

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Narrativa clássica e transmidiática em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II

Juiz de Fora
Fevereiro de 2013

Paloma Rodrigues Destro Couto

Narrativa clássica e transmidiática em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação da UFJF

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Juiz de Fora
Fevereiro de 2013

Paloma Rodrigues Destro Couto

Narrativa clássica e transmidiática em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação da UFJF

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado

Em 22/02/2013 pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (UFJF) – Orientador

Prof. Dr. Paulo Roberto Figueira Leal (UFJF) – Convidado

Profa. Dra. Soraya Maria Ferreira Vieira (UFJF) – Convidada

Conceito obtido: _____

Juiz de Fora
Fevereiro de 2013

AGRADECIMENTOS

À J. K. Rowling, por me proporcionar tão prazeroso objeto de pesquisa;

À Tia Mônica e ao Ricardo, por terem me dado como presente de Natal o livro Harry Potter e a Pedra Filosofal, fazendo-me, nos instantes de leitura, sair do mundo trouxa e mergulhar na magia;

Aos meus pais, Denise e Gil, por “patrocinarem” o vício pela saga através dos livros, filmes e – sim! – figurinhas, roupas e festa temática de 21 anos;

Ao Vítor, por aceitar assistir pacientemente os filmes comigo e por me tranquilizar quando o receio e dúvidas sobre este estudo surgiam;

À minha família, por respeitar meu gosto por Harry Potter e incentivar meus sonhos de conhecer o parque temático em Orlando;

Aos professores e colegas do PET Facom, grupo receptivo, que dá liberdade para escolhermos nossos objetos de pesquisa, e nos dá as ferramentas necessárias para concretizar o estudo e refletir sobre seus resultados;

Aos queridos amigos Ryan e Ingrid, por se juntarem a mim em um artigo despretenso sobre Harry Potter, gérmen desta monografia;

Ao meu orientador Nilson, por aceitar embarcar comigo nesta viagem e por ter assistido somente ao último filme da série (achando que todos os filmes de Harry Potter que passam na TV a cabo são os mesmos), me ajudando, empiricamente, a comprovar minha hipótese;

Ao professor Paulo Roberto e à professora Soraya, por tão gentilmente aceitarem participar desta banca (quem sabe, com a leitura deste trabalho, não se tornem fãs da série também?);

Aos pottermaníacos Caio, Latika, Roberta, Rapha e Taís Poliana, por compartilharem comigo as surpresas e curiosidades da série;

A Deus, sempre presente.

And I know
It's only a story, but
For so many it's more than that
It's a world all on its own where we
Want to put on that Sorting Hat

*E eu sei
É só uma história, mas
Para tantos é mais do que isto
É um mundo cheio de suas peculiaridades onde nós
Queremos colocar o Chapéu Seletor*

(Oliver Boyd and the Remembralls – End of an Era)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal compreender de que forma o filme Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II pode ser enquadrado dentro dos conceitos e estruturas estabelecidos pela chamada narrativa clássica hollywoodiana. Deseja-se verificar também alguns dos desdobramentos midiáticos alcançados pela franquia Harry Potter e sua influência na forma como um espectador assistiria a este que é o último filme da série. Verificamos dois níveis de experiência distintos que podem existir: um em que o espectador não tenha nenhum conhecimento prévio sobre a série, e outro em que o público conheça toda a história, através de seu consumo em outras mídias. Em uma última análise percebemos que, apesar das inovações tecnológicas e nas formas de produção e, principalmente, distribuição dos filmes atuais – que se dá por diversas mídias, formando uma narrativa transmidiática –, o modelo clássico ainda é utilizado atualmente, como forma também de garantir sempre novos espectadores, aumentando o sucesso e alcance de uma produção.

PALAVRAS-CHAVE: Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II. Cinema Clássico Hollywoodiano. Transmidialidade.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1 A NARRATIVA CLÁSSICA HOLLYWOODIANA	10
1.1 A NARRATIVA CLÁSSICA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO	13
CAPÍTULO 2 – AS RELÍQUIAS DA MORTE – PARTE II COMO EXEMPLIFICAÇÃO DA NARRATIVA CLÁSSICA	18
3.1 PRIMEIRO ATO	19
3.2 SEGUNDO ATO	21
3.3 TERCEIRO ATO	26
3.4 EPÍLOGO	27
CAPÍTULO 3 – A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA	29
3.1 NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA DE HARRY POTTER	33
3.1.1 A saga Harry Potter	33
3.1.2 Desdobramentos midiáticos	35
3.1.3 Jogos	40
3.1.4 A saga continua: o portal Pottermore	42
CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS	49

INTRODUÇÃO

A saga Harry Potter teve origem em 1990, quando a autora Joanne Kathleen Rowling (J. K. Rowling) teve a ideia de escrever a história de um garoto de sobrenome Potter que foi inserido em um universo de magia. O primeiro livro de sete volumes foi lançado em 1998, sendo adaptado para os cinemas em 2001. Quase quinze anos após a primeira publicação e doze após o primeiro filme, a saga ainda se faz presente, seja através de sites, grupos de discussão, encontros de fãs, parques temáticos.

