloba dois patamares; um mais interno, que consiste na estrutura fundamental, e outro mais externo que abrange a estrutura narrativa. O nível de análise proposto se refere às escolhas do enunciador para estruturar aquilo que será relatado, neste caso transposto, assim, inter-relaciona enunciado e enunciação e envolve a definição dos procedimentos que serão analisados adiante. Cabe salientar que as escolhas feitas pelo enunciador não são ingênuas, elas revelam a estratégia discursiva que é utilizada e por consequência as intenções (e estratégias) que cercam tal enunciado.

Os procedimentos de discursivização têm, segundo Greimas e Courtés (2012, p. 143), "em comum o fato de poderem ser definidos como a utilização das operações de debreagem e de embreagem e ligarem-se a instância da enunciação". Segundo os autores a discursivização se dividirá em, pelo menos, três subcomponentes: actorialização, temporalização e espacialização. Para Duarte (2010), a discursivização envolve procedimentos semânticos, tematização e figurativização, e procedimentos sintáticos que se referem à actorialização, espacialização, temporalização e tonalização. Tais procedimentos serão os responsáveis por produzir um cenário espaço-temporal.

Todas essas instâncias – estratégias – estão fundadas sobre a embreagem e a debreagem, e, neste momento de nossa pesquisa, apenas a debreagem é considerada, em seu sentido geral, compreendida como

a operação pela qual a instância da enunciação disjunge e projeta para fora de si, no ato de linguagem e com vistas à manifestação, certos termos ligados à sua estrutura base, para assim constituir os elementos que servem de fundação ao enunciado-discurso. Se se concebe, por exemplo a instância da enunciação como um sincretismo de "eu-aqui-agora", a debreagem, enquanto um dos aspectos constitutivos do ato de linguagem original, inaugura o enunciado, articulando ao mesmo tempo, por contrapartida, mas de maneira implícita, a própria instância da enunciação (GREIMAS; COURTÉS, 2012, p. 111).

Os autores separam a questão da debreagem em três: actancial, temporal e espacial, para eles

A debreagem actancial consistirá, então, num primeiro momento, em disjungir do sujeito da enunciação e em projetar no enunciado um não eu; a debreagem temporal, em postular um não agora distinto do tempo da enunciação; a debreagem espacial, em opor o lugar da enunciação um não aqui (GREIMAS; COURTÉS, 2012, p. 111).

Buscando observar tais definições, poderemos analisar o portal *Pottermore* como um texto, em toda a sua complexidade, que convoca o usuário para o jogo e engendra novos e velhos sentidos. Para fins de uma ordem na análise, dividi-la-emos em duas partes. A primeira analisará o portal sob o ponto de vista da tematização, especialização, temporalização, figurativização e tonalização. A segunda parte da análise colocará foco na actorialização (ou formação identitária) de duas personagens femininas. Observaremos a forma como suas identidades foram construídas nos livros, para, em seguida, observar como se transpuseram tais identidades e que novos sentidos se engendram em relação à forma como Rowling retrata as mulheres dentro da saga.

4.2 Dentro da penseira - Parte I - o pano de fundo que se apresenta

Nesta seção abordaremos as questões referentes à discursivização e à transposição de sentidos. Entendemos que a discursivização é a instância privilegiada, pois define o modo como a narrativa é contada, as escolhas feitas para explicitar um determinado momento. Assim, através desta instância, perceberemos a estruturação de questões como tematização, figurativização, actorialização, temporalização, espacialização e tonalização.

4.2.1 Tematização

A temática que envolve o portal é tão complexa quanto as histórias escritas por Rowling. Pinheiro (2007) aponta que se, antes, em um jogo de guerra, apenas um ponto emitindo tiros em direção a alguns alvos era visto como um jogo de guerra, hoje, é necessário aprofundar e complexificar tal cenário, é preciso criar o mundo do faz de conta, um mundo de realidade alternativa como expõe Hjarvard (2012). Assim, a saga se desenrola em torno da dialética Mágico *vs.* *Trouxa*. A relação, aqui expressada, baseia-se na que foi montada por Greimas (1975), na qual era trabalhada a dialética entre branco e preto. Aqui, propomos como contrariedade principal o Mundo Mágico *vs.* Mundo *Trouxa*. Rowling se apoia nesta grande oposição de mundos para construir a narrativa. O quadrado semiótico que apresentamos é

baseado no percurso gerativo de sentido. Assim, apresentamos a forma como é exposta a relação entre os dois mundos retratados:

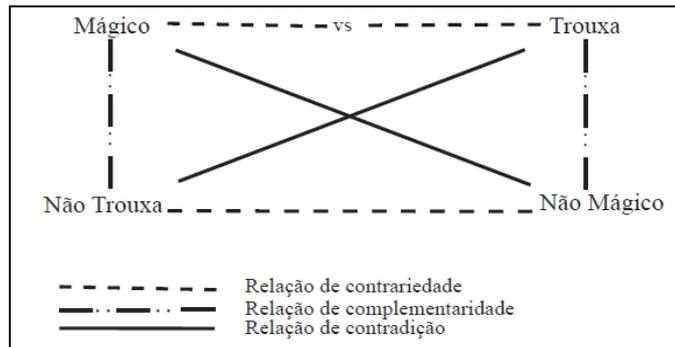


Figura 18 – Quadrado semiótico

Fonte: BARROS, J.- baseado e adaptado de Greimas (1975)

A temática de oposição entre os mundos mágico e *trouxa* é reiterada em todos os livros da série e, por consequência, em suas versões cinematográficas e digitais (portal e videogame). Podemos citar algumas situações em que a questão do Mágico *vs.* *Trouxa* está clara. A primeira situação de oposição percebida é quando, no primeiro livro, é narrada a estranheza que alguém como Dumbledore causaria em uma região habitada por *trouxas*:

Um homem apareceu na esquina que o gato estivera vigiando. Apareceu tão súbita e silenciosamente que se poderia pensar que tivesse saído do chão. [...] Ninguém jamais vislumbrara nada parecido com aquele homem na Rua dos Alfeneiros. [...] Alvo Dumbledore não parecia ter consciência de que acabara de pisar numa rua onde tudo, desde o seu nome às suas botas eram malvistas (ROWLING, 2000a, p. 13).

Neste trecho, Dumbledore chega à Rua dos Alfeneiros para entregar Harry aos tios. O recorte do texto deixa clara a forma como um *trouxa* reagiria à figura de Dumbledore. Além desta situação, podemos citar outras. A segunda situação, que podemos apontar, refere-se ao capítulo quatro do primeiro livro. Hagrid revela a Harry a sua condição de ser mágico. A família Dursley, conforme a narrativa de Rowling, escondeu não só a sua condição, mas a verdade sobre a morte dos pais do bruxinho e o mundo mágico. A revelação de Hagrid apresenta o grande conflito interno que se instaura em Harry, que será levado por todos os setes volumes da saga: o sentido de pertencimento ao mundo mágico e a necessidade de retorno ao mundo *trouxa*. Harry retorna ao final de cada ano letivo para passar as férias na casa dos tios *trouxas*. A obrigação de retorno a casa não fica bem clara nos primeiros livros.

Ao final da saga, é revelado que a proteção conferida pela mãe de Harry, Lílian, só é reforçada no momento em que o personagem principal retorna ao local onde tem laços de sangue. Dessa forma, mesmo que a tia seja *trouxa*, é a convivência com ela que lhe confere a renovação da proteção contra Voldemort.

A terceira situação em que podemos perceber a oposição é na forma como os nascidos *trouxas* são tratados dentro do mundo mágico por alguns dos que são bruxos(as) de sangue puro. Na perspectiva, por exemplo, da personagem Draco Malfoy, filho de bruxos de sangue puro, Hermione Granger, nascida *trouxa*, é uma sangue ruim conforme a narrativa. A grande oposição entre mágico e *trouxa* é percebida na relação de sangue puro vs. sangue ruim. Mesmo que Hermione tenha poderes mágicos, na visão de Draco, ela ainda é uma *trouxa*. É uma oposição dentro do próprio mundo mágico. No portal, um dos momentos de confronto entre o mágico e o *trouxa* é quando, no capítulo sete do segundo livro, Draco chama Hermione de sangue ruim e Rony reage lançando um feitiço em Draco. O feitiço sai pela culatra e atinge o próprio Rony:

— Ninguém pediu sua opinião, sua sujeitinha de sangue ruim - xingou ele.
Harry percebeu na hora que Draco dissera uma coisa realmente ofensiva [...]
— Como é que você se atreve! - e Rony mergulhou a mão nas vestes, puxou a varinha e gritou:
— Você vai me pagar! - e apontou a varinha, furioso, para a cara de Draco, por baixo do braço de Flint.
Um estrondo muito forte ecoou pelo estádio, e um jorro de luz verde saiu da ponta oposta da varinha de Rony, atingiu-o na barriga e o atirou de costas na grama. [...]
Rony abriu a boca para falar, mas não saiu nada. Em vez disso, ele soltou um poderoso arrote e várias lesmas caíram de sua boca para o colo (ROWLING, 2000a, p. 99-100).

O momento transposto para o portal traz Rony já no chão:



Figura 19 - Rony após ser atingido pelo próprio feitiço

Fonte: <http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Outra situação é a constante colocação de Harry como um não-sujeito por parte dos tios. A negação da magia em Harry e do mundo mágico visa colocar os tios na posição de sujeitos. O posicionamento dos tios como sujeitos, em especial da tia, é negado ao descobrir-se que Petúnia enviou uma carta para Hogwarts pedindo para ingressar na escola. A revelação de tal informação impõe a condição de não-sujeitos aos *trouxas* retratados na saga (neste caso, os Dursley, em especial Petúnia) e coloca os bruxos na condição de sujeitos, apresentando novamente a temática da oposição entre mundos. O portal *Pottermore* segue a linha temática proposta pelos livros, mostrando a continua oposição entre os mundos e a oposição dentro do próprio mundo mágico conforme os exemplos mostrados. Desta forma, assim como nos livros e nos filmes, percebemos que Rowling edifica um mundo mágico paralelo ao nosso (o *trouxa*) e constrói a narrativa deste mundo em cima da oposição que se estabelece entre eles.

4.2.2 Espacialização

São diversos os espaços onde a saga toma lugar, podemos citar os seguintes: a) Rua dos Alfeneiros - Casa dos Dursley; b) Hogwarts; c) Beco Diagonal; d) Vilarejo de Hogsmead (que ainda não foi disponibilizado para acesso), entre outros. No percurso de entrada do jogo, é possível afirmar, dentro dos espaços disponíveis, a verossimilhança entre livros e portal nas transposições.

A espacialização, retratada no portal, desenvolve-se tal qual o que se propõe nos livros. O portal está, como dissemos anteriormente, dividido na ordem dos livros, e os livros em seus capítulos correspondentes. Vejamos um momento para a confirmação desse desenvolvimento, que leva em conta os pressupostos dos livros em relação ao espaço retratado. O momento escolhido explora o décimo segundo capítulo do primeiro livro. Traz a situação em que Harry descobre uma sala de aula abandonada e encontra um espelho:

Parecia uma sala de aula fechada. Os vultos escuros das mesas e cadeiras se amontoavam contra as paredes e havia uma cesta de papéis virada - mas escorada na parede à sua frente havia uma coisa que não parecia pertencer ao lugar, alguma coisa que parecia que alguém acabara de pôr ali para tirá-la do caminho. Era um magnífico espelho, da altura do teto, com uma moldura de talha dourada, aprumado sobre dois pés em garra. Havia uma inscrição entalhada no alto: Oãça rocu esme ojesed osamo tso rueso ortso moãn (ROWLING, 2000a, p. 179).

A cena é disposta no portal conforme a Figura 20:

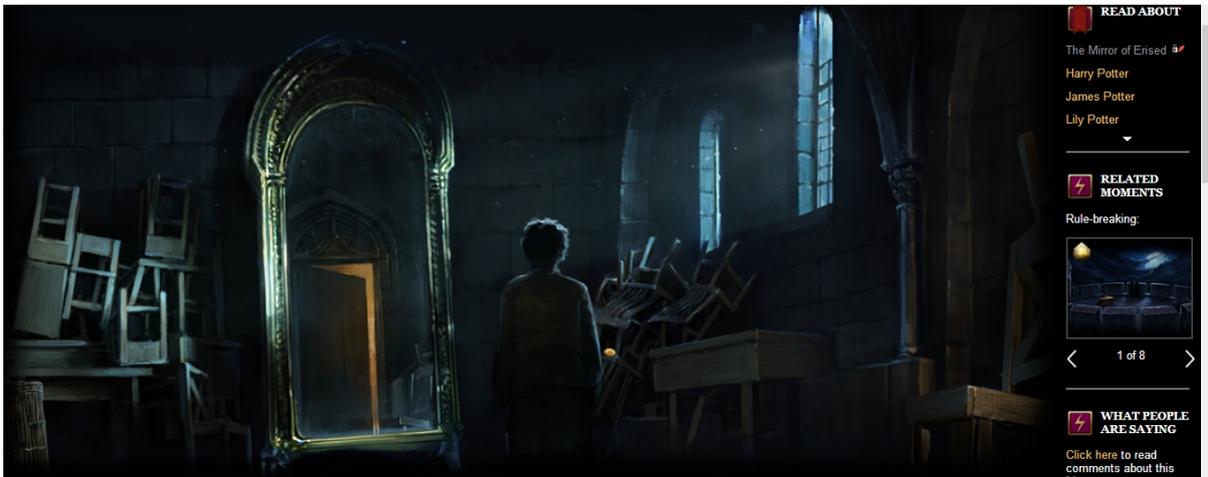


Figura 20 - Ilustração da espacialização da sequência discursiva em que Harry encontra o espelho de Ojosed
 Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Percebemos que a espacialização é retratada seguindo os pressupostos da narrativa do livro. Vemos as cadeiras e mesas empilhadas próximas às paredes e o espelho de moldura entalhada dourada. Não só o cenário aqui utilizado como exemplo, mas a construção que se vê no portal, acerca dos detalhamentos espaciais, são, em sua grande parte, fiéis ao que se descreve ao longo da série.

Podemos, também, ver outra espacialização construída, em relação à época do ano (dezembro, janeiro, fevereiro), pelo portal. A história lida/jogada corre na intensidade e velocidade com a qual a pessoa se dispõe, mas ressaltamos que o tempo do portal é regido pelo tempo da saga. A maior parte da ação se dá no cenário escolar, Hogwarts, ou seja, a trama acontece, principalmente, em período escolar (Figura 21).



Figura 21 – Espacialização do Beco Diagonal durante o inverno.
 Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013

A imagem proporciona ao jogador o sentimento de percorrer pelos cenários em pleno inverno europeu, independentemente de onde o jogador esteja. Com isto, enfatiza-se a imersão dentro da espacialidade da saga, o mundo mágico.

Lembramos que o ano letivo se dá de forma diferente no hemisfério norte, onde está a escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts – inicia-se entre agosto e setembro e termina entre junho e julho. Então, dezembro é época de aulas, mas, assim como o período letivo de hemisfério para hemisfério muda, mudam as estações. O portal, seguindo a lógica das estações, apresenta o Beco Diagonal em pleno inverno. Vemos o Beco Diagonal coberto de neve e flocos caindo (Figura 21 - em oposição à Figura 11), indicando a estação do ano, transpondo, assim, essa espacialização que é típica da estação.