Em 2011, chegou aos cinemas de todo o mundo a última adaptação da história do menino bruxo: Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II. O longa traz o desfecho das sete produções anteriores, buscando a resolução de conflitos que permearam toda a saga.

Ao entrar em contato com este objeto, surgiu-nos uma dúvida: será que alguém que não tenha assistido a nenhum outro filme da série ou não tenha consumido qualquer outro produto da franquia seria capaz de entender a história desta adaptação? Se sim, o que proporciona este êxito no processo comunicativo entre realizador e espectador? Quais as diferenças entre um público leigo e um que conheça cada detalhe sobre Harry Potter ao entrarem ambos em contato com este filme?

Em busca de respostas para estes questionamentos, resolvemos acionar uma forma de estrutura comumente utilizada na sétima arte: a narrativa clássica hollywoodiana. Baseando-nos em autores como David Bordwell (1996, 2005, 2006), Kristin Thompson (2001), Fernando Mascarello (2006), buscamos fazer, no primeiro capítulo, uma conceituação acerca do cinema clássico de Hollywood, estabelecendo suas características, padrões, conceitos. A seguir, propomos a conceituação da chamada Nova Hollywood, entendida por estes autores como um momento pós-crise do cinema que veio, posteriormente, a englobar ainda mais a

tecnologia, o merchandising e estratégias não só de produção, mas também e, principalmente, de distribuição. Esta passou a ser pautada na difusão por diversas mídias, cada uma com suas particularidades, estabelecendo-se narrativas transmidiáticas.

No capítulo seguinte, *Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II* é analisado sob a luz da estrutura do cinema clássico hollywoodiano. As características deste fazer cinematográfico são aplicadas a momentos do filme, que foi dividido em três atos decorrentes de seus pontos de virada. As referências externas à trama também foram explicitadas, baseando-se em um conhecimento prévio dos demais filmes da saga.

Estas narrativas são o tema do capítulo três, em que nos baseamos principalmente nos conceitos desenvolvidos por Henry Jenkins (2008) sobre o que seriam as chamadas cultura de convergência e transmidialidade.

O terceiro e último capítulo tem como tema as narrativas transmidiáticas, sobre as quais nos baseamos principalmente nos conceitos desenvolvidos por Henry Jenkins (2008) sobre o que seriam as chamadas cultura de convergência e transmidialidade. Em seguida, propomos uma descrição geral da saga, em que contamos a história da concepção dos livros, das adaptações para o cinema, de desdobramentos como sites especializados em Harry Potter, produção de conteúdo pelos fãs (*fan fictions*), brigas entre a Warner Bros. (produtora da série no cinema) e o público, além da nova e atual forma de autora J. K. Rowling se relacionar com os fãs e continuar aumentando o conteúdo sobre o universo mágico, através de publicações em seu novo site sobre Harry Potter.

É importante ressaltar que o título de nosso trabalho sugere que a análise da transmidialidade se pautaria somente na última produção da série. Mas, conforme será visto no capítulo três, *Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II* é, em grande parte, o desfecho de tudo o que foi acontecendo durante os lançamentos dos livros e das novas adaptações, havendo a necessidade, portanto, de se mostrar todo o conteúdo anterior ao último filme.

Falamos “em grande parte”, pois, como dito, a autora conseguiu uma nova forma de fazer com que o conteúdo da saga se expanda mesmo não havendo mais livros nem filmes.

Por fim, propomos, em nossa conclusão, apontamentos que englobem a análise do filme sob o aspecto de sua narrativa e a descrição de seus desdobramentos, levando-se em consideração sua estrutura, os interesses empresariais envolvidos e, principalmente, como uma mesma história é capaz de contar com mais de uma leitura e percepção diferentes, dependendo do grau de envolvimento do espectador com o conteúdo.

O método geral a ser utilizado neste estudo é o dedutivo. Isso porque aplicaremos, em nosso objeto, as regularidades formais apontadas por Bordwell na estrutura dos filmes clássicos e as apontadas por Jenkins nos filmes e produtos relacionados a eles. Ou seja, partiremos de um todo regular para uma situação específica, desejando verificar se ela se enquadra nessas regularidades.

Outro método também utilizado é o monográfico, pois aprofundaremos os conteúdos acerca do cinema clássico e da transmidialidade. A principal técnica de pesquisa é a bibliográfica, pois utilizamos a bibliografia sobre a temática já apresentada.

Passemos agora para o estudo bibliográfico da narrativa clássica hollywoodiana, estabelecendo seus conceitos, apontamentos e mudanças ao passar dos anos.

CAPÍTULO 1 – A NARRATIVA CLÁSSICA HOLLYWOODIANA

David Bordwell (1996) em seu livro “A narração no cinema de ficção”, determina algumas características presentes no chamado cinema hollywoodiano clássico, consolidado no início do século XX. De acordo com Kristin Thompson (2001), o sucesso dos filmes hollywoodianos é baseado na construção de histórias claras, capazes de entreter o espectador de forma vívida. Segundo a autora, a maneira como a história é apresentada funciona como um guia para o espectador, já que técnicas como

edição continuada, cenografia e iluminação que foram desenvolvidas durante esta época foram concebidas não somente para fornecer imagens atrativas, mas também para orientar a atenção da audiência para eventos narrativos salientes de momento a momento (THOMPSON, 2001, p.1, tradução nossa)¹.

Essa forma narrativa apresenta personagens bem definidos, que possuem um objetivo claro e determinado, empenhados em resolver um problema que é evidente. Na busca pela sua finalidade maior, surgem conflitos com outros personagens ou com algumas circunstâncias que sejam externas. A história geralmente é finalizada com a resolução desses conflitos e alcance do objetivo principal.

Assim, de acordo com David Bordwell (2005), em seu texto “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”, o principal agente causal da trama é o personagem, que possui traços distintos tanto de comportamento quanto de qualidades. “O personagem mais ‘especificado’ é, em geral, o do protagonista, que se torna o principal agente causal, alvo de qualquer restrição narrativa e principal objeto de identificação do público” (BORDWELL, 2005, p.279).

¹ “The techniques of continuity editing, set design, and lighting that were developed during this era were designed not only to provide attractive images but also to guide audience attention to salient narrative events from moment to moment.”

A trama do cinema dito clássico é construída a partir da causalidade, isto é, através de ações e consequências. Para que essas relações de causa e efeito teçam a trama, é necessário que cada cena deixe um gancho, algo a ser definido para a seguinte, que vai utilizá-la como ponto de partida para a sua estrutura. Assim, a próxima cena, a partir da retomada do que não foi resolvido na anterior, vai desenvolver a questão, talvez resolvê-la e dar origem a novas linhas causais, que ficam como ponto de partida das cenas posteriores. Dessa forma, a linearidade da história, a partir das relações de causa e efeito, é mantida.

A trama é formada por três atos: um estado inicial equilibrado sofre uma violação (perturbação); com isso, há uma luta e a posterior resolução do conflito, através da extinção do elemento perturbador. A narrativa clássica, portanto, apresenta uma curva dramática formada por um começo, um meio e um fim bem definidos, pela consolidação de uma tríade linear, conforme dito em trabalho anterior (2011):

[...] começo da obra, quando as personagens são apresentadas, e os protagonistas e seus respectivos antagonistas são destacados (momento em que o problema principal é apresentado e também é quando surge o conflito); pelo desenvolvimento da trama, etapa que faz a ligação entre o início e o fim do filme, sempre desenvolvida numa linha ascendente [...]; e pelo desenlace, que não é necessariamente o fim da obra, mas o ponto de virada da narrativa, o momento em que as decisões são tomadas, e os problemas começam a ser resolvidos (ASSIS; COUTO; SILVA, 2011, p.4).

Segundo Bordwell (2005), a causalidade é motivadora de princípios temporais de organização, já que a trama representa a ordem, duração e frequência dos acontecimentos revelando as relações causais mais acentuadas. Isto se dá a partir de um procedimento que é característico da narrativa clássica hollywoodiana, denominado o “último momento” (deadline) ou o prazo final, que pode ser medido por calendários, relógios, estipulação ou indicação do passar do tempo. “Que o clímax de um filme clássico seja frequentemente um prazo final demonstra a força da estrutura em definir a duração dramática como o tempo que se gasta para alcançar ou deixar de alcançar um objetivo” (BORDWELL, 2005, p.280).

A partir da forma como a narrativa é traçada, o espectador vai entendendo mais a história na medida em que o protagonista vai aprendendo e descobrindo mais detalhes acerca tanto do problema quanto do contexto em que está inserido. Para Bordwell (1996, p.159), o desenrolar dos fatos deve culminar em um final também caracterizado como clássico, que pode se dar de três formas: a consagração da estrutura, a conclusão lógica de uma série de fatos, isto é, o último efeito da causa inicial, ou a revelação de uma verdade.