4.2.3 Temporalização

O esquema temporal utilizado para a dinâmica do jogo é o mesmo usado para a dinâmica do livro. Os passos seguidos são os mesmos, apenas dependerão da velocidade empreendida pelo jogador para passarem mais ou menos devagar. Percebemos, ao analisar o espaço-tempo da saga *Harry Potter*, que o conceito de *debreagem* proposto por Greimas e Courtés (2012) serve para classificar esses elementos. Guardamos a questão da *debreagem* actancial para a análise das personagens Petúnia Dursley e Minerva McGonagall. Falemos então onde, na transposição semiótica da saga, percebemos a *debreagem* espaço-temporal.

Aplicando a conceituação ao universo da saga *Harry Potter*, o ponto de *debreagem* da trama encontra-se na travessia da barreira que separa o mundo *trouxa* do mundo mágico, tomados como dois grandes indícios cronotópicos orientadores da trama.³⁰

Essa travessia é feita através da parede que dá acesso ao Beco Diagonal, ou do pilar, entre as plataformas 9 e 10, na Estação de King's Cross, que, ao ser transposto, dá acesso à Plataforma 9 ³/₄, ou, ainda, através de uma chave de portal. Nessas situações, há rompimento do ponto de equilíbrio, assim, há a negação. Conforme apontam Greimas e Courtés (2012) essa quebra no espaço-tempo, postula um não-lugar e um não-aqui em relação à dialética proposta - *Mágico vs. Trouxa*.

³⁰ Segundo Bakhtin (2002, p. 211), "no cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo".

A temporalidade no mundo mágico é diferente daquela do mundo *trouxa*, ou seja, o tempo corre de forma atípica no mundo mágico, enquanto o tempo *trouxa* é linear, cronológico. Consideramos que o tempo mágico não é linear, a afirmação encontra bases em objetos como o vira-tempo, artefato de transposição (retorno) de tempo. O artefato foi utilizado por Hermione Granger no livro *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*. Inicialmente, era utilizado para que ela pudesse assistir às aulas que eram no mesmo horário. Ao final da história, ela se utiliza do vira-tempo para salvar a personagem Sirius Black e também o hipogrifo Bicuço. Assim comprovamos o uso da debreagem temporal.

O portal apresenta o momento pós-uso do artefato. O momento retratado é quando eles, após darem as três voltas sugeridas por Dumbledore, encontram-se parados no saguão de entrada da escola. Descreve-se a situação da seguinte forma no livro:

Ele se achava parado ao lado de Hermione no saguão deserto do castelo e um feixe de raios dourados de sol que entrava pelas portas de carvalho abertas incidia sobre o piso de pedra. Harry olhou agitado para os lados à procura de Hermione, a corrente da amulheta machucando seu pescoço (ROWLING, 2000c, p. 317).

A imagem do momento apresenta-se conforme a figura:



Figura 22 – Harry e Hermione às portas do salão de Hogwarts após usar o vira tempo.
Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Percebemos na Figura 22, Harry e Hermione em frente à porta do saguão do castelo. Ambos emoldurados pela luz que entra pelas portas abertas. De cada lado da porta encontram-se as ampulhetas que fazem a contagem dos pontos de cada uma das quatro casas de Hogwarts: a vermelha sendo de Grifinória, a azul de Corvinal, a amarela de Lufa-lufa e verde

de Sonserina. Chamamos atenção para o fato de não haver uma sequência cronológica no mundo mágico. Para o mundo *trouxa*, não é possível voltar no tempo e modificar algum evento; não podemos falar o mesmo do mundo mágico. O vira-tempo possibilita a quebra da sequência cronológica e torna o passado presente novamente.

Já a debreagem espacial está na manifestação de diferença e conflitividade entre os dois mundos. A comunidade *trouxa* ignora e desvia o olhar daquilo que lhe parece fora do normal. Harry cresce nessa negação, custa a compreender a existência desse mundo paralelo, mas passa a ver nele a explicação para muitas coisas, como o vidro que desaparece no zoológico. Esta negação, também, explica o porquê de os *trouxas* não encontrarem Hogwarts e comunidades mágicas, pois é a proteção conferida aos lugares, através de feitiços, que os torna, de certa forma, invisíveis aos olhos que não são mágicos. Harry Potter recebe a carta de Hogwarts, um convite para adentrar nesse espaço escondido. Abre as portas desse mundo ao conhecer o Beco Diagonal e atravessar a plataforma para se dirigir à escola, lugares onde a debreagem espacial se manifesta. Hogwarts também é cercada de magia para que os *trouxas* não a encontrem. Esses indícios e outros apontam para a negação desse mundo mágico por parte dos *trouxas* e afirmam a debreagem espacial proposta.

Conforme dito, os *trouxas* ignoram alguns indícios claros de presença da magia em seu mundo. Uma das formas é a completa ignorância em relação às entradas para o Ministério da Magia. No livro, *Harry Potter e a Ordem da Fênix*, o Sr. Weasley leva Harry ao Ministério da Magia para passar por uma audiência conforme apontado nos resumos dos livros. A cena desenrola-se da seguinte maneira nos livros:

O Sr. Weasley abriu a porta da cabine. Harry entrou, imaginando o que seria aquilo. O bruxo apertou-se ao lado dele e fechou a porta. Quase não deu; Harry ficou entalado contra o aparelho de telefone que pendia torto na parede, como se algum vândalo tivesse tentado arrancá-lo. O Sr. Weasley esticou o braço à frente de Harry para apanhar o fone.

— Sr. Weasley, acho que isso também não deve estar funcionando.

— Não, não, tenho certeza de que está perfeito - respondeu, segurando o fone no alto e espiando o disco. — Vejamos... Seis... - discou ele — dois... quatro... e mais um quatro... e mais um dois...

Quando o disco voltou suavemente à posição inicial, ouviu-se uma voz tranquila de mulher, dentro da cabine, não no fone que o Sr. Weasley segurava, mas uma voz alta e clara como se houvesse uma mulher invisível ali ao lado deles. [...]

O piso da cabine telefônica estremeceu e eles começaram a afundar lentamente. [...]

Decorrido mais ou menos um minuto, embora parecesse a Harry muito mais, uma claridade dourada banhou-lhe os pés e foi se ampliando, subindo pelo seu corpo até bater em cheio no rosto e ele precisou piscar para os olhos não lacrimejarem. [...]

Estavam parados a um extremo de um saguão muito longo e suntuoso, com assoalho de madeira escuro e extremamente polido. (ROWLING, 2003, p. 105 e106)

Podemos perceber a forma como a entrada encontra-se escondida dos *trouxas*.



Figura 23 – Representações filmicas da cabine telefônica que serve como portal de entrada para Ministério da Magia (à esquerda) e a chegada pela cabine ao saguão.

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Para acessar a entrada do Ministério basta discar a combinação certa naquela cabine. Mas qual *trouxa* imaginaria que a combinação dos números 62442 forma a palavra "MAGIA"?³¹ O portal, como havíamos mencionado, ainda não está completo. Suas instalações apenas vão até o capítulo 20 do quarto livro, *Harry Potter e o Cálice de Fogo*. A descrição da entrada de visitantes no Ministério só pode ser ilustrada através dos transpostos das versões filmicas conforme se verifica na Figura 23.

Apesar de não podermos mostrar a versão transposta do portal para a entrada do Ministério da Magia, podemos apresentar outro momento de debreagem espacial. Conforme os relatos do resumo do quarto livro, *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, Harry vai para a casa dos Weasley para assistir à Copa Mundial de Quadribol. Para chegar ao local da partida, como Harry, Rony, Hermione, Gina e os gêmeos Fred e Jorge são jovens, e ainda não fizeram os testes para aparatar, é preciso pegar uma chave de portal. O livro descreve a situação:

— Vocês só precisam tocar na Chave do Portal, só isso, basta um dedo... [...]
 — Três... - murmurou o Sr. Weasley, com o olho ainda no relógio - dois... um...
 Aconteceu instantaneamente. Harry teve a sensação de que um gancho dentro do seu umbigo fora irresistivelmente puxado para a frente. Seus pés deixaram o chão[...] todos avançando vertiginosamente [...]; seu dedo indicador estava grudado na boa como se esta o atraísse magneticamente para a frente, e então...
 Seus pés bateram no chão; Rony deu um encontrão nele e caiu; a Chave do Portal despencou no do lado da cabeça dele com um baque forte. (Rowling, 2001, p. 60-63)

³¹ A referência de combinação em relação à versão em inglês do livro é idêntica, uma vez que a palavra em inglês é MAGIC e a teclas correspondem. O número 6 apresenta as letras MNO, o número 2 as letras ABC e o número 4, GHI. Tornando a combinação possível em ambos os idiomas.

O momento que o portal transpõe é justamente o final, o momento de chegada, quando Rony e Harry estão caídos e com a bota próxima às suas cabeças (Figura 24).



Figura 24 – Chegada ao local onde era sediada a Copa Mundial de Quadribol.
Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Ainda em relação às questões temporais da saga, observamos que as informações dispostas no portal não se encontram de forma linear cronologicamente. Em muitos casos, elas nos levarão a um *flash back*; em outros, irão personalizar no contexto; e, em outros, retemporalizar. Estas categorias apontadas têm base na discursivização. A confirmação de que esse argumento é verdadeiro se deu ao explorarmos o momento relativo ao vira-tempo. Recebe-se um aviso de *spoiler*, alertando que o conteúdo exclusivo advindo de Rowling contém informações que cruzam os sete livros e vão além. Caso o jogador não tenha lido todos os livros da série, as informações ali contidas podem acabar estragando o prazer da leitura dos livros subsequentes.

4.2.4 Figurativização

A questão da figurativização visa dotar algo de uma forma concreta. Segundo Marques (2012, p. 24), "o processo de figurativização confere a um tema de caráter abstrato, concretude, através da recorrência à instalação de figuras, imagens do mundo". Sob tal

perspectiva, a configuração do cenário que se apresenta ao jogador é o cenário da escola de Hogwarts, com seus alunos e suas vestes escolares bruxas, conforme a Figura 25.



Figura 25 – Momento em que a Professora Minerva chama os alunos novos para passar pelo chapéu seletor.
Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Fazem-se reconhecer alguns locais e personagens em função da trama que recupera a linguagem do livro e a transpõe. A Figura 25 traz as características de concretização de cenário e personagens menos importantes da trama, bem como o reconhecimento, também em função da história que é reiterada, de alguns personagens importantes à trama. O cenário que se apresenta é o do Grande Salão, quatro mesas compridas, uma para cada casa, para acomodar os alunos e uma mesa para os professores que se apresenta no lado direito da imagem captada. O momento em questão é a cerimônia de seleção. Reconhecemos os alunos que estão sentados nas mesas como já designados a uma casa, aqueles em pé, ainda passarão pelo chapéu seletor. Vestida de verde, com um chapéu pontudo, conforme a narrativa do livro, está a professora Minerva McGonagall, chamando, um a um, os alunos recém-chegados para passar pela seleção. Também podemos reconhecer no cenário, os fantasmas que habitam Hogwarts. Descritos como seres "branco-pérola, ligeiramente transparentes" (ROWLING, 2000a, p. 103), um deles, sentado ao canto inferior direito, é de fácil reconhecimento para aquele que interage com o portal. Ao passar o mouse sobre o fantasma, sua cabeça quase cai do pescoço. Trata-se de Sir Nicholas de Mimsy-Porpington, ou, popularmente, conhecido como Nick Quase Sem Cabeça.

Em relação à actorialização, ressaltamos que, por escolhas metodológicas, esta análise encontra-se na terceira parte do presente capítulo, pois dedicamos tal análise a duas personagens e suas abordagens serão mais aprofundadas.

4.2.5 Tonalização

Por fim, a tonalização. O tom exibido no portal recai em uma aura de mistério e aventura. O mistério em função da própria história reiterada e das informações inéditas a serem descobertas durante a experiência. O tom de aventura se liga ao fato de vivenciar o mundo mágico. Ainda, adiciona-se à mistura, o tom humorístico em algumas situações específicas.

O tom de aventura, ligado à sua vertente literária, se expõe de forma lúdica no portal quando o jogador se propõe a duelar e fazer poções. Passar pelos mesmos desafios que Harry Potter passou é, de certa forma, aventurar-se pelas entranhas do mundo mágico criado por Rowling. Ao chegar ao final do primeiro livro, o usuário/jogador passa pela mesma aventura que levou Harry à Pedra Filosofal. A aventura que consiste em passar por desafios (obstáculos) montados pelos professores de Hogwarts é vivenciada pelo jogador. A figura seguinte mostra como se apresenta o desafio das poções:

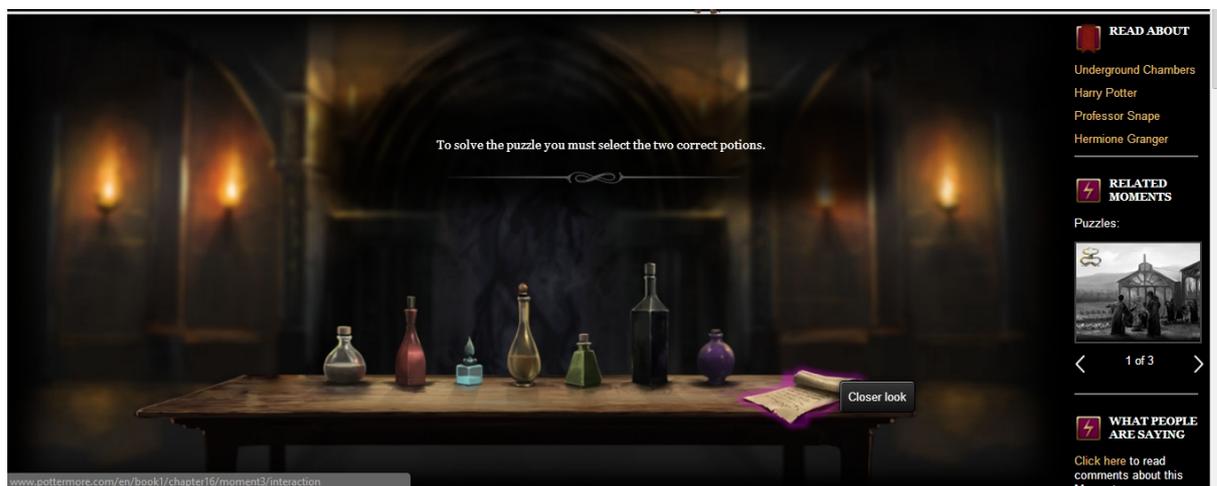


Figura 26 - Desafio proposto no portal

Fonte: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso: 15 ago. 2013.

Assim como proposto no livro, há uma carta com instruções e sete garrafas em cima de uma mesa. O desafio propõe que o jogador escolha uma das garrafas para retornar e a outra para seguir em frente. O desafio não é de poções, mas, sim, de lógica. O usuário/jogador tem de raciocinar e escolher a garrafa correta para poder seguir em frente no jogo. Desta forma, é possível não só perceber o tom de aventura como vivenciá-la.

Em muitos momentos, também, é visto o tom de humor, por exemplo, quando os Weasley aparecem na narrativa. Em geral, o tom de comédia que se apresenta é uma forma de amenizar o tom de mistério que toma grande parte da trama.

O mistério maior proposto na trama escrita por Rowling recai sobre a cicatriz de Harry e o fato de ele manter uma ligação com Voldemort. Ao longo dos seis primeiros livros da trama, não fica claro de que forma essa ligação se dá, mas há indícios. Um deles é quando Harry, no segundo livro, consegue comunicar-se com cobras. O dom da ofidioglossia era algo que Voldemort também tinha. Outro indício se apresenta no quinto livro, quando Harry sonha que está no corpo de Nagini (cobra de Voldemort) e ataca o Sr. Weasley no Departamento de Mistérios do Ministério da Magia. Dumbledore questiona Harry sobre qual ponto de vista ele tinha no momento do ataque. O questionamento de Dumbledore se fez importante, pois naquele momento o diretor já desconfiava da ligação entre Harry e Voldemort, mas não tinha certeza de que Harry era, realmente, uma *horcrux*.