O final é também constantemente marcado pelo desenlace de romances entre os personagens. Essa situação, a do romance heterossexual, pode ser a segunda linha causal da trama. Uma outra possibilidade, como destaca Bordwell (1996, p.157), é a esfera do trabalho, da missão, da guerra, de outros relacionamentos. Cada uma dessas linhas possui objetivo próprio, obstáculos a serem perpassados e um clímax a ser atingido.

A resolução dos conflitos se foca, muitas vezes, nas estruturas causais principais, o que pode fazer com que alguns personagens e tramas secundários fiquem, ao final do filme, sem a resolução de seus problemas, sem o espectador saber o que vai acontecer com eles.

Outro recurso utilizado no desenlace das histórias do cinema clássico é o chamado epílogo que, segundo Bordwell é “uma breve celebração da estabilidade conseguida pelos personagens principais. O epílogo não só reforça a tendência a um final feliz, mas repete os temas conotativos que apareceram ao longo do filme” (BORDWELL, 1996, p.160).

A partir dos anos 1940, os estúdios passaram a focar na distribuição dos filmes, e não apenas na produção, devido ao fechamento de suas cadeias de teatro. A distribuição se tornou a área mais lucrativa da indústria cinematográfica, como destaca David Bordwell (2006, p. 1) em seu livro “The Way Hollywood Tells It”. Com isso, os estúdios passaram a fazer parte de corporações e, após uma crise financeira passada no final dos anos 1960 e início dos anos 1970, foram realizadas mudanças no modo de se contar as histórias, de se estabelecer as narrativas cinematográficas. É o início da chamada Nova Hollywood.

1.1 A NARRATIVA CLÁSSICA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

Bilhões de dólares foram perdidos pela indústria cinematográfica durante o período de crise provocada, principalmente, pelo advento da televisão. É a chamada crise econômica do cinema. Segundo Raquel Timponi Pereira Rodrigues (2009), a televisão vai disputar o público com a sétima arte:

Antes, em 1929, alguns anos depois da invenção do cinema falado, mais de dois terços da população ia ao cinema toda semana. Já em 1946, com o advento da televisão, segundo Ramalho Jr. divulga (In EPSTEIN, 2008), o público semanal do cinema cai de 90 milhões para 29 milhões, sendo que a população praticamente dobra. A queda de bilheteria que a televisão proporciona ao cinema leva Hollywood ao fim de sua era de ouro (RODRIGUES, 2009, p.51).

A partir dos anos 1980, o cenário da produção cinematográfica hollywoodiana começou a se modificar. Bordwell (2006) aponta dois fatores responsáveis pelo novo contexto: o regime fiscal do governo Nixon, que permitiu aos produtores abater milhões de dólares em investimentos; e a integração feita pelos estúdios entre a televisão aberta, a cabo, indústria fonográfica e vídeo caseiro.

Outro fato que ajudou a mudar a realidade foi a emergência de uma nova geração de cineastas, como George Lucas e Brian DePalma. Com os altíssimos lucros, como os advindos da trilogia de Guerra nas Estrelas, os estúdios perceberam que o mercado era muito maior do que o que era utilizado. Com isso, passou-se a explorar mais os conteúdos de filmes com sucesso de público, os chamados *blockbusters*.

Segundo Fernando Mascarello (2006),

Depois da pior crise de sua história ao final dos anos 1960, o predomínio avassalador de Hollywood na contemporaneidade decorre, fundamentalmente, da

reconfiguração estética e mercadológica do *blockbusters* a partir de 1975, no contexto da integração horizontal dos grandes estúdios aos demais segmentos da indústria midiática e de entretenimento (MASCARELLO, 2006, p.335, grifo do autor).

Os filmes foram adquirindo orçamentos milionários, sendo lançados em datas propícias a conquistar um grande público (como nas férias), muitas vezes baseados em livros de sucesso ou em elementos culturais. Juntamente com anúncios na televisão e lançamentos simultâneos de caráter nacional ou internacional, foi acrescentado o merchandising (BORDWELL, 2006). A indústria cinematográfica percebeu o potencial de venda oferecido por brinquedos, roupas, lanchonetes, carros e parques temáticos. Com isso, efeitos especiais foram sendo incorporados e as produções ganharam longevidade:

Scripts que se prestavam a comercialização de massa tiveram uma chance melhor de serem adquiridos e roteiristas foram encorajados a incorporar efeitos especiais. Ao contrário da época de estúdio de produção, os grandes filmes puderam levar uma vida após a morte robusta em álbuns de trilha sonora, canais a cabo e videocassete (BORDWELL, 2006, p.3, tradução nossa)².