Esse tom de mistério em relação à ligação de Harry e Voldemort é levado até o último livro, *Harry Potter e as Relíquias da Morte*, onde é revelado que Harry havia se tornado uma *horcrux*, mesmo sem Voldemort ter a intenção de fazê-la. No momento em que o feitiço *Avada Kedavra* ricocheteou e acertou o bruxo das trevas, uma parte de sua alma se prendeu ao corpo de Harry.

Reunindo todas essas tonalidades, percebemos a alternância que a saga propõe, variando entre mistério, aventura, humor e amenidades. Essa alternância que se apresenta nos livros permanece no portal. No livro *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, por exemplo, o momento em que a marca negra dos Comensais é conjurada no céu, durante o Torneio Tribruxo, é seguida pelo momento em que Harry e Rony recebem as suas vestes para o baile, assim, alternando mistério e humor. Desta forma, em alguns momentos, há a aura de mistério acompanhada da aventura, para logo em seguida o tom ser amenizado com fatos cotidianos de uma escola ou de um subúrbio de Londres, ou mesmo, com o tratamento humorístico de algumas situações.

4.3 Dentro da penseira - Parte II - transpondo sentidos na actorialização (mulheres e suas identidades)

A questão do feminino é um dos objetivos secundários no trabalho que aqui se apresenta.³² Fazemos um resgate da proposta de identidade de gênero e ampliamos a visão acerca da mesma na saga *Harry Potter*.

Antes, é preciso retomar alguns fatos históricos, de forma breve, para compreender não só a formação identitária da mulher, mas da mulher bruxa. A caça às bruxas na Europa Medieval é reconhecida como histórica. O *Malleus Maleficarum*, publicado em 1487, conhecido como Martelo das Bruxas, era um manual para reconhecimento, julgamento e punição de mulheres ditas bruxas. A prática do paganismo, que é essencialmente matriarcal, era, em geral, o pecado cometido por estas mulheres condenadas à fogueira.

Na antiguidade, antes do advento do cristianismo, a sociedade era matriarcal, ou seja, a mulher era encarada quase como uma imagem divina. Porém, com o passar do tempo, a figura do homem começou a se revelar, até o momento em que se proclama ser supremo em relação à mulher. E é na religião cristã que a mulher, até então considerada o centro da organização social, transforma-se numa figura submissa (AMORIN, 2012, p. 13).

Amorin (2012) vai aos achados históricos e bíblicos para revelar a verdadeira razão da mulher ser colocada em segundo plano na sociedade. Uma das razões apontadas seria a intenção da igreja em proteger suas próprias riquezas, ao impor que padres não se aproximassem de mulheres, estendendo seus braços de juízos morais conforme aponta a autora. Com as pregações em função dos textos bíblicos, que colocam Eva na posição de caminho do pecado e mesmo, como diz Amorin (2012, p. 16), a igreja, "culpava o gênero feminino pelo sofrimento do mundo". Embora a caça às bruxas tenha sido extinta em 1736, deixou marcas profundas na forma como a mulher é vista e aceita na sociedade ainda nos dias de hoje. Nos séculos XIX e XX, conforme aponta a autora, ondas de reivindicação dos direitos igualitários iniciaram ao redor do mundo. Muitos autores referem estes levantes e apontam uma sociedade conservadora e burguesa que tinha na emancipação feminina uma ameaça moral. A emancipação maculava os interesses da época e ainda apontava para o fato

³² Conforme Escosteguy (2008, p. 14), “dentro das universidades brasileiras, os vínculos entre a pesquisa de comunicação e os estudos de gênero são ainda pouco explorados”, essa exploração faz-se necessária na medida em que a mídia é umas das instâncias que ajuda na formação identitária do indivíduo.

de alguns homens temerem a concorrência com as mulheres. É MacDonald (1995) que aponta para a forma de empoderamento da mulher à época:

Para muitas mulheres nas famílias, que diariamente exibem habilidades de gestão e de negociação mais normalmente associadas com a esfera pública, a equação da esfera doméstica juntamente com a impotência também parece perversa. A influência das mulheres e o controle dentro do espaço doméstico têm sido regularmente ignorados pela sociedade, ou curiosamente transformados em força moral. Este movimento é desonesto, parecendo reconhecer que é legítimo e, ao mesmo tempo, removendo a ameaça que as mulheres possam representar ao patriarcado (MACDONALD, 1995, p. 48).³³

A histórica separação das esferas privada e pública tem imensa responsabilidade na forma como a mulher é representada. Segundo MacDonald (1995), os homens, ao se projetarem na esfera pública, submetem a mulher à esfera privada. Essa forma de submissão, leva à falsa ideia de controle e força moral no ambiente doméstico. A mulher é o ser submisso nessa sociedade patriarcal; historicamente, os trabalhos menos dignos são destinados às mulheres, assim como posições secundárias. Porém, cabe ressaltar que, ao nascer, a mulher e o homem não estão prontos, a visão que temos de gênero é fruto dessa sociedade patriarcal. Confortin (2003) afirma que:

homens e mulheres são produzidos socialmente e esta produção se dá em múltiplas instâncias sociais: dá-se através dos discursos, das doutrinas, das imagens, dos símbolos, na escola, na família, na igreja, através da mídia, enfim, ser homem e ser mulher é um processo que não está pronto na hora do nascimento da pessoa. É um processo que se dá ao longo da vida e de acordo com as múltiplas influências e instâncias (CONFORTIN, 2003, p. 111).

A questão levantada por Confortin (2003) revela a estruturação da educação em diversos níveis. Uma rígida estrutura familiar, ainda vista nos dias de hoje, faz com que representemos a mulher como o outro.

Durante a segunda onda de reivindicações feministas, no século XX, podemos apontar um grande fato, retratado por MacDonald (1995), quando a mídia da época via poucas razões para inclusão da voz feminina no que era veiculado. Segundo a autora, "onde estas apareciam, o motivo [...] era geralmente comercial: para apelar aos anunciantes através da suposta atração

³³ No original: "*For many women in families, who daily exhibit skills of management and negotiation more normally associated with the public sphere, the equation of the domestic sphere with powerlessness has also seemed perverse. Women's influence and control within the domestic space has been regularly ignored by society, or curiously transformed into moral strength. This move is a devious one, appearing to recognize worth while removing the threat that women might pose to patriarchy*". [Tradução nossa]

que as mulheres têm pelo drama seriado" (MacDonald, 1995, p. 48 e 49).³⁴ Em outras palavras, a única forma de a mulher ter voz nos meios de comunicação era se tal fosse para atrair outras espectadoras, aumentando a audiência dos veículos, bem como o seu ganho com os anunciantes. Os que produzem conteúdo é que têm a palavra final daquilo que vemos e como vemos.

Esse fato pode ser levado, inclusive, ao compreendermos o aceite por parte da *Bloomsbury* em publicar o livro de Rowling. Segundo Amorin (2012), a editora sugeriu que o nome na capa fosse apenas com as iniciais, para que pudesse apelar ao público jovem masculino. O nome de uma mulher na capa poderia afastar tal público (que era o público alvo) do produto, conforme relata a autora. Rowling, desta forma, optou por adotar como segundo nome o nome de sua avó (Kathleen). O pedido da editora, ao primeiro olhar, parece estranho, mas sua estratégia torna-se clara se mencionarmos o nome de outros dois grandes escritores de histórias fantásticas, J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis. Amorin (2012, p. 43) comenta que a premissa se confirma, "a mulher estava sempre face a face com os obstáculos sociais e econômicos ao querer satisfazer suas ambições literárias".

Para McDonald (1995), mesmo havendo a possibilidade de a mulher ser a heroína da história, os modelos, imagens e mesmo a educação, conforme já apontamos, reforçam a separação dos gêneros. A percepção de gênero, assim, fica na memória para a vida adulta.

A desvalorização dos papéis das mulheres, seja como mães, esposas, ou de trabalhadoras tem sido uma preocupação central [...] Modelos da vida real, a exposição na infância a atividades e brincadeiras que naturalizam as divisões de gênero, e a influência da mídia e outras formas culturais, incentivam tanto homens quanto mulheres na vida adulta a adotar um comportamento que reforça os papéis específicos dos gêneros, e internalizar a adequação deste como parte do seu próprio senso de identidade (MACDONALD, 1995, p. 13).³⁵

A preocupação com a construção das personagens femininas no universo criado por Rowling é um ponto importante nas pesquisas de Mayes-Elma (2006), a qual se dedicou ao estudo do gênero feminino em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2000a). A autora faz coro ao que afirma MacDonald (1995) com relação às construções de modelos na mídia, e reforça que

³⁴ No original: "Where these appear, the motive [...] was often commercial: to appeal to advertisers through the assumed attraction to women of serial drama". [Tradução nossa]

³⁵ No original: "The devaluation of women's role, whether as mothers, wives, or workers has been a central concern. [...] Real-life role models, the exposure in childhood to forms of activity and play that naturalize gender divisions, and the influence of the media and other cultural forms, encourage men and women in adult life both to adopt behavior that reinforces gender-specific roles, and to internalize the appropriateness of this as part of their own sense of identity". [Tradução nossa]

esses estereótipos podem ser, profundamente, prejudiciais para crianças ao passo que elas passam a imitar tais comportamentos:

Como pais e professores, a mídia também tem uma influência significativa sobre a construção do gênero. Homens e mulheres são muitas vezes retratados de forma muito diferente na literatura [...] Através da literatura, as crianças aprendem como agir de acordo com o seu sexo [...] Muitas vezes durante o dia as crianças agem de acordo com as suas pré-concepções de gênero (MAYES-ELMA, 2006, p. 43 e 44).³⁶

Iniciado por Beauvoir (1970), retomado por Mayes-Elma (2006) e Amorin (2012), a questão de a mulher ser representada como "o outro" é importante de ser analisada. A primeira autora citada se preocupa em descobrir razões que tenham levado a mulher a ser posicionada como o outro. As esferas econômica, biológica e psicológica são investigadas, mas não frutificam e não respondem à questão como um todo. Mayes-Elma (2006), ao explanar sobre o estudo de Beauvoir (1970), cita o trabalho de Tong (1998 apud MAYES-ELMA, 2006), para quem a explicação de que a mulher inveja o membro masculino é ultrapassada. A inveja não reside na anatomia, mas no reconhecimento e nas conquistas materiais/psicológicas que a sociedade delega aos homens. Beauvoir encontra a mulher submissa no segundo plano, habilitada apenas a exercer funções consideradas menos importantes em relação às que os homens exercem:

A mulher determina-se e diferencia-se em relação ao homem e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro. A categoria do *Outro* é tão original quanto a própria consciência. Nas mais primitivas sociedades, nas mais antigas mitologias, encontra-se sempre uma dualidade que é a do Mesmo e a do Outro. A divisão não foi estabelecida inicialmente sob o signo da divisão dos sexos, não depende de nenhum dado empírico [...] Nenhuma coletividade se define nunca como Uma sem colocar imediatamente a Outra diante de si. [...] Nenhum sujeito se coloca imediata e espontaneamente como inessencial; não é o Outro que definindo-se como Outro define o Um; ele é posto como Outro pelo Um definindo-se como Um. Mas para que o Outro não se transforme no Um é preciso que se sujeite a esse ponto de vista alheio. De onde vem essa submissão na mulher? (BEAUVOIR, 1970, p. 10, 11 e 12).

Como dito, nenhuma das três esferas abordadas por Beauvoir explica de maneira satisfatória a condição da mulher na sociedade. Assim, torna-se importante, segundo Mayes-Elma (2006), transpor a barreira que as três esferas impuseram. A autora afirma que uma das formas de transposição seria através do intelecto. O letramento e/ou o reconhecimento

³⁶ No original: "*Like parents and teachers, the mass media also has a significant influence on the construction of gender. Men and women are many times portrayed very differently in literature [...] Through literature, children learn how to act in accordance with their gender [...] Many times during the day children act upon and in accordance with their gendered pre-conceptions*". [Tradução nossa]

profissional são fatores de distinção entre as mulheres atuais; filhos mais tardios e formação acadêmica fazem parte da preocupação destas mulheres, que aliam profissão estabelecida e maternidade.

Wolosky (2010) traz a perspectiva de Rowling quando criou a personagem principal, Suas características como pessoa estavam formadas. Tempos depois é que ela se questionou sobre o gênero de seu herói. Segundo Wolosky (2010), podemos observar um grande leque de representações do feminino na saga escrita por Rowling:

Mulheres profissionais incluem McGonagall e outras professoras, Dolores Umbridge e outras que trabalham no Ministério, assim como examinadoras e diretoras, curadoras e jogadoras de quadribol. Algumas dessas mulheres permanecem solteiras, especialmente mulheres docentes, assim como era tradicional que os homens docentes também permanecessem solteiros (WOLOSKY, 2010, p. 172).³⁷

Mesmo tendo mostrado que as mulheres estão atuando em diversas áreas, o fato ressaltado é que algumas não se casam. Temos relatos de mulheres que têm família e trabalham, mas tais mulheres não são próximas de Harry Potter. Dresang (2002) aponta que sua opinião vai ao encontro da de um fã que escreveu:

O mundo mágico como retratado por JKR é um imagem irônica ou cópia da nossa própria sociedade. Não quero dizer que isso é a “mensagem” por trás de tudo [...] o mundo mágico está cheio de alusões, ironia e sátira sobre o nosso próprio mundo, é muito provável que espelhem os mecanismos e instituições sociais e opiniões que consideramos sexistas. E assim o é. [...] Há poucas bruxas em posições de liderança em qualquer lugar porque o mesmo no nosso mundo. É parte da representação irônica do mundo *trouxa* em paralelo, o mundo mágico (DRESANG, 2002, p. 237).³⁸

Temos, assim, nossa sociedade espelhada nas páginas dos sete livros e na tela do computador. Wolosky (2010) aponta que as mulheres jovens da saga estão delineando uma nova forma de representação:

As mulheres jovens nos livros, refletindo tendências contemporâneas, são apresentadas como se estivessem rumando para uma vida que combine trabalho e

³⁷ No original: "Professional women include McGonagall and other professors, Dolores Umbridge and others at the Ministry, as well examiners and headmistresses, healers and quiddich players. Some of these women remain unmarried, especially dons, as was traditional for male professors as well". [Tradução nossa]

³⁸ No original: "The wizard world as portrayed by JKR is an ironic image or copy of our own society. I don't mean this is the "message" behind it all [...] wizarding world is full of allusions, irony and satire about our own world, it's very likely to mirror those social mechanisms and institutions and opinions that we consider as sexist. And so it does. [...] There are very few witches in leading positions anywhere because it's the same with us. It's part of the ironic representation of the muggle world in its parallel, the wizarding world". [Tradução nossa]

vida pessoal, ou que pelo menos envolva escolhas livres entre eles. Gina será uma jogadora profissional de Quadribol - dificilmente um papel tradicional - e uma jornalista assim como também será casada e terá filhos. Luna será uma etnóloga, casada ou não. [...] Hermione, Rowling sugere, será chefe do departamento de Execução das Leis Mágicas no Ministério [...] Hermione ultrapassa tanto Harry quanto Rony nas proezas mágicas durante a saga, de maneiras cada vez mais ativas e heroicas no que a trama discorre. Sem suas habilidades mágicas e intelectuais, teria sido impossível para Harry suceder na sua busca, particularmente no livro sete (WOLOSKY, 2010, p. 172 e 173).³⁹

As mulheres jovens, conforme a perspectiva da autora, irão quebrar o paradigma imposto pela sociedade patriarcal e aliarão profissão e família. A formação identitária destas mulheres reflete a transposição expressa por Mayes-Elma (2006), busca-se um reconhecimento como profissional tão, se não mais, competente do que aquele dado aos homens. A validação de suas ações (da mulher) já não é mais necessária, vê-se assim a fuga da vida privada (doméstica) e o engajamento na esfera pública e a procura pelo seu lugar nesta mesma esfera.