Mascarello (2006) aponta para três termos que são utilizados nos estudos sobre a Hollywood contemporânea. O primeiro, *American Art Film*, vai do fim de 1960 ao início dos anos 1970, sendo feito por cineastas que dialogavam com o modernismo europeu. O segundo, Nova Hollywood, refere-se à produção *mainstream* com início em 1975, que ganha força com os *blockbusters* de George Lucas e Steven Spielberg. Nessa forma de produção há o abandono da narrativa típica do cinema hollywoodiano dos anos 1960 e também a maior busca pelos mercados secundários como TV, vídeo, jogos. O terceiro termo, *high concept*, é usado para classificar os filmes pós-1975, que rompem com a estrutura do cinema hollywoodiano clássico, devido à pressão econômica, que faz com que a estética das produções sofra modificações de narrativa, estilo e temática, visando às demandas do marketing e da venda

² Scripts that lent themselves to mass marketing had a better chance of being acquired, and screenwriters were encouraged to incorporate special effects. Unlike studio-era productions, the megapicture could lead a robust afterlife on a soundtrack album, on cable channels, and on videocassette.

em cadeia midiática. Disso há a integração horizontal dos grandes estúdios aos outros segmentos da indústria do entretenimento (id., p. 337).

Para abarcar ainda mais o mercado, a indústria se voltou também para o público adolescente e juvenil do período. *Tubarão* (1975) apostou na estreia simultânea e na lógica de lançamento e publicidade; *Os Embalos de Sábado à Noite* (1977) promoveu uma aproximação entre as indústrias do cinema e da música. Já *Guerra nas Estrelas* (1977) é a primeira produção filme-franquia, que fomenta a indústria de negócios conexos associada às reprises e sequências (ibid., p. 346-347).

A escalada histórica do fenômeno da sinergia – complementaridade cinema/TV pré-1970, advento do *blockbusters high concept* no pós-1975 e integração horizontal entre produção e mercados secundários de vídeo e cabo no princípio dos anos 1980 – tem como desdobramento lógico a segunda onda de fusões e aquisições verificada a partir de 1985 (ibid., p.348).

Dessa maneira, surgem os conglomerados Time Warner-AOL, Paramount Communications, Snoy-Columbia, etc., que vão manter em seu poder o caminho que vai desde as filmagens, passando pela exibição e pelos desdobramentos.

Apesar de todos os avanços tecnológicos e das implicações que estes trazem ao fazer cinematográfico, Kristin Thompson (2001) acredita a narrativa dita clássica continua presente nos filmes da chamada Nova Hollywood. A autora pondera que os jovens diretores da época (Lucas, Spielberg) ajudaram a reviver o cinema clássico dirigindo filmes de grande sucesso.

Os três mais significativos entres eles são *O Poderoso Chefão*, *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas*, e é difícil imaginar filmes mais clássicos em suas narrativas. Eles exemplificam perfeitamente como Hollywood continua a ter sucesso através da sua habilidade em contar histórias fortes baseadas em ação rápida e personagens com traços psicológicos claros. O filme americano ideal ainda gira em torno de um série bem estruturada, cuidadosamente motivada de eventos que o espectador pode compreender de forma relativamente fácil (id., p.8, tradução nossa³).

³ The three most significant of these were *The Godfather*, *Jaws*, and *Star Wars*, and it is hard to imagine films more classical in their narratives. They perfectly exemplify how Hollywood continues to succeed through its skill in telling strong stories based on fast-paced action and characters with clear psychological traits. The ideal

David Bordwell (2006, p.9) também se mostra cético a todas as mudanças que muitos apontam no novo fazer cinematográfico de Hollywood. Para ele, os críticos têm exagerado ao analisar as mudanças atuais, já que o autor acredita que somos sensíveis a mudanças em nossos hábitos. O autor acredita também que

A tradição do estúdio tem espaço para citação, reflexividade, cópia, paródia, e todas aquelas táticas que foram consideradas invenções recentes. Não podemos confiar totalmente no nosso senso do que é novo; nossas intuições têm de ser testadas contra uma grande variedade de provas (ibid., p.10, tradução nossa⁴).

Apesar dos embates teóricos acerca da possibilidade de o modo de se fazer cinema em Hollywood atualmente ser uma inovação ou apenas a continuidade do que era feito, a questão é que novas tecnologias foram incorporadas. O processo narrativo, portanto, encontra-se cada vez mais complexo. Isso porque ele busca agregar diversos meios e produtos ao que é narrado, aumentando as formas de interação que o espectador vai possuir com a obra e, conseqüentemente, ampliando as opções de consumo. O que é narrado sai de um único meio, tornando-se transmidiático. E é essa nova configuração e narrativa que vamos abordar no terceiro capítulo, após verificarmos, a seguir, como nosso objeto de estudo pode ser analisado sob a luz da narrativa clássica.

American film still centers around a well-structured, carefully motivated series of events that the spectator can comprehend relatively easily.

⁴ The studio tradition has room for citation, reflexivity, pastiche, parody, and all those tactics that have been considered recent inventions. We can't wholly trust our sense of what's brand-new; our intuitions have to be tested against a wide array of evidence.

CAPÍTULO 2 – AS RELÍQUIAS DA MORTE – PARTE II COMO EXEMPLIFICAÇÃO DA NARRATIVA CLÁSSICA

A primeira adaptação para o cinema da série literária Harry Potter, de J.K. Rowling, ocorreu em 2001, com o filme Harry Potter e a Pedra Filosofal. Diante o estrondoso sucesso de bilheteria e crítica, os demais livros também foram adaptados, sendo que em 15 de julho de 2011 chegou às salas de cinemas Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II. O longa faz parte de uma franquia de oito filmes (todos produzidos pela Warner Bros.) baseada em sete livros e retrata a metade final do último livro que, por sua extensão e detalhes, foi dividido em duas partes na adaptação para o cinema. Nele, chega ao fim a saga do órfão bruxo que sobreviveu ao Lorde das Trevas, somando recordes de bilheteria e fazendo com que as produções de Harry Potter entrassem no ranking dos filmes que mais lucraram na história do cinema.

A segunda parte foi escolhida como objeto deste estudo devido ao fato de se apresentar como o desfecho de 10 anos de produções acerca do universo potteriano. No longa, Harry Potter (Daniel Radcliffe) está com dezessete anos e deve enfrentar a maior e decisiva batalha contra Lorde Voldemort (Ralph Fiennes), através da qual um não pode viver enquanto o outro estiver vivo. Uma guerra entre as forças do bem e do mal é travada, rumo ao desenlace épico esperado durante toda a saga.

Para verificar como é o processo narrativo deste filme, aplicaremos as características do cinema de Hollywood a trechos do longa. Busca-se, principalmente, averiguar se determinados pontos de virada da trama fazem referências aos filmes antecessores. Caso isso ocorra, deseja-se analisar se essas referências são imprescindíveis ao bom entendimento da trama por aqueles que não conhecem nada além do filme em análise.

Para que a estrutura da narrativa do filme seja bem delimitada, faremos o estudo seguindo a ordem pela qual os fatos vão acontecendo. Por isso, a análise vai ser dividida nos três atos comumente utilizados pelo cinema clássico, conforme explicado no primeiro capítulo desta monografia. Já as referências externas vão ser indicadas por meio de notas de rodapé.

3.1 PRIMEIRO ATO

As cenas iniciais de Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II seguem o padrão da narrativa clássica. Entra em cena o personagem Harry Potter, que através dos diálogos traçados vai demonstrando ser um bruxo corajoso, de personalidade forte; mas sabemos, é claro, que ele é o protagonista, já que seu nome consta no título do longa. Durante um diálogo entre Harry e um duende que trabalha no banco Gringotes, o ser atribui ao protagonista a característica de ser um bruxo incomum, já que ele enterrou um elfo doméstico e salvou a vida de um duende. Estes dois tipos de seres mágicos não são tratados desta forma pela maioria dos bruxos, mas a cena em si não deixa isso tão claro⁵.

Na cena da conversa com o duende, fica claro para o espectador qual o próximo passo a ser dado pelo protagonista: invadir um cofre de Gringotes com ajuda do ser mágico. Harry acredita que o cofre de Belatriz Lestrange (Helena Boham Carter) abriga uma Horcrux, outra parte da alma “dele”. Com isso, um dos objetivos da trama é estabelecido: encontrar a Horcrux, mata-la e, assim, estar mais próximo de mata-lo (em nenhum momento o nome do

⁵ É necessário um conhecimento anterior, como em Harry Potter e a Câmara Secreta e Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte I, filmes em que o protagonista trata com respeito estes seres, ao contrário da conduta assumida por outros personagens da série.

antagonista Lord Voldemort é anunciado. Com isso, o espectador só sabe que existe um “ele” que Harry Potter deseja destruir).

A partir disso, sabe-se que a busca é por Horcruxes. Mas de onde surgiu essa busca? O filme em si não faz essa retrospectiva⁶. O que se sabe, agora, é que são um pedaço da alma “dele” e que, para destruí-lo completamente, os fragmentos precisam ser eliminados. Tem-se, então, o objetivo principal do protagonista no filme: eliminar seu antagonista.

Mas, como é o padrão da narrativa hollywoodiana, para que seu objetivo seja atingido, o protagonista deve passar por momentos de conflito. O primeiro se dá em capturar a Horcrux do Banco Gringotes e destruí-la. Harry, Rony e Hermione conseguem fazê-lo, constituindo-se o primeiro ponto de virada da narrativa: Voldemort descobre que eles invadiram o banco e eliminaram a Horcrux; assim, ele busca de todas as maneiras encontrar Harry Potter, e este, ao penetrar na mente do antagonista, descobre que outro fragmento da alma do Lord das Trevas está em Hogwarts, a escola de magia e bruxaria, partindo para busca-lo. Este se torna mais um objetivo dentro de outro maior, que é destruir o inimigo.