4.3.1 A representação da mulher em evidência - identidades narrativas

Na análise da transposição da obra impressa para o portal virtual, salienta-se a ausência de representações audiovisuais. Há personagens cujas presenças são irrefletidas, conforme propõe Bertrand (1995). O usuário tem consciência da presença da personagem por, provavelmente, ter lido os livros e/ou assistido às versões audiovisuais. Sob esta perspectiva, a de sujeitos que são ou não esboçados no portal, decidimos analisar as personagens Petúnia Dursley e Minerva McGonagall sob o ponto de vista da sua formação identitária (ou actorialização). Recuperaremos passagens dos livros e iremos contrapor com momentos vistos no portal e com as informações inéditas disponibilizadas por Rowling acerca destas duas mulheres. Por fim, porém não menos importante, traremos a dialética sobre a representação e o papel da mulher na sociedade. Ressaltamos que a noção de identidade que pensamos neste

³⁹ No original: "*The younger women in the books, reflecting contemporary trends, are presented as heading for lives that combine work and professional life, or at least involve free choices between them. Ginny will be a professional Quidditch player - hardly a traditional role - and a journalist as well as married with children. Luna will be an ethnologist, married or not. [...] Hermione, Rowling suggests, will be Head of Magical Law Enforcement at the Ministry [...] Hermione outstrips both Harry and Ron in magical prowess throughout the books, and in increasingly heroic and active ways as the books move forward. Without either her magical or intellectual abilities, it would have been impossible for Harry to succeed in his quests, particularly those of book 7.*" [Tradução nossa]

momento é aquela proposta por Ricoeur (1991), que diz que devemos pensar uma identidade através do tempo:

A identidade no sentido do idem emprega, ela própria, uma hierarquia de significações [...], do qual a permanência no tempo constitui o grau mais elevado, ao que se opõe o diferente no sentido de mutável, variável. Nossa tese constante será que a identidade no sentido ipse não implica nenhuma asserção concernente a um pretense núcleo não-mutante da personalidade (RICOEUR, 1991, p. 12 e 13).

O autor sugere que uma identidade “ não se deixa pensar sem a outra, que uma passa bastante na outra” (RICOEUR, 1991, p. 14). Fugindo do termo semelhante, simples em sua concepção, ele busca a ideia de si mesmo considerando outro. O autor elabora a teoria de que o cruzamento das duas se daria na identidade narrativa.

A compreensão de si é uma interpretação; a interpretação de si, por sua vez, encontra na narrativa entre outros signos e símbolos, uma mediação privilegiada. [...] A questão do entrecruzamento entre história e ficção, de algum modo, desviava a atenção das dificuldades consideradas ligadas à questão da identidade como tal (RICOEUR, 1991, p. 138 e 139).

De acordo com o próprio autor, o lapso de seus estudos prévios encontrava-se na dimensão temporal tanto do si, quanto da própria ação. A ação depende de um agente, e esse agente tem sua própria história. Para articular a identidade pessoal é preciso articulá-la na “dimensão temporal da existência humana” (RICOEUR, 1991, p. 138). É através da teoria da narrativa que Ricoeur mostra a plena dialética entre mesmidade e ipseidade. Desta forma, evocamos os dois termos: a identidade como mesmidade e a identidade como ipseidade. Fica claro, para o autor, que não é possível tomar uma pela outra, nem ignorar a dimensão da narrativa. É, segundo Ricoeur (1991), ao tomar uma por outra e ignorar a dimensão temporal que estudos falham na explicação da diferença das identidades. A mesmidade, conforme Stürmer (2008), subentende que o indivíduo permaneça o mesmo durante sua existência narrativa, independentemente das mudanças que venha a sofrer ou provocar, sendo esta última a ipseidade.

Inicialmente, a questão da temporalidade parece válida apenas para a identidade-idem. “A mesmidade é um conceito de relação e uma relação de relações” (RICOEUR, 1991, p. 140). A continuidade no tempo é tomada numa série de pequenas mudanças que, apesar de ameaçar a semelhança, não a destrói. É dessa maneira que se faz possível reconhecer alguém ao longo da vida. O indivíduo aglomera traços e qualidades que, conjuntamente a

permanência no tempo, faz com que o caráter determine a mesmidade da pessoa. O caráter é um “conjunto de disposições duráveis com que reconhecemos uma pessoa. É por essa razão que o caráter pode constituir o ponto limite em que a problemática do ipse torna-se indiscernível da do idem e leva ao distinguir entre uma e outra” (RICOEUR, 1991, p. 146).

Os traços em questão (traços de caráter) possibilitam identificar uma pessoa, outra vez, como a mesma, e o caráter, segundo Ricoeur (1991), não é nada mais além do conjunto de signos que o distinguem. “O caráter é verdadeiramente ‘o quê?’ do ‘quem?’” (RICOEUR, 1991, p. 147). As identificações que se adquirem são o que torna possível a entrada de um outro na composição do mesmo. Em linhas gerais, a identidade do indivíduo é moldada com base nas “identificações com valores, normas, ideais, modelos, heróis” (RICOEUR, 1991, p. 147). Tomando a identificação com o modelo de herói, temos a manifestação da alteridade, de valores que estarão acima da própria vida em razão de uma causa. A lealdade enraíza-se no caráter, dando vida à fidelidade.

Sob as perspectivas de Ricoeur (1991), podemos, neste momento, compreender a identificação dos fãs com a saga *Harry Potter*. A identidade que se forma, constantemente perpassada por outros sujeitos ou produtos da mídia, fica evidente através dos estudos de Ricoeur (1991). O leitor/jogador passa a se identificar com o modelo que é apresentado. Cabe-nos, agora, exemplificar os modelos de identidade feminina que são apresentados por Rowling em sua obra.

4.3.2 Petúnia Dursley

A opção por trabalhar a personagem Petúnia Dursley se deu por ser a única personagem *trouxa* que mantém uma relação próxima com a personagem principal. Ela é tia de Harry Potter, irmã de Lílian, mãe de Harry. Lílian morre para salvar Harry de Voldemort. O pequeno bruxo é então levado por Rúbeo Hagrid, a pedido de Alvo Dumbledore, para ser deixado na casa dos tios, conforme está relatado no resumo do primeiro livro, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Além dessas informações, nos primeiros parágrafos do livro, temos uma boa descrição da personagem Petúnia Dursley:

A Sra. Dursley era magra e loura e tinha um pescoço quase duas vezes maior do que o normal, o que era muito útil porque ela passava grande parte do tempo espichando-o por cima da cerca do jardim para espiar os vizinhos. [...] A Sra.

Dursley fingia que não tinha irmã, porque esta e o marido imprestável eram o que havia de menos parecido possível com os Dursley. [...] Às oito e meia, o Sr. Dursley apanhou a pasta, deu um beijinho no rosto da Sra. Dursley e tentou dar um beijo de despedida em Duda, mas não conseguiu, porque na hora Duda estava tendo um acesso de raiva e atirava cereal nas paredes (ROWLING, 2000a, p. 7 e 8).

Observando essas colocações a respeito da personagem, registradas no livro, temos uma identidade que aponta para uma mulher loira, dona-de-casa, casada, mãe, e que não é muito dada à irmã, visto a colocação de que finge não ter uma. Wolosky (2010) explica a forma como os Dursleys encaram o mundo mágico:

A família Dursley incorpora essa militância não-mágica. Os Dursley fazem tudo em seu poder para selar sua casa contra a presença mágica de Harry Potter. Eles travam uma luta para manter longe qualquer mundo que não o seu. [...] A batalha entre Dursleys e Harry Potter vai além de um simples não gostar do sobrinho ou mesmo de ressentimento por carregarem o fardo que lhes foi dado. Está enraizada na sua rejeição de tudo que esteja além do seu próprio horizonte, qualquer coisa que desafie a interpretação de seu próprio mundo (WOLOSKY, 2010, p. 6).⁴⁰

A rejeição de tudo que é mágico está na raiz da dialética central da saga. Podemos perceber na descrição da família Dursley que o responsável pelo provimento da casa é o marido, Válter Dursley; Petúnia não tem profissão. Fingir que não tem uma irmã é, constantemente, reafirmado ao longo da trama, assim como sua aversão à presença do sobrinho em sua casa. Ainda no primeiro livro, temos outra afirmação para sua repulsa à família Potter e sua negação do mágico. Quando Harry recebe a carta, os tios afirmam que não o deixarão ir e que haviam jurado por um fim naquela situação. Harry é surpreendido pelo fato de os tios saberem da sua condição e da de seus pais.

Ela parou para suspirar profundamente e aí continuou seu discurso. Parecia que estava querendo dizer aquilo havia anos.
— Então ela conheceu Potter na escola e eles saíram de casa, casaram e **tiveram você, e é claro que eu sabia que você ia ser igual, esquisito, anormal** e então ela vai e me faz o favor de se explodir e nos deixar entalados com você! (ROWLING, 2000a, p. 50 e 51) [Destaque nosso].

A relação da tia com Harry é importante para sua caracterização como personagem, uma vez que, como aponta Ricoeur (1991), a relação com outros traz novos traços ou sedimenta o que já é existente. Petúnia, apesar da aversão ao mágico, já tentou ingressar em

⁴⁰ No original: "*The Dursley family embodies this non-magical militancy. The Dursleys do everything in their power to seal their home against Harry's magical presence. There is a struggle to keep out any world other than their own. [...] The Dursley battle against Harry goes beyond simple dislike of him or even resentment of a burden thrust upon them. It is rooted in their rejection of anything beyond their own horizon, anything that challenges their perception of their world*". [Tradução nossa]

Hogwarts. Um dos momentos de *flash back*, inseridos na trama, é quando Harry descobre, através de um mergulho numa memória na penseira, que sua tia enviou uma carta a Dumbledore, pedindo para ingressar em Hogwarts. Esse fato se deu quando a irmã, Lílian, recebeu a carta. Petúnia ao ter seu pedido negado, iniciou sua total separação do mundo mágico ao qual tanto queria pertencer.

No caso de Petúnia Dursley, no portal ainda observamos não só a sequência das histórias apresentadas nos sete livros, como também momentos de retemporalização. Ou seja, é uma forma de equilibrar informações e tornar, assim, possível a compreensão do momento narrativo da personagem em questão e suas razões para estar naquele ponto.⁴¹ No portal há uma explicação da autora, Rowling, sobre como os tios de Harry se conheceram, bem como o porquê de Petúnia e o marido ignorarem a existência dos Potter, conforme é abordado no livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*.

A história relatada no portal aponta que Petúnia e Válter se conheceram no trabalho. Petúnia era digitadora. Rowling menciona que Válter é um ser extremamente não-mágico, opinativo e materialista. Essas características, bem como a ambição, que Rowling também aponta como característica da personagem, atraíram Petúnia. Ao noivar, a única coisa que preocupava Petúnia era se Válter descobrisse a sua irmã bruxa. Ela acabou por contar ao noivo sobre a condição da irmã. Mais adiante, Rowling relata que o primeiro encontro entre os quatro (Petúnia, Válter, Lílian e Tiago) foi um desastre. O encontro terminou com Válter e Petúnia, conforme narra Rowling, saindo em disparada do restaurante e Lílian chorando. Petúnia também se negou a ter a irmã como dama de honra em seu casamento. Ela sentia que Lílian a ofuscou a vida toda e que não queria tal situação em seu casamento. Com o passar dos anos, conforme as informações disponibilizadas no portal, Petúnia foi cada vez ficando mais parecida com Válter. Havia cortado os laços com irmã. Não participou do casamento e não deu atenção à carta que recebeu com o anúncio do nascimento de Harry.

Mesmo que Petúnia tenha sido criada ao lado de uma bruxa, ela é extremamente ignorante sobre magia. Ela e Válter compartilham uma ideia confusa que eles, de alguma forma, poderiam ser capaz de esmagar a magia de Harry, e na tentativa de jogar fora as cartas que chegam de Hogwarts no décimo primeiro aniversário de Harry, ela e Válter caíram na velha superstição de que as bruxas não podem cruzar água. Como ela havia visto frequentemente Lílian saltar córregos, ela não deveria ter sido surpreendida quando Hagrid não teve dificuldade em fazer o seu caminho

⁴¹ A retemporalização nos livros é dada através da penseira. A visualização de memórias do passado, de uma ou mais pessoas, possibilitam o entendimento de fatos do momento presente. .

através do mar tempestuoso para chegar à cabana no rochedo (ROWLING, s.p., 2011).⁴²

Como podemos perceber através das informações que são dispostas nos livros e no portal, Petúnia nem sempre foi dona-de-casa. Dedicou-se ao trabalho, foi secretária na mesma empresa onde Válter trabalha. Eles iniciaram um namoro, casaram-se. Tiveram uma séria briga com os Potter. Válter e Petúnia não suportavam a menção dos nomes Lílian e Tiago. Essa novidade apresentada no portal nos coloca claramente um *flash back*, bem como uma retemporalização. Percebe-se uma grande quebra na identidade narrativa de Petúnia Dursley quando ela passa de profissional à dona-de-casa. Petúnia é estabelecida com um não-eu (um não-sujeito) em relação a Harry Potter e ao mundo bruxo. Embora as palavras exatas faltem ao (inter)texto nossa compreensão é essa. Petúnia deixa de lado sua profissão para tornar-se uma mulher do lar, fatos que apontam para uma debreagem actancial.⁴³

4.3.3 Minerva McGonagall

A professora Minerva McGonagall foi escolhida por ser uma representante da mulher bruxa (adulta) cujo papel é importante ao longo da trama. As informações que conseguem ser absorvidas através da leitura dos livros é que se trata de uma mulher inteligente, rígida, severa, porém preocupada com o bem-estar daqueles por quem tem afeição e, geralmente, seguidora das regras instituídas. Algumas dessas características podem ser percebidas nas primeiras aparições de Minerva no texto de Rowling:

A porta abriu-se de chofre. **E apareceu uma bruxa alta de cabelos negros e vestes verde-esmeralda. Tinha o rosto muito severo** e o primeiro pensamento de Harry foi que era uma pessoa a quem não se devia aborrecer. [...] — Bem-vindos a Hogwarts — disse a Professora Minerva. — O banquete de abertura do ano letivo vai começar daqui a pouco, mas antes de se sentarem às mesas, vocês serão selecionados por casas. A seleção é uma cerimônia muito

⁴² No original: "*Even though Petunia was raised alongside a witch, she is remarkably ignorant about magic. She and Vernon share a confused idea that they will somehow be able to squash the magic out of Harry, and in an attempt to throw off the letters that arrive from Hogwarts on Harry's eleventh birthday, she and Vernon fall back on the old superstition that witches cannot cross water. As she had frequently seen Lily jump streams and run across stepping stones in their childhood, she ought not to have been surprised when Hagrid had no difficulty making his way over the stormy sea to the hut on the rock*". [Tradução nossa]

⁴³ Não foram apresentadas imagens de Petúnia Dursley no portal *Pottermore* por esta não ser apresentada ao longo dos momentos instalados. Essa condição enquadra-se na proposição de Bertrand (2000) do não-sujeito e da presença irrefletida.

importante porque, enquanto estiverem aqui sua casa será uma espécie de família em Hogwarts. Vocês assistirão a aulas com o restante dos alunos de sua casa, dormirão no dormitório da casa e passarão o tempo livre na sala comunal. As quatro casas chamam-se Grifinória, Lufa-Lufa, Cornival e Sonserina. Cada casa tem sua história honrosa e cada uma produziu bruxas e bruxos extraordinários. **Enquanto estiverem em Hogwarts os seus acertos renderão pontos para sua casa, enquanto os erros a farão perder. No fim do ano, a casa com o maior número de pontos receberá a Taça da Casa, uma grande honra. Espero que cada um de vocês seja motivo de orgulho para a casa a qual vier a pertencer** (ROWLING, 2000, p. 101 e 102) [Destaques nossos].

Durante todo o transcorrer da série de sete livros, percebemos que a professora é presente na vida diária dos alunos e, até mesmo, mora em Hogwarts. Um dos momentos que compravam esta afirmação é quando, no quinto livro da série, *Harry Potter e a Ordem da Fênix*, Harry Potter tem uma visão do Sr. Weasley sendo atacado durante o sono e a professora Minerva é chamada pelos colegas de Harry:

— Aqui, professora.

A Prof^a McGonagall entrou correndo no dormitório, trajando o seu roupão escocês, os óculos tortos na ponte do nariz ossudo (ROWLING, 2003, p. 381).

Além da professora Minerva, todos os outros professores também vivem em Hogwarts. Citamos, brevemente, dois casos em que inferimos esta condição. Quando Sibila Trelawney é expulsa do castelo por Dolores Umbridge, ela está no pátio do castelo com inúmeras malas e baús e pede para que não seja expulsa, já que Hogwarts é sua casa. Num outro momento, quando os professores Flitwick, Sprout, Slughorn e McGonagall enfrentam Severo Snape no sexto livro, *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, e todos aparecem vestidos de pijamas.

Ultrapassando essas características da personagem e da vida que leva, os livros jamais mencionam a família de Minerva, não há parentes de nenhum grau que sejam citados. Os professores, num geral, têm suas vidas pouco aprofundadas, na maioria dos casos, sequer é contada. Podemos citar que a infância e juventude de Dumbledore são contadas para explicar sua ligação com Grindelwald, assim como, parte da vida de Sibila Trelawney é contada para dar as razões de sua contratação como professora de Adivinhação.

Afirmamos, na pesquisa prévia, a condição das mulheres de não aliar profissão e família, porém, assim como ocorreu com a personagem Petúnia Dursley, apenas no portal é que temos acesso aos fatos passados. No caso de Minerva, Rowling compartilha muitas informações, iremos usar a mesma sequência usada pela autora e omitir fatos que não sejam de interesse da análise.

Rowling apresenta a infância da personagem explicando que Minerva McGonagall era filha de pai *trouxa* e mãe bruxa. Inicialmente, o pai de Minerva não tinha conhecimento de que a mulher, Isobel, era bruxa. O fato de viverem em uma comunidade *trouxa* fazia com que elas tivessem de esconder suas habilidades mágicas. Minerva e a mãe também tiveram de ajudar Malcom e Robert Junior (irmãos mais novos de Minerva) a controlar sua magia. A autora explica que Minerva era muito próxima e parecida, em temperamento, com seu pai. Ao receber a carta de Hogwarts, Minerva parte para a escola para iniciar os estudos em magia e para um local onde não teria mais de esconder sua condição mágica. Ao chegar à escola, Minerva logo se destacou, tendo sempre excelentes notas. Com a ajuda de Dumbledore, então professor de transfiguração, tornou-se um animago. Era jogadora de quadribol (assim como sua mãe fora), e mesmo não podendo mais jogar, mantinha-se sempre interessada no destino do time da sua casa, Grifinória.

Segundo Rowling explica no portal, ao terminar seus estudos, Minerva aceitou um trabalho no Ministério da Magia, mas não era bem vista por alguns de seus colegas, pois era filha de pai *trouxa* e namorava um *trouxa*. Apesar da eficiência e do talento, segundo aponta a autora, Minerva era infeliz em Londres. Depois de recusar uma promoção no trabalho, ela enviou uma carta para Hogwarts, pedindo para ser considerada para uma vaga de professora. Ela recebeu a resposta afirmativa para atuar como professora no Departamento de Transfiguração e deixou o Ministério.

Mesmo depois de ter deixado o trabalho no Ministério, Minerva mantinha contato com seu antigo chefe. Elphinstone Urquart era apaixonado por ela, mas o amor não era correspondido; Minerva ainda amava o antigo namorado *trouxa*. Passados alguns anos, Minerva acabou aceitando o pedido de casamento de Elphinstone. Eles compraram uma casa no vilarejo de Hogsmead, de onde Minerva facilmente poderia se locomover para Hogwarts. Rowling explica que, ao casar, Minerva fez a opção de manter o sobrenome do pai *trouxa*:

Conhecida por sucessivas gerações de alunos como "Professora McGonagall", Minerva - sempre com algo de feminista - anunciou que ela manteria seu próprio nome após o casamento. Tradicionalistas torceram os narizes - por que Minerva recusava-se a aceitar um nome de puro-sangue, e mantinha o de seu pai *trouxa*? (ROWLING, s.p., 2012).

Rowling afirma que o casal não teve filhos, mas que recebiam frequentes visitas dos sobrinhos e sobrinhas de Minerva. O casamento foi encurtado por uma tragédia; Elphinstone morre depois de ser picado por uma planta venenosa. Minerva, conforme a narrativa de Rowling, decide não ficar sozinha na casa que dividia com o marido e retorna para Hogwarts,

onde tinha um quarto adjacente ao seu escritório, e passa a dedicar todas as energias ao trabalho.

As informações partilhadas por Rowling colocam em evidência o fato de Minerva ser filha de pai *trouxa* e mãe bruxa, condição similar à de Harry. Sua inteligência a levou ao Ministério onde trabalhou e conheceu seu futuro marido. Após uma grande decepção com o namorado *trouxa*, casou-se com seu ex-chefe, foi morar no vilarejo de Hogsmead e trabalhava em Hogwarts. Minerva não teve filhos, mas tinha uma família: irmãos e sobrinhos. Seu orgulho em ser filha de *trouxa* pode ser visto ao manter seu sobrenome, McGonagall, o sobrenome do pai, fato que levou muitas pessoas, à época, a falarem mal e se perguntarem o porquê de ela não adotar o sobrenome puro-sangue do marido.

Através do que expõe Rowling sobre a personagem Minerva, percebemos que, em determinado ponto de sua vida, ela aliou família e trabalho. Há traços de feminismo nas atitudes da professora, mas o destino interrompeu essa trajetória e ela resolveu dedicar-se, exclusivamente, ao magistério. Delineia-se uma *debreagem* em suas características identitárias, ela deixa a posição de profissional/esposa e retorna à posição anterior de profissional apenas. Percebe-se uma tentativa de mudança no paradigma da condição social da mulher. A tentativa sucede, mas entra em colapso antes da saga de Harry Potter ter dado começo.

4.3.4 Primeira página do Profeta Diário - a representação feminina no mundo mágico

Entendemos que discutir um pouco mais a questão da mulher e dialogar com alguns autores é interessante para compreender a construção da identidade feminina na saga escrita por Rowling. Conforme pesquisa anterior, Harry Potter nunca é cercado por mulheres que aliem família e trabalho. Os antecedentes das personagens analisadas são importantes para a compreensão da saga. São fatos que influem na formação identitária da personagem principal no momento de sua interação, os valores que são repassados por cada uma delas estão nessa interação.

De acordo com os autores trabalhados, ainda hoje, vemos a representação da mulher através dos estereótipos, a mãe, a profissional, a dona-de-casa, a super mulher, etc. Na saga *Harry Potter* não é diferente, a representação através de estereótipos se faz presente; Petúnia Dursley representa o estereótipo da dona-de-casa e Minerva McGonagall o da profissional.

Um produto da mídia, tendo poder de influência sobre o seu público, faz com que se naturalizem determinadas representações e posições da mulher. Assim, vemos que a mídia é a instância que está produzindo, socialmente, homens e mulheres conforme expõe Confortin (2003).

Transpor as esferas biológica, econômica e psicológica levantadas por Beauvoir (1970) se faz necessário para que a mulher saia do papel do "outro" conforme aponta Mayes-Elma (2006). A instrução e a educação são apontadas como fatores-chave para que a mulher não seja mais colocada em tal posição, conforme a última autora. De acordo com Dresang (2002), Hermione é a chave para o sucesso de Harry em suas empreitadas. Mesmo que na primeira aventura vivida pelo trio, ela tenha sido resgatada pelos amigos, daquele ponto em diante, é Hermione que, com sua inteligência, guia Harry e Rony. A professora Minerva transcende as fronteiras e foi, num determinado ponto, a mulher que aliou família e profissão, mas, ao chegar aos dias em que a história de Harry Potter se passa, essa já não é sua condição. Petúnia não chega a quebrar a barreira.

Percebemos que as mulheres da saga, em geral, não ocupam os mais altos postos. Hogwarts está sob a direção de um homem, Minerva é vice-diretora. O Ministério da Magia é comandado por homens, Cornélio Fudge, Rufus Scrimgeour, etc. Tanto no mundo mágico quanto no mundo *trouxa*, vemos a mulher em planos secundários. Observa-se uma crítica ao modelo social que ainda estamos vivenciando, embora tenhamos exemplos claros de uma nova formação social se desenhando.

As jovens mulheres, como aponta Wolosky (2010), irão traçar outro caminho que não o de escolher entre família e profissão, mas suas histórias na vida adulta não são retratadas na saga, nem mesmo no portal. É possível perceber que as atitudes adotadas pelas personagens femininas mais jovens ao longo da saga apontam para o destino descrito pela autora.

Wolosky (2010) apontou o grande leque de representações femininas encontrados na trama escrita por Rowling, porém, ressaltamos a falta de representações de mulheres que unam família e trabalho. As poucas mulheres que aliam tais áreas não convivem com a personagem principal e sequer tem suas identidades aprofundadas. Desta forma, se a sociedade, em diversos aspectos, ainda está sob o jugo do sistema patriarcal, Rowling estaria propiciando um espelho social de nós mesmos. Ao criticar o modelo social patriarcal, temos refletida nossa própria sociedade. As opiniões, as instituições e os mecanismos apresentados na saga apontam para modelos vigentes em nossa sociedade.

A seguir, apresentamos um quadro contendo a síntese da transposição de sentidos analisada:

Configuração discursiva	Em <i>Harry Potter</i>
Tematização	<ul style="list-style-type: none"> • Mágico vs. <i>Trouxa</i> - oposição de mundos; • Oposição reiterada ao longo de toda a trama.
Espacialização	<ul style="list-style-type: none"> • Diversos locais são retratados: Rua dos Alfeneiros; Hogwarts, Beco Diagonal, etc. • Fidelização na transposição dos cenários/espacos descritos nos livros para o portal.
Temporalização	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema temporal segue a dinâmica dos livros e dependerá da velocidade empreendida pelo jogador para avançar; • Debreagem espaço-temporal - travessia de barreiras entre os dois mundos e mesmo do espaço-tempo (aparatação, vira-tempo, chaves de portal).
Figurativização	<ul style="list-style-type: none"> • Concretização do mundo retratado nos livros através de figuras e imagens; • Reconhecimento de figuras/imagens nos cenários apresentados no portal, como a professora McGonagall e sua forma transfigurada de gato, ou dos fantasmas da escola.
Tonalização	<ul style="list-style-type: none"> • A aura de mistério e aventura predomina no portal. As sucessões de fatos que são retomados dos precedentes literários apresentam a aventura de vivenciar o mundo mágico; • O mistério maior é a cicatriz de Harry Potter; • Tonalização que varia entre mistério, aventura, humor e amenidades.
Actorialização	<ul style="list-style-type: none"> • Representação das mulheres através de estereótipos (a dona-de-casa e a profissional); • Presenças irrefletidas (não-sujeito); • Papel secundário das mulheres nas instituições.

Quadro 2 - Quadro síntese das configurações discursivas analisadas no portal *Pottermore*

Fonte: BARROS, J.- baseado Duarte (1989, 2004, 2010) e Rowling (2000a, 2000b, 2000c, 2001, 2003, 2005 e 2007)

CONCLUSÃO

Empreender uma pesquisa sobre a transmídia da saga *Harry Potter* mostrou-se um tema pertinente devido às proporções midiáticas alcançadas pelos produtos que levam a marca conforme apontamos no primeiro capítulo. Além da importância em relação ao mercado, sua importância acadêmica no tocante ao campo da Comunicação e seu formato inicial, o livro, foram tratados. Fez-se possível compreender não só a sua importância como produto, mas como um agente de mediação entre o real e o imaginário, ao possibilitar a vivência do impossível através das histórias e da identificação com os personagens heroicos.

O objetivo principal do trabalho consistiu em compreender, a partir da semiótica discursiva, a transposição de sentidos que se observa na atividade transmídia da saga. Através da análise realizada, percebemos a reiteração dos sentidos apresentados na saga, bem como, sua renovação através das novas informações propostas e do formato escolhido na transmissão.

Empreendemos um esforço para apresentar a narrativa transmídia da saga através de uma simulação de entrada no portal, o qual nos possibilitou apontar que se trata de um jogo virtual interativo. Também, foi possível detectar a importância das leituras prévias para a navegação no portal, pois a simulação mostra a recuperação da ordem narrativa já apresentada. Embora o portal não cobre por acesso, *Pottermore* é um repositório para o imaginário da saga e visa à continuidade do consumo dos produtos da série.

Em função do formato apresentado pela forma transmidiada - um jogo, buscamos através da literatura que abrange os jogos, formas de classificar e compreender o portal. Observando as classificações propostas para jogos e foi possível classificar *Pottermore* como um jogo com características de competição que oferece igualdade aos seus jogadores, bem como um jogo de mimetismo, no qual se apresenta um mundo de faz de conta. Analisamos a progressão com a qual o portal se desenvolve em relação à trama (*plot*) e a forma como se constroem as personagens, assim como, a relação que se cria com o jogador e, também, as estruturas discursivas que podem ser encontradas no portal. Através das estruturas propostas no *Game Studies*, percebemos a necessidade de o jogador cumprir uma série de passos para que possa seguir em frente na narrativa (tarefas). Observamos a forma sintética com que a narrativa é comunicada; não há longos textos. A estruturação da funcionalidade se apresentou ao verificamos a prática de feitiços. O usuário pode executá-los apenas com um movimento

sincronizado do mouse em relação a algumas letras que aparecem na tela. A vetorização, que está ligada, diretamente, à funcionalidade visa facilitar o caminho a ser percorrido pelo jogador, assim explicando as escolhas feitas para realização dos feitiços.

A observação de que a narrativa pode se desenvolver como um jogo, comprova essa dinâmica nos livros e esta se mantém na transposição. Foi possível verificar que as duplas propostas para os livros mantêm-se no portal.