Após descobrir que Harry Potter retornou ao castelo de Hogwarts, Voldemort estabelece um prazo para que a situação seja resolvida:

Voldemort: Sei que muitos de vocês vão querer lutar. Que alguns talvez até pensem que lutar é sensato. Mas isto é tolice. Entreguem-me Harry Potter. Façam isso e ninguém sairá ferido. Entreguem-me Harry Potter e não tocarei em Hogwarts. Entreguem-me Harry Potter e serão recompensados. Vocês têm uma hora.

Com o prazo, todos da escola se mobilizam para protegê-la e retardar o ataque dos seguidores de Voldemort, enquanto Harry sai em busca da segunda Horcrux. Rony e Hermione destroem o fragmento de alma roubado do banco em uma Câmara Secreta do

⁶ O tema aparece pela primeira vez no sexto filme da série, Harry Potter e o Enigma do Príncipe, no qual é explicado minuciosamente o que são as Horcruxes, seu poder, como mata-las.

castelo, com o uso de um osso de um basilisco. Antes disso, em uma conversa com o protagonista, eles fazem referência a quando Harry destruiu o diário de Tom Riddle no mesmo local, utilizando o osso do basilisco⁷.

Voldemort não respeita não respeita o tempo estipulado por ele mesmo e manda seus seguidores iniciarem o ataque. Tem início a primeira batalha em Hogwarts e o segundo ato do filme.

3.2 SEGUNDO ATO

Enquanto a batalha permeia toda a escola, a segunda Horcrux do filme, o diadema de Ravenclaw, é encontrada por Harry na Sala Precisa. O protagonista soluciona o mistério da localização da Horcrux após conversar com o fantasma de Helena Ravenclaw (Kelly Macdonald), filha de Rowena Ravenclaw, a antiga dona do diadema:

Helena: Está aqui... No castelo. No lugar onde tudo se esconde. Se tiver que perguntar, jamais saberá. Se souber, só precisará pedir.

Com essas informações, Harry sai em disparada para um local que, para o espectador comum, ainda é desconhecido. O protagonista chega a uma parede lisa e fecha os olhos. Em seguida, corta para Rony e Hermione acompanhando Harry através de um mapa que, de

⁷ Este fato aparece no segundo filme da série, Harry Potter e a Câmara Secreta, cuja trama gira em torno de um diário, sua destruição e o local onde isso ocorre – na Câmara secreta. Quem não viu este filme provavelmente não vai entender a analogia à destruição da Horcrux feita por Rony e Hermione. Mas, no decorrer dos fatos, percebe-se que a “arma” utilizada – o osso –, é capaz de destruir esses objetos. Só não é explicado o porquê (a elucidação do fato de o veneno do basilisco – outra criatura mágica – ser capaz de destruir Horcruxes é dada em Harry Potter e o Enigma do Príncipe, sexto filme da série).

repente, deixa de indicar onde o bruxo está. Rony se lembra, então, de que ele pode estar na Sala Precisa⁸, fazendo referência a uma informação dada por Hermione no ano anterior de que este local não é indicado no mapa. Nas cenas seguintes, vemos Harry em uma sala repleta de objetos.

Após um confronto com Draco Malfoy (Tom Felton) na Sala, o diadema de Ravenclaw é destruído. Através de uma visão compartilhada de Voldemort, Harry descobre a próxima Horcrux que deve ser destruída: Nagini, a cobra que acompanha o Lord das Trevas.

Voldemort parece sentir cada vez que uma parte de sua alma é destruída e, como Harry tem acesso a seus sentimentos (característica essa que não é explicada por enquanto; ela só nos é dada), as visões do antagonista guiam os passos do protagonista e, conseqüentemente, o espectador passa a saber para onde a trama vai ser levada e qual o próximo objetivo.

Chegando ao local onde Voldemort está, Harry, Rony e Hermione presenciam uma conversa entre o Lorde das Trevas e o diretor de Hogwarts, Severo Snape (Alan Rickman). No diálogo, Voldemort questiona do professor o porquê da varinha que o vilão possui não responder corretamente aos seus comandos. Ele questiona a quem a lealdade do objeto realmente pertence. Snape afirma que ela pertence ao Lorde, que explica que a Varinha das Varinhas não pode respondê-lo apropriadamente por ele não ser seu verdadeiro mestre. A Varinha pertence ao bruxo que matou seu último dono ou a roubou dele. Como Snape assassinou o antigo diretor de Hogwarts, Alvo Dumbledore (Michael Gambon), Voldemort conclui que a Varinha responde ao professor. Para tê-la sobre o seu total domínio, o Lorde das Trevas manda que sua cobra mate Snape, o que ela faz.