Também foi possível verificar que *Pottermore* atende aos requisitos apontados por para a formação de uma narrativa transmídia. O primeiro princípio foi atendido, ao comprovar que a dispersão de conteúdo feita pelos fãs se dá através das *fanfics*. O segundo mostra-se, também, comprovado, pois a novas informações visam uma continuidade e não novos desdobramentos. Retomando as questões dos jogos, o terceiro princípio foi atendido, pois fala da possibilidade de viver uma realidade alternativa, ou seja, a do jogo. Os princípios da criação de mundos e da serialidade estão claramente presentes na saga, pois Rowling cria um mundo paralelo para contar a história de Harry Potter e o lança de forma parcelada, sempre criando a expectativa para o próximo volume. O sexto princípio, a subjetividade, foi atendido de duas formas: a) Rowling pode colocar foco em personagens e objetos pouco explorados nas tramas, assim como usar o mesmo universo mágico para criar novas histórias e b) permite que os fãs se apropriem da narrativa e escolham, também, outro foco. O sétimo e último princípio, o da performance, foi comprovado ao mostrarmos a interação e colaboração coletiva dos jogadores em prol de um objetivo comum. Ainda foi possível inserir o portal dentro da lógica da indústria cultural através dos apontamentos acerca da midiaticização, que nos trouxe a elucidação das limitações de interação do portal e das lógicas de produção de massa.

A dialética sobre a qual toda a saga se desenrola, *Mágico vs. Trouxa*, foi o que nos possibilitou montar o quadrado semiótico que guia as análises acerca da transposição de sentido. Através das questões que envolvem tematização, figurativização, actorialização, temporalização, espacialização e a tonalização, pudésemos identificar os recursos discursivos, seu percurso, bem como a reiteração e/ou renovação dos valores propostos. Através das categorias, percebemos, com a ajuda dos exemplos retratados, que os sentidos são mantidos da saga para o seu transposto. Verificamos que o portal reitera os valores da sociedade de base patriarcal, e continua a projetar imagens de personagens femininas que não aliam trabalho e família. A transmídia da saga manteve a temática central proposta pelos livros, *Mágico vs. Trouxa*. A espacialização, na medida do possível, manteve-se fiel à proposta nos livros, como pode ser visto através da sala em que Harry Potter encontra o

espelho de Ojesed. A questão da temporalização também se configurou pelos livros; o tempo seguido pelo portal é regido pelo tempo da saga, pois apresenta a sequência dos fatos tal qual os livros, assim como, apresenta as debruagens espaço-temporais que a história propõe. Também, percebemos que a figurativização mostra de forma fiel os personagens e suas característica, ou seja, a partir do que a saga propõe os personagens, antes abstratos, foram dotados de concretude e são reconhecíveis nos cenários; E a tonalização manteve-se, também, fiel aos pressupostos dos livros, relevando a variância entre momentos de mistério, aventura, amenidades e mesmo de humor.

A actorialização (construção identitária) mereceu uma atenção especial. A hipótese levantada no trabalho empreendido em 2011, e mantida nesta pesquisa, era de que as mulheres que cercam a personagem principal não aliam família e profissão. Com o aporte das histórias contidas nos livros e das informações inéditas contidas no portal, percebemos que as personagens femininas, em determinado momento de sua vida, anteriormente à saga, tiveram a possibilidade de escolha de se manterem tanto como profissionais quanto como esposas e/ou mães. As escolhas feitas apontam, assim como na pesquisa prévia, para fortes indícios de uma construção societária patriarcal. Percebemos pontos de resistência, mas tais pontos não são aprofundados por Rowling, impossibilitando que sejam de grande influência para o público leitor. Apontamos para a possibilidade de um espelho da nossa própria sociedade e de uma forte crítica ao seu atual formato. Desta forma, percebemos que, conforme aponta Cabral (2002), as transformações tecnológicas estão sedimentando velhas estruturas de poder.

Terminadas as reflexões sobre a pesquisa empreendida, podemos perceber que ainda estamos longe do ponto final da compreensão do universo criado por Rowling, já que, conforme dissemos, o portal ainda necessita terminar as instalações do quarto livro e dar conta de outros três volumes da série. Mas, as possibilidades de expansão do universo mágico são infinitas, uma vez que Rowling pode continuar a inserir informações inéditas no portal. Para além da personagem principal do mundo mágico, vemos outras possibilidades de estudo sobre a trama, entre elas, a contribuição dos personagens masculinos da saga e a questão da divulgação científica, pois, conforme foi apontado, apenas a criação de um mundo possibilita a manutenção de uma longa narrativa seriada e traz a possibilidade de um antes e um depois daquilo que já foi escrito.

REFERÊNCIAS

AMORIN, E. C. **Harry Potter: desmistificando o mito da mulher-bruxa**. Curitiba: Appris, 2012.

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. São Paulo: Elsevier, 2006.

AS QUINZE MAIORES BILHETERIAS. **Adoro Cinema**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/materias-especiais/filmes/arquivo-100211/>>. Acesso em: 14 dez. 2013

BAITELLO JUNIOR, Norval. O Tempo Lento e o Espaço Nulo. In: FAUSTO NETO, A. et al. (Org.). **Interação e Sentidos no Ciberespaço e na Sociedade**. Porto Alegre: Edipucrs, 2001, v. Unico, p. 231-238.

BARROS, D.L.P. de. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2010.

BARROS, J.; SILVEIRA, A.C.M. Identidade Narrativa em Harry Potter. **Revista Comunicação & Inovação**. São Carlos, v. 14, nº 27, p. 73-82, jul-dez 2013. Disponível: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/viewFile/2083/1431>. Acesso em 10 jan. 2014.

_____. Best seller: Harry Potter e a mídia do livro. **Revista EmQuestão**. Porto Alegre, v.8, n.2, p. 259-274, jul./dez. 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/26838>>. Acesso em 14 mar. 2013.

_____. Best Seller: a mídia do livro. In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2012, Chapecó. **Anais Eletrônicos...** Chapecó: UNOCHAPECÓ. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2012/resumos/R30-0534-1.pdf>> Acesso em: 10 mai. 2013.

BARROS, J. **Harry Potter: sua combinatória narrativa e a presença e contribuição do feminino na saga de J.K. Rowling**. 2011. 103f. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Habilitação: Jornalismo) - Universidade Federal de Santa Maria, 2011.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**. Fatos e Mitos. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1970.

BERTRAND, D. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru, SP: EDUSC, 2003

BEST SELLERS Children's Series. **NY Times**. Nova Iorque, abr 2009. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/best-sellers-books/2009-04-12/series-books/list.html>> Acesso em: 17 jun 2013.

BORELLI, S.H.S. Harry Potter: conexões midiáticas, produção e circulação, cenários urbanos e juvenis. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007, Santos. **Anais Eletrônicos...** Santos: UniSanta / UniSantos / UniMonte, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1063-1.pdf>>. Acesso em 30 mar. 2013.

BRAGA, José Luiz. Constituição do Campo da Comunicação. **Revista Verso e Reverso**. São Leopoldo, v.XXV, n.58, jan./abr. 2011. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/924>>. Acesso em 28 mar. 2014.

BRANCO, Marsal Avila Alves. **Jogos Digitais: Teorias e conceitos para uma mídia indisciplinada**. 2011. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2011.

CABRAL, M.S.A. **Best-seller: A literatura de mercado**. São Paulo: Ática, 1988.

_____. **Reinventando a cultura: a comunicação e seus produtos**. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis: Vozes, 2002.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

COLLETT-WHITE, Mike. Livros de Harry Potter são disponibilizados em formato e-book. **Agência Reuters**, Londres, 27 mar. 2012. Disponível em: <<http://br.reuters.com/article/entertainmentNews/idBRSPE82Q03J20120327>>. Acesso em: 28 mar. 2012.

CONFORTIN, Helena. Discurso e Gênero: a mulher em foco. In: GHILARDI, M.I. (Org.). **Representações do Feminino**. Campinas: Átomo, 2003.

DOMINGOS, A.C.M. Narrativa Transmídia: travessia entre comunicação e letras. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**. Belo Horizonte, v.23, n.3, p. 159-171, 2013. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/4914>>. Acesso em 20 dez. 2013.

DRESANG, Eliza T. Hermione Granger and the heritage of gender. In: WHITED, L.A. (Org.). **The Ivory Tower and Harry Potter**. Columbia, US: Missouri, 2002.

DUARTE, E.B. **Significação**: o percurso das transposições no discurso legislativo. 1989. Tese (Doutorado em Linguística e Semiótica) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 1989.

DUARTE, E.B. **Televisão**: ensaios metodológicos. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____. Transposições: da tira ao produto televisual. In: DUARTE, E.B.; CASTRO, M.L.D. (Org.). **Convergência Midiática**: produção ficcional – RBSTV. Porto Alegre: Sulina, 2010.

_____. Online: a televisão como espaço material de convergência. In: DUARTE, E.B.; CASTRO, M.L.D. (Org.). **Convergência Midiática**: produção ficcional – RBSTV. Porto Alegre: Sulina, 2010.

DUARTE, E.B.; CASTRO, M.L.D. Sobre a convergência midiática. In: DUARTE, E.B.; CASTRO, M.L.D. (Org.). **Convergência Midiática**: produção ficcional – RBSTV. Porto Alegre: Sulina, 2010.

ECO, Umberto. **O Super-homem de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ESCOSTEGUY, A.C.D. Os estudos de gênero na pesquisa em comunicação. In: ESCOSTEGUY, A.C.D. (Org.). **Comunicação e gênero a aventura da pesquisa**. Porto Alegre: Edipucrs, 2008

FLOCH, Jean-Marie. **Semiótica, marketing y comunicación**. Bajo los signos, las estrategias. Barcelona, ES: Paidós, 1993.

FLOREIOS E BORRÕES. **Potterish**. Brasil, 2013. Disponível em <<http://fanfic.potterish.com/>> Acesso em: 10 jun 2013

GRABIANOWSKI, Ed. THE 21 BEST-SELLING BOOKS OF ALL TIMES. **How Stuff Works – Discovery**, Estados Unidos, 2013. Disponível em <<http://entertainment.howstuffworks.com/arts/literature/21-best-sellers.htm>>. Acesso em 10 jun 2013.

GREIMAS, A.J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2012.

GREIMAS, A.J. **Semântica estrutural**: pesquisa de método. São Paulo: Cultrix, 1976.

GREIMAS, A.J. **Sobre o sentido**. Petrópolis: Vozes, 1975.

GREIMAS, A.J. A Propósito do Jogo. **Revista Verso e Reverso**. São Leopoldo, Ano XII, nº 27 jul/dez 1998.

HARRY POTTER. **Harry Potter Fan Fiction**, Estados Unidos, 2012. Disponível em: <<http://www.harrypotterfanfiction.com/>>. Acesso em 10 jun 2013.

HJARVARD, Stig. Midiatização: Teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. **Revista Matrizes**. São Paulo, Ano 5 – nº 2 jan./jun. 2012. Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/338>>. Acesso em: 06 jun 2013.

INFOESCOLA As Crônicas de Nárnia. **Portal Terra**. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/livros/as-chronicas-de-narnia/>>. Acesso em: 11 jun 2013.

INFOESCOLA Biografias. **Portal Terra**, São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/biografias/j-r-r-tolkien/>>. Acesso em 11 jun. 2013.

J.K. Rowling on *Pottermore*. **Pottermore**, Londres, 23 jun. 2011. Disponível em: <<http://www.pottermore.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **The revenge of the origami unicorn: seven principles of transmedia storytelling (well, two actually. Five more on friday)**. 2009. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 20 dez. 2013.

_____. Transmedia storytelling: moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. **Technology Review**, 15 jan. 2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 20 dez. 2013.

_____. **Revenge of the origami unicorn**: the remaining four principles of transmedia storytelling. 2009c. Disponível em: http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>. Acesso em: 20 dez. 2013

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LEUNG, Rebecca. The magic behind Harry Potter. **CBS News**, Estados Unidos, 2009. Disponível em: <http://www.cbsnews.com/8301-18560_162-558428.html>. Acesso em 19 jun 2013.

MACDONALD, Myra. **Representing Women**: Myths of femininity in the popular media. Nova Iorque: Arnold, 1995.

MARQUES, D.P. **Identidade Televisual**: autopromocionalidade e autoreferencialidade. 2012. 99f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2012.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: Comunicação cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MAYES-ELMA, Ruthann. **Females and Harry Potter**: Not all that empowering. Oxford, UK: Rowman & Littlefield, 2006.

PELISOLI, A.C.M.D. **Do leitor invisível ao hiperleitor: uma teoria a partir de Harry Potter**. 2011. Tese (Doutorado em Linguística e Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

PELISOLI, A.C.M.D. **Harry Potter: um chamado ao leitor**. 2006. Dissertação (Mestrado em Linguística e Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

PORTAL *POTTERMORE*. **Pottermore**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/en-us>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

O SENHOR DOS ANÉIS. **Adoro Cinema**. Disponível em <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-27070/>>. Acesso em 11 jun 2013.

RICOEUR, Paul. **O si-mesmo como outro**. Tradução: Lucy Moreira Cesar. São Paulo: Papirus, 1991. Tradução: Lucy Moreira Cesar.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a câmara secreta**. Tradução: Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000b.

_____. **Harry Potter e a ordem da fênix**. Tradução: Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

_____. **Harry Potter e a pedra filosofal**. Tradução: Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000a.

_____. **Harry Potter e as relíquias da morte**. Tradução: Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

_____. **Harry Potter e o cálice de fogo**. Tradução: Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

_____. **Harry Potter e o enigma do príncipe**. Tradução: Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

_____. **Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban**. Tradução: Lya Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000c.

RÜDIGER, F. **As teorias da comunicação**. Porto Alegre: Penso, 2011a.

_____. A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas. **Revista Matrizes**, São Paulo, Ano 5 – nº 1, p. 45-61, jul./dez. 2011b.

STÜRMER, Adriana. **Mídia e identidade discursiva**: a dialética idem x ipse na produção televisiva local. 2008. 147f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2008.

ÚLTIMO “Harry Potter” se consagra como maior bilheteria de 2011. **UOL Entretenimento e Cinema**, São Paulo, ago. 2011. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/ultnot/efe/2011/08/10/ultimo-harry-potter-se-consagra-como-maior-bilheteria-de-2011.jhtm>>. Acesso em: 27 out. 2011.

VEGLIS, Andreas. From Cross Media to Transmedia Reporting in Newspaper Articles. Nova Iorque, **Springer Science+Business Media**, 2012.

WOLOSKY, Shira. **The Riddles of Harry Potter**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2010.

APÊNDICE A - *HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL*

Harry é entregue aos seus tios *trouxas*, logo após a morte de seus pais pelas mãos de Voldemort. A entrega é feita por Alvo Dumbledore, Minerva McGonagall e Rúbeo Hagrid. O Lord das Trevas também atentou contra a vida de Harry, mas foi mal sucedido, perdeu seus poderes e deixou uma marca em forma de raio na testa do bebê. Os seus tios criaram-no mesmo contrariados, já que não gostavam de nada que fosse ligado ao mundo *mágico* e jamais o trataram como filho. Ao completar 11 anos, Harry acaba por descobrir, através da visita de Hagrid, qual a sua verdadeira origem, e passou a ter explicações para situações até então sem explicação para ele.

Harry inicia os estudos na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, que é dirigida por Dumbledore. Na escola, conhece os amigos que lhe acompanharão por toda a sua saga, Hermione Jean Granger e Ronald Bilius Weasley.

Logo na chegada à escola, passa a nutrir algumas inimizades, caso de Draco Malfoy e seus comparsas Crabbe e Goyle, e em especial Severo Snape (professor de Poções). Coincidentemente ou não, todos os desafetos têm ligação com uma das casas de Hogwarts, Sonserina. Casa na qual o chapéu seletor até cogitou colocar Harry, mas acabou colocando-o em Grifinória (por insistência de Harry não ir para Sonserina).

Ao longo do ano, Harry passa a desconfiar que Snape esteja tramando algo para roubar um determinado artefato que está escondido na escola. Mais tarde, ele descobre que o artefato é a Pedra Filosofal, e que o elixir dela é capaz de dar vida eterna a quem o bebe. Essa pedra é desejada por Voldemort, e ele põe seu servo em busca da pedra. Harry passa a vigiar de perto os movimentos de Snape. Por fim, com ajuda dos amigos, descobre que quem queria roubar a pedra era o professor Quirrel, que na realidade tinha seu corpo possuído por aquilo que havia restado de Voldemort.

Harry consegue, sem entender o porquê, derrotar Quirrel apenas com o toque de suas mãos, o professor morre e o espírito de Voldemort foge mais uma vez. Dumbledore, por fim, conta a Harry que não há um poder “anormal” nele, mas o sacrifício de sua mãe havia lhe conferido uma proteção que Voldemort subestimara.

O ano escolar termina, e Harry retorna à casa de seus tios.

APÊNDICE B - *HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA*

A trama começa na casa dos tios de Harry, os quais não se cansam de reclamar da coruja dada por Hagrid e do fato de o sobrinho ser bruxo. Harry passa as férias inteiras sem notícias de seus amigos e começa a se questionar se tem amigos. Um dia recebe a visita inesperada de um ser que ele nunca viu: um elfo doméstico - chamado Dobby- o qual tenta alertá-lo para perigos futuros em Hogwarts. Dobby intercepta as cartas dos amigos de Harry e tenta de tudo para que ele não volte à escola, inclusive coloca o bruxo em uma grande encrenca ao praticar um feitiço na casa, o que faz Ministério da Magia crer que foi Harry quem praticou.

Como Harry não respondia às cartas, Rony e seus irmãos gêmeos (Fred e Jorge) vão buscá-lo no Ford Anglia do pai deles (um carro *trouxa* adulterado para voar). Esse mesmo carro será usado por Harry e Rony para chegar à escola quando estes não conseguem cruzar o portal que leva à plataforma de embarque do Expresso Hogwarts.

No decorrer do ano letivo, uma lenda é reavivada na escola, a de que existe um local secreto no qual habita um monstro e que somente o herdeiro de Salazar Slytherin (um dos criadores da escola – Sonserina) poderia controlar. Harry passa a ser suspeito de ser o dito herdeiro, pois sempre está no local errado e na hora errada. Ele conta aos amigos que ouve uma voz que vaga pela escola dizendo que irá matar os nascidos *trouxas* (sangue-ruim). O fato gera receio nos amigos, pois mesmo no mundo mágico ouvir vozes não é normal. Harry ouve a voz, pois se trata de uma cobra, um basilisco. A possibilidade de comunicar-se com cobras era uma das habilidades de Slytherin, conhecida como ofidioglossia.

Harry encontra um velho diário em branco, que pertenceu a Tom Marvolo Riddle, e acaba descobrindo que este diário é capaz de lhe responder muitas questões, mas o diário é roubado de suas coisas.

Como os ataques continuam, mesmo não havendo mortes, a escola está sob a ameaça de fechar se o responsável não for pego. Harry descobriu, através do diário de Tom, que no passado uma pessoa morreu atacada pelo monstro que vivia na câmara; a aluna, Murta, morreu num banheiro da escola e jamais deixou o local. Seu espírito ainda habitava a escola. Harry vai falar com o espírito de Murta, descobre como ela morreu e assim a possível entrada para a Câmara Secreta, onde, segundo um dos recados deixados em sangue na parede da escola, jazeria para sempre o corpo de Gina Weasley (irmã de Rony).

Ele e Rony (Hermione também foi atacada) descem até à câmara, juntamente, com o professor Lockhart, um charlatão. Ao tentar enfeitiçar Rony com um feitiço da memória, o feitiço dá errado, ricocheteia, e o próprio Lockhart é quem perde a memória. No fim, Harry tem de seguir sozinho na busca por Gina. Ao chegar à câmara, ele encontra Gina desfalecida e Tom ao seu lado. Para sua surpresa, Tom é Voldemort em sua versão adolescente preservada no diário por anos. Harry enfrenta o basilisco e consegue derrotá-lo com ajuda da espada de Gryfindor. Harry destrói o diário e salva a vida de Gina.

Dumbledore demonstra um interesse peculiar no diário de Tom Riddle e pede para Harry relatar o que houve. O diretor começa a mostrar a Harry as semelhanças e as diferenças entre ele e Voldemort e aponta que são as escolhas que tornam Harry diferente.

Harry retorna à casa dos tios para as férias de verão.

APÊNDICE C - *HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN*

Harry está na casa dos tios, conta os dias para retornar a Hogwarts. Durante as férias, a “tia” Guida vem visitar a família. Guida é irmã de Válter e tem a mania de implicar com Harry e tratá-lo até pior do que os tios. Ela provoca tanto o bruxo ao falar mal dos pais dele que, sem querer, ele lança um feitiço nela, fazendo-a inchar feito balão. Harry faz as malas e sai da casa dos tios enfurecido.

Depois de caminhar muito, ele para e se senta para arrumar algumas coisas no malão e tirar a capa da invisibilidade, mas ao fazer isso, ele enxerga algo que está escondido na escuridão. Ao apontar a varinha em direção ao local, ele recuou, tropeçou e caiu. De repente ouviu um estampido forte e viu uma luz inexplicável. O Nôitibus Andante estava parado na sua frente. O Nôitibus era um meio de transporte de emergência para os bruxos que estão perdidos. O fato de Harry ter levantado a mão da varinha na rua era o “sinal” para o ônibus parar lá.

Harry sobe e vai para o Caldeirão Furado, porém dentro do ônibus descobre que um perigoso assassino fugiu da prisão dos bruxos, Azkaban. Sirius Black, segundo muitos, era autor de um assassinato em massa e partidário de Voldemort.

Ao chegar ao Caldeirão Furado encontra com o Ministro da Magia, Cornélio Fudge, que, no pensamento de Harry, está ali para expulsá-lo de Hogwarts. O Ministro apenas o adverte por ter saído da casa dos tios tão abruptamente, e que ele deveria ter mais cuidado.

Antes do embarque para Hogwarts, o Sr. Weasley adverte Harry sobre os perigos e que Black queria matá-lo. Com a fuga de Black, os dementadores (guardas de Azkaban – criaturas das trevas que eram capazes de sugar toda a felicidade que havia nas pessoas) estavam por toda a parte, e afetavam muito Harry. Fato que foi notado pelo Prof. Remo Lupin, que passa a ensiná-lo como repelir os dementadores.

Segundo todos acreditam, Black tinha em mente matar Harry, foi por isso que fugiu de Azkaban. Para desgosto de Harry, ele descobre que Black era amigo de seus pais, que matou um amigo e, pior, era seu padrinho. Se antes Harry queria se proteger, agora ele queria encontrar Sirius Black de qualquer forma.

Quando Harry e os amigos foram fazer uma visita para Hagrid, para consolá-lo pela execução de um hipogrifo, Bicuço, eles foram atacados por um cão. O cão levou Rony, que segurava seu rato de estimação, para um buraco embaixo do Salgueiro-Lutador. Harry e

Hermione foram atrás, ao chegaram à Casa dos Gritos, encontraram Rony e descobriram que o cão era Black (ele era animago).

Harry pensava que Black queria matá-lo. Lupin e Snape aparecem. Uma imensa discussão se dá. Black e Lupin tentam fazer Harry entender que o verdadeiro traidor era outra pessoa, que até então eles acreditavam estar morta. O traidor era o rato de Rony, que na realidade também era um animago, Pedro Pettigrew.

Pettigrew consegue fugir e cumprir a profecia da Professora Trewlaney que dizia que servo e mestre se reuniriam novamente (ele volta para o convívio de Voldemort). Harry e os amigos descobrem que Black é inocente, mas não há como provar, por isso ele foge para evitar a prisão novamente. Harry, agora sabendo que tem um padrinho, retorna à casa do tios para as férias de verão.

APÊNDICE D - *HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO*

Voldemort está na velha casa de seus avós, dos pais de seu pai. O Lord das Trevas está conversando com Pettigrew (Rabicho) e outra pessoa, e está dando ordens para que eles executem um plano para capturar Harry Potter. Harry, a quilômetros de distância, acorda do sonho vívido. Ele está na casa dos tios, tem certeza de que aquilo não era apenas um sonho, sua cicatriz dói. Pensa em escrever aos amigos, ao padrinho, a Dumbledore. Mas, resolve apenas escrever ao padrinho e menciona de forma displicente a dor na cicatriz.

Harry foi convidado pelos Weasley para visitar-lhes durante as férias e também para ir à Copa Mundial de Quadribol. Durante a Copa, os Comensais da Morte fazem uma demonstração de sua maldade, atacando os *trouxas* donos do camping onde ocorria a copa. A marca negra é conjurada e assusta, pois é sinal de que Voldemort ainda tem seguidores fiéis e que está retomando as forças.

De volta a Hogwarts, um novo professor de Defesa Contra as Artes das Trevas é contratado, Alastor *Olho-Tonto* Moody. A escola será palco de um torneio para jovens estudantes, o Torneio Tribuxo. Tal competição envolvia as três maiores escolas de magia da Europa e era organizada pelo Ministério da Magia (representado por Ludo Bagman e Bartolomeu Crouch). Cada escola tem um representante que compete em três provas, ao final, o que tiver maior pontuação é sagrado campeão. Porém, durante a escolha, algo acontece, os três campeões (como são chamados os competidores) são escolhidos, mas de alguma forma o Cálice de Fogo seleciona um quarto campeão, Harry Potter.

Para Dumbledore, McGonagall e Moody fica claro que alguém quer muito que Harry participe do torneio. E Crouch é irredutível ao dizer que aquilo que o Cálice decidiu deve ser cumprido. Snape acusa Harry de roubar ingredientes de seu estoque pessoal para fazer uso em poções, mais especificamente, a poção polissuco, e outro ingrediente utilizado por Harry na segunda prova do torneio.

Durante todo o torneio Harry recebe ajuda, indireta, de Moody. Crendo que o professor apenas quer ajudá-lo Harry não desconfia. Durante a terceira e última prova, coisas estranhas acontecem no Labirinto, e apenas Harry e Cedrico Diggory chegam ao fim. Ambos agarram a taça e são transportados para outro lugar, um cemitério, a taça era uma chave de portal. Lá estão Voldemort e Rabicho. Diggory é morto; Harry, amarrado ao túmulo da família do pai de Voldemort.

Todo um ritual é feito, utilizando sangue retirado de Harry e até mesmo parte do corpo de Rabicho. O ritual é para dar, novamente, corpo para Voldemort que ali nada mais era do que um corpo frágil e pequeno. O Lord das Trevas está de volta e desafia Harry para um duelo. Harry prefere não enfrentá-lo, apenas se defende e por fim consegue fugir usando a taça, levando o corpo de Diggory consigo.

Ao chegar de volta ao labirinto, Moody tira Harry dali e o leva para o castelo. A forma como o professor interpela Harry causa estranhamento, e ele se dá conta de que aquele que está ali não é o aurore Alastor Moody e sim um impostor. Em tempo, Dumbledore, McGonagall e Snape chegam à sala e conseguem impedir o falso *Olho-tonto* de fazer qualquer mal a Harry. A verdade é que aquele que estava ali era Bartolomeu Crouch Júnior, que havia sido mandando para Azkaban pelo próprio pai.

Cornélio Fudge se recusa a acreditar que Voldemort voltou. Dumbledore conta para a escola inteira o ocorrido. Os alunos saem de férias. Harry volta para a casa dos tios, com a esperança de sair de lá o quanto antes.

APÊNDICE E - *HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX*

Harry passou o verão trancado na casa dos tios, aguardando captar um sinal que confirmasse que Voldemort estava agindo. As notícias nas cartas dos amigos eram vagas, e ele se sentia isolado. Numa tarde, encontrou seu primo Duda. Os dois discutiram e ao passarem por uma rua que estava deserta, sentiram uma sensação estranha, ficou frio e escureceu de repente. Harry sabia que eram dementadores. Duda estava apavorado e deu um soco no primo. Ao ouvir o que temia, Harry conjurou um patrono e espantou os dois dementadores, mas Duda estava atordoado e mal conseguia se mexer. A Sra. Figg, sua vizinha, se aproximou, e pediu para Harry não guardar a varinha, que precisaria dela. Assustado, o bruxo não tinha ideia de que ela conhecia e tinha ligações com o mundo bruxo.

Os primos entraram em casa e além da discussão com os tios sobre o que havia acontecido, uma sucessão de corujas com cartas do ministério e do Sr. Weasley chegaram. Inicialmente, Harry além de expulso de Hogwarts estava sendo expulso da casa dos tios, pois eles se deram por conta do perigo trazido por ele. Mas, uma carta dirigida à tia mudou tudo e ele permaneceu. E por intervenção de Dumbledore ele já não estava mais expulso da escola, deveria comparecer a uma audiência no ministério.

Dias após o ataque dos dementadores, Harry foi deixado sozinho em casa pelos tios que foram para um compromisso no centro de Londres. O evento era uma desculpa para tirá-los de casa e resgatar Harry. O bruxinho foi levado para uma casa escondida, protegida por vários encantamentos. A casa era usada pela Ordem da Fênix como quartel general e pertencia a Sirius Black.

Logo descobre que mesmo estando ali no centro das operações de combate a Voldemort, os amigos pouco sabiam, pois eram impedidos de participar de qualquer reunião. Harry é levado pelo Sr. Weasley ao Ministério para uma audiência para tratar sobre o patrono produzido em frente ao primo (*trouxa*).

Os três amigos voltam para Hogwarts e o clima é, completamente, diferente daquele visto no fim do ano anterior. Ninguém mais acreditava naquilo que Harry presenciou, todos passaram a acreditar naquilo que era noticiado no Profeta Diário – canal que Fudge usava para convencer o povo de que o retorno de Voldemort era mentira e que Harry e Dumbledore eram mentirosos.

Ainda com o intuito de calar os dois, Fudge manda para Hogwarts Dolores Jane Umbridge. Ela assume o cargo de professora de Defesa Contra as Artes das Trevas. Logo os alunos percebem que ela está ali para intervir e não para ajudar, as aulas se tornam apenas teóricas, não há uso de varinhas. Harry a questiona, ganha uma detenção e, nesse momento, percebe a crueldade de Umbridge. Não bastassem as torturas, a professora é nomeada Alta Inquisidora de Hogwarts, tendo o poder de inspecionar, questionar, intervir e mesmo demitir outros professores.

Harry que, apesar das exaustivas aulas com Snape, até então não conseguiu bloquear sua mente para os pensamentos de Voldemort, acaba por ter uma visão de que Sirius Black foi feito refém e que está sendo torturado. Desesperado, tenta contato com o padrinho, mas é apanhado por Umbridge. Hermione consegue arranjar uma desculpa e eles se livram da professora.

Eles vão ao Ministério, local onde Harry viu que Sirius estava sendo mantido como refém. Ao chegarem, descobrem que aquilo não passou de uma ilusão plantada por Voldemort para atraí-los até lá. Harry e os amigos (Hermione, Rony, Neville, Luna e Gina) travam uma batalha contra os Comensais. Belatriz Lestrange mata Sirius Black, Harry a persegue, e Voldemort aparece. Dumbledore chega e trava uma batalha com Voldemort; ao fim da batalha, ninguém sai derrotado, Voldemort desiste quando percebe que o Ministério está sendo tomado por aurores e foge, mas antes de ir, vários o viram, incluindo o ministro, que não pode mais negar o retorno do Lorde das Trevas.