⁸ A Sala Precisa se tornou conhecida no quinto filme, Harry Potter e a Ordem da Fênix. Ela foi descoberta por acaso e passou a ser utilizada por estudantes, liderados pelo protagonista, que formavam a Armada de Dumbledore, uma organização de treino e combate às forças das trevas. Quem assistiu aos filmes anteriores foi capaz de perceber que o local onde tudo se esconde, conforme a descrição de Helena, era a Sala Precisa. Mas, como a narrativa deste longa deve ser suficiente em si mesma para abarcar até mesmo quem não acompanha a série, é introduzida uma fala de Rony para guiar o espectador sem muitas explicações. Só se sabe, portanto, que é um local que não aparece no mapa e, já que Harry sumiu dos registros, deve ter entrado lá.

O vilão vai embora e Harry entra no local. Enquanto agoniza, Snape chora lágrimas prateadas e pede para que Harry as recolha e as leve para a Penseira. Novamente, uma referência externa⁹.

Antes que Harry se encaminhe até a sala do ex-diretor, onde fica a Penseira, surge na trama o deadline (prazo final):

Voldemort: Vocês lutaram bravamente, mas em vão. Eu não desejo isso. Cada gota de sangue mágico derramada é um terrível desperdício. Portanto, ordeno que minhas forças se retirem. Na ausência delas, deem um destino digno aos seus mortos. Harry Potter, falo agora diretamente com você. Nesta noite, permitiu que seus amigos morressem por você em vez de me enfrentar pessoalmente. Não existe desonra maior. Encontre-me na Floresta Proibida e enfrente seu destino. Se não fizer isso, matarei até o último homem, mulher e criança, que tentar esconder você de mim.

Diante da retirada dos inimigos do castelo, Harry, Rony e Hermione retornam ao prédio principal, que está parcialmente destruído. Lá, veem corpos sendo carregados, bruxos feridos, e descobrem alguns de seus amigos mortos. Harry segue então para a sala do ex-diretor, ao encontro da Penseira.

Derrama as lembranças de Snape no objeto, e tem início uma parte do filme repleta de flashbacks do professor. O flashback é um recurso em que há uma passagem ou alteração de tempo e espaço de uma narrativa, “usada no tempo presente desta narrativa para proporcionar um retorno ao passado da estória e resgatar um fato importante ao seu

⁹ A Penseira é um objeto utilizado por Dumbledore no quarto filme da série, Harry Potter e o Cálice de Fogo. Nele, o bruxo despeja frascos contendo lembranças de seu passado e, ao deixar sua cabeça submersa, tem acesso ao momento a que a lembrança se remete, não podendo fazer qualquer alteração, mas sendo possível rever os fatos.

desenvolvimento atual, ou ainda, apresentar a história de vida de uma personagem enquanto a narrativa presente se desenrola” (ZANI, 2009, p.134).

Os flashbacks presentes em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II vêm demonstrar o porquê de Snape nutrir uma implicância por Harry desde que o protagonista ingressou em Hogwarts. O garoto descobre que o professor foi amigo de infância de sua mãe Lílian (Geraldine Somerville), e foi para a escola junto com ela. Lá, sofreu diversas brincadeiras de um grupo de alunos da Grifinória, liderado por Tiago Potter (Adrian Rawlins). Snape sempre amou Lílian, mas essa se apaixonou por Tiago, casou-se com ele e tiveram um filho – Harry.

Um dos flashbacks mostra Snape conversando com Dumbledore, afirmando que Voldemort pretende matar toda a família Potter, por receio do filho do casal ser uma ameaça à sua soberania, conforme o afirmado por uma profecia (que é abordada em Harry Potter e a Ordem da Fênix). Snape então implora que Dumbledore proteja a família e, principalmente, Lílian.

O casal, entretanto, é morto, e Snape vai cobrar o fato do então diretor. Dumbledore afirma que o menino sobreviveu e a conversa entre os dois deixa subentendido que Snape vai proteger Harry, pelo amor que dedicava à Lílian.

O tempo passa, e outro diálogo de Snape com o ex-diretor é mostrado. Desta vez, Dumbledore está com alguns dedos escurecidos, e o professor afirma que ele tem talvez um ano. O ex-diretor confronta Snape, afirmando que ambos sabem que Voldemort havia mandado Draco Malfoy matar Dumbledore e, caso o garoto falhasse, o Lord das Trevas iria recorrer a Snape. Neste momento, imagens de Harry Potter e o Enigma do Príncipe são retomadas, mostrando as referências feitas ao filme. Dumbledore então afirma que Snape deve mata-lo e que somente desta maneira Voldemort terá plena