Harry mais uma vez escapara de Voldemort. Ao final, ele retoma sua vida e volta para a casa dos tios em Londres.

APÊNDICE F - *HARRY POTTER E O ENIGMA DO PRÍNCIPE*

O Primeiro Ministro dos *trouxas* recebe um recado de que Cornélio Fudge quer vê-lo. Fudge comunica que já não é mais o ministro e que outro assumirá o seu posto, Rufio Scrimgeour. O ministro *trouxa* passa a receber proteção dos bruxos para que nada lhe aconteça e toma ciência do que está acontecendo.

Narcisa Malfoy e Belatriz Lestrange (que são irmãs) vão à casa de Severo Snape pedir-lhe que auxilie Draco Malfoy na tarefa que Voldemort pediu-lhe para executar. Belatriz duvida que Snape o faça, vê nele um traidor e para provar o contrário faz um voto perpétuo de que irá auxiliar Draco.

Harry está na casa dos tios, aguardava a chegada de Dumbledore. Estava ansioso não só para sair da casa dos tios como para saber com que assunto Dumbledore necessitava da ajuda dele. O diretor levou Harry para a casa de um ex-professor. Pelas ambições e preceitos o ex-professor aceitou, finalmente, a oferta de voltar a dar aulas em Hogwarts; o fato de dar aula para “O Eleito” foi o que convenceu Horário Slughorn a retornar. Antes de deixar Harry na casa dos Weasley, Dumbledore avisou-o de que passariam a ter aulas particulares, pois havia informações que ele queria repassar e que seriam de grande valia para o futuro.

O ano letivo iniciou com a desconfiança de que Draco Malfoy teria se tornado um Comensal da Morte e que só retornará a Hogwarts para cumprir ordens de Voldemort. Dumbledore pede a Snape que fique de olho nele e faça tudo o que for necessário para que tenha sucesso no plano. Snape é nomeado professor de Defesa Contra as Artes das Trevas e Slughorn torna-se professor de Poções. Harry consegue, assim, continuar com seus planos de se tornar auror.

As aulas particulares com Dumbledore iniciam. O diretor mostra a Harry lembranças/memórias que coletou ao longo dos anos, todas tendo ligação com Voldemort. Harry também recebe uma tarefa, deve conseguir uma memória em específico, uma que pertence a Slughorn e que, segundo Dumbledore, fará toda a diferença. Ao conseguir a memória verdadeira, as suspeitas do diretor se confirmam e agora eles realmente sabem com o que estão lidando e têm uma ideia do que estão procurando. Voldemort criou *Horcruxes*, partiu sua alma e a depositou em objetos que tiveram significado para ele. De acordo com a lembrança de Slughorn, o Lord das Trevas tinha intenção de criar sete. Duas delas já haviam sido descobertas e destruídas, o diário de Tom Riddle e o anel do avô bruxo deste. O feitiço

de proteção contido no anel atingiu a mão de Dumbledore quando ele o destruiu, a mão estava negra e sem vida. Dumbledore também descobre o paradeiro de uma terceira *Horcrux* e leva Harry consigo na busca. Eles conseguem encontrar um medalhão que pertencera a Slytherin.

No retorno a Hogwarts, os dois descobrem que Malfoy conseguiu cumprir as ordens de Voldemort. A escola estava tomada por Comensais da Morte. No alto da torre de astronomia, eles encurralam Dumbledore. Harry está escondido com a capa da invisibilidade e preso por um feitiço lançado pelo diretor. Snape impede Malfoy de assassinar o diretor, para logo em seguida ele próprio assassinar Dumbledore.

Harry descobre que a jornada em busca da *Horcrux* foi em vão, ela era falsa. Alguém a retirara e colocou uma falsa. Dumbledore morreu, Harry tinha uma *Horcrux* falsa em mãos e uma vaga ideia do que seriam as outras. Sua jornada recomeçaria durante as férias depois que se tornasse maior de idade e saísse da casa dos tios.

APÊNDICE G - *HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE*

Com a morte de Dumbledore, Voldemort estende ainda mais o seu “reino”. Ele passa também a controlar o ministério da Magia através de pessoas dominadas pela maldição Império e alguns de seus seguidores que estão infiltrados dentro do ministério. Sua maior ambição continua ser matar Harry Potter.

Harry está às portas de completar 17 anos, maioridade para os bruxos; a proteção que lhe foi conferida pela mãe ao morrer caducaria, e a casa dos tios irá perder a proteção da mesma forma. O bruxo precisa ser transferido para um lugar seguro, assim como seus tios. Para fazer a transferência, vários de seus amigos (membros da Armada de Dumbledore) e alguns dos membros da Ordem da Fênix entram em ação. Durante a transferência de Harry, Voldemort aparece e, mais uma vez, por muito pouco não o liquida. Harry vai, inicialmente, para a casa dos pais de Tonks e depois é transferido para a casa dos Weasley. Lá ele recebe a visita do ministro da magia – Rufo Scrimgeour –, o qual leva os bens de Dumbledore que foram legados a Harry, Rony e Hermione. Todos esses objetos, de alguma forma, provam serem pistas para a missão deixada por Dumbledore – destruir as Horcruxes.

Com a morte do ministro, toda a proteção que havia sob a casa dos Weasley é desfeita. Harry, Rony e Hermione se veem obrigados a fugir dos Comensais da Morte e iniciar sua jornada para destruir Voldemort. Os três amigos vão para o Largo Grimauld (antiga casa de Sirius) e começam a planejar seus próximos passos. Lá acabam por descobrir quem, realmente, pegou o medalhão escondido na ilha, o irmão de Sirius – Régulo Arturo Black. Também descobrem que Monstro foi o motivo de Régulo ter deixado de ser seguidor de Voldemort. O verdadeiro medalhão foi furtado da casa e vendido no Beco Diagonal para Dolores Umbridge. Para chegar até o medalhão, terão de entrar no Ministério escondidos. Depois de escapar por muito pouco e conseguir pegar o medalhão, eles não podem voltar ao Largo Grimauld e começam a viajar, constantemente, para não serem pegos.

Harry não tem certeza de onde procurar pelas Horcruxes, uma vez que apenas desconfia quais poderiam ser objetos que Voldemort escolheu. Rony se irrita com essa situação e vai embora. Independentemente desses fatos, Harry e Hermione vão para Godric’s Hallow (local onde Harry nasceu e seus pais morreram). Eles esperam encontrar Batilda Bagshot – historiadora, amiga da família de Dumbledore e de Harry - porém a bruxa já estava morta e seu corpo fora possuído por Nagini, a cobra de Voldemort, a qual Harry também

desconfia ser uma Horcrux. Mais uma vez, por uma questão de milésimos de segundo, Harry, com a ajuda de Hermione, se salva e frustra Voldemort.

Os amigos continuam a procurar as Horcruxes, mas se deparam com uma nova descoberta – as Relíquias da Morte. Trata-se de uma história antiga que se mostra verdadeira. De alguma forma, as Relíquias e as Horcruxes têm ligação. Voldemort quer uma dessas relíquias, a Varinha.

Harry, Rony e Hermione são pegos. Hermione lança uma azaração em Harry para que ele não seja reconhecido. Eles são levados para a casa dos Malfoy, onde encontram alguns amigos também presos, e saem de lá com a ajuda de Dobby. Refugiam-se na casa de Gui, irmão de Rony. E começam, novamente, a elaborar um plano. Desta vez, o objetivo é entrar no Gringotes e pegar um objeto guardado no cofre dos Lestrage. Invadir o banco não é fácil, e eles fazem um acordo com um duende para conseguir ter acesso ao lugar, e entram no banco disfarçados. Ao chegarem ao cofre, são traídos pelo duende que os acompanhava. Harry, Rony e Hermione escapam montados num dragão, porém sem a espada de Griffindor que ficou em posse do duende. Levam a outra Horcrux nas mãos.

Após a fuga, Harry sabe que a única maneira é retornar à escola para procurar pela última Horcrux, que ele acredita saber qual é: o diadema perdido de Ravenclaw. Ao retornar ao castelo, Harry é recepcionado pelos amigos que faziam resistência aos mandos e desmandos dos comensais da morte que estavam dando aulas em Hogwarts. Pensando que seria hora do enfrentamento, Neville convoca a Armada de Dumbledore para voltar à escola. Sabendo do retorno dos alunos da Armada, os membros da Ordem da Fênix também se encaminham para lá.

Harry não tinha tempo para pensar em batalha, embora soubesse que era o que estava por vir. Ele vai com Luna até a sala comunal da Corvinal para ver como é o diadema, lá é surpreendido por um professor/comensal. A professora Minerva e outro professor/comensal entram na sala. Mesmo sendo “caçado”, Harry estava embaixo da capa da invisibilidade, resolve se mostrar para a professora e pede sua ajuda para encontrar o procura. Não só Minerva, mas outros professores leais a Dumbledore começam a lançar feitiços para proteger a escola, pois sabem que não tardará a chegada de Voldemort. Snape foge ao receber um ultimato de Minerva.

Enquanto isso, a Sala Precisa, local onde a Armada e a Ordem se juntam para a luta, é o local onde Harry precisa procurar o diadema. Lembrou-se da vez que escondeu o livro de poções sob um busto com uma peruca de uma espécie de coroa, o diadema de Ravenclaw. Rony e Hermione somem por algum tempo. Rony e Hermione tiveram um bom motivo para

se ausentar, estiveram na Câmara Secreta coletando presas de basilisco para acabar com as Horcruxes. Harry entra na sala e começa a procurar, mas é cercado por Malfoy, Crabbe e Goyle. Rony e Hermione chegam e ajudam a salvar Harry, Malfoy e Goyle. Crabbe acaba morrendo, tudo em função de um feitiço lançado; por sorte ou azar, o feitiço servia também para destruir Horcruxes.

Eles saem dali e continuam a cruzar com membro da Armada e da Ordem lutando contra os Comensais. Snape, enquanto isso, assim como Voldemort, mantinha-se longe da batalha, escondido na Casa dos Gritos. Voldemort só tinha uma coisa em mente, “a varinha das varinhas”, ele precisava ser o mestre dela e, para tanto, precisava matar Snape. Ele explica a Snape o que ele vai fazer, manda Nagini atacá-lo e deixa-o para morrer. Harry vendo a cena, depois da saída de Voldemort, vai até Snape que lhe dá algo, uma memória, e pede que Harry a olhe.

Harry volta ao castelo, precisa ver a lembrança de Snape e precisa destruir a cobra, que é uma Horcrux. Voldemort a mantém protegida numa redoma mágica e bem segura ao seu lado. Harry entra na sala do diretor, pega a penseira, joga o líquido dentro dela, e mergulha nas memórias de Snape. O que Harry vê o surpreende. Snape conhecia a mãe de Harry desde criança, ele foi apaixonado por Lílian, mas durante a escola eles se afastaram. Snape virou comensal da morte, mas jamais esqueceu o amor que sentia. Ao saber da profecia que poderia se referir a Harry, ele pede ajuda a Dumbledore para que proteja Lílian. A família Potter foi traída, e Voldemort destruiu todos, incluindo Lílian, que Snape achava que seria poupada em função do seu amor por ela. Ele se volta contra Voldemort, procura Dumbledore e lhe jura lealdade eterna e também jura proteger (de alguma forma) Harry, apesar das semelhanças com o pai (Tiago Potter, que Snape odiava). Snape foi tão leal que, após o incidente sofrido por Dumbledore ao tentar destruir uma Horcrux, prometeu matá-lo, pois sabia que, de uma forma ou de outra, iria morrer.

As revelações causam em Harry espanto, e as peças começam a se encaixar, quando ele vê a última parte da memória. Descobre que o tempo todo, ele, Harry Potter, havia sido preparado para a morte. Resignado e se sentindo pronto para o seu destino, Harry sai do castelo coberto pela capa da invisibilidade. Harry caminha em direção à floresta onde Voldemort o espera. Não pretende lutar, sabe qual é o seu papel. Voldemort o ataca com a maldição da morte e comemora, Harry é transportado para outra dimensão onde encontra Dumbledore e conversa com ele. Compreende, enfim, o que deveria acontecer: o porquê Harry deveria ser morto por Voldemort e o porquê do anel, escondido no pomo, ser tão importante. Harry era uma das Horcruxes, mesmo sem saber – por isso a ligação entre as

mentes – e o anel era a chave para que apenas a parte de Voldemort morresse. O Lord das Trevas manda alguém verificar se o garoto está realmente morto. Quem chega perto dele é Narcisa Malfoy (mãe de Draco), ela percebe que Harry está vivo e lhe pergunta se Draco está bem, se está vivo. Para ela e para o marido já não importa mais a causa de Voldemort, eles apenas querem encontrar o filho, e informa ao “seu senhor” que Potter está morto.

Triunfante com a “morte” de Harry, Voldemort marcha para o castelo, com todo seu exército e Hagrid leva Harry inerte e imóvel nos braços. Ao chegarem, Voldemort ordena que larguem Harry no chão. Ele puxa a capa da invisibilidade e se cobre. Consegue transmitir uma mensagem para Neville, para destruir a cobra, que já não está mais protegida (Neville estava de posse da espada de Griffindor). Voldemort ordena que todos se curvem ao seu poder, já que “O Eleito” estava morto. Enquanto isso, Neville se aproxima e, ao chegar perto da cobra, desfecha um ataque que parte a cabeça do animal, a última Horcrux está destruída.

A falta do corpo de Harry é notada. Ele surge e se propõe ao enfrentamento direto com Voldemort, mesmo este possuindo a “varinha das varinhas”. Mas, o fato de Voldemort sempre subestimar algumas regras, tradições e feitiços que na sua visão são bobos, favorece Harry. A “varinha das varinhas” pertenceu por último a Dumbledore. No dia de sua morte, quem o desarmou primeiro foi Draco Malfoy e não Severo Snape. Na visão de Voldemort, quem mata é quem possui a lealdade da varinha. A sutil lei que rege as varinhas afirma que quem desarmou o dono dela, passa a ser o novo mestre, ou seja, Draco era o mestre. Mas, Harry o subjugou, anteriormente, após ser preso e levado à casa do Malfoy. Por esta lógica, Harry era o senhor, e a varinha não iria funcionar bem com Voldemort.

Ao encarar Voldemort de frente, ele explica todos os porquês dos fracassos do bruxo das trevas, todas as Horcruxes destruídas e até mesmo a ligação da varinha com seu dono. O enfrentamento acontece, e Harry consegue matar Voldemort.

Apesar de ter deixado a pedra da ressurreição na floresta, Harry não se arrependia, não a queria. Pegou a varinha das varinhas, consertou a sua própria de pena de Fênix e decidiu que aquele artefato era perigoso demais, que não iria usá-la; se o último portador dela morresse sem passá-la, seu poder se perdia. Harry só fez questão de manter a capa da invisibilidade.

O final do livro mostra como estava a vida dos personagens principais dezoito anos depois. Harry casou com Gina Weasley e teve 3 filhos: Lílian, Alvo, Tiago. Rony casou-se com Hermione e tiveram 2 filhos: Hugo e Rosa. A história termina na calma, com Harry pensando que há dezoito anos ele não sente nenhum tipo de manifestação na cicatriz, então tudo estava bem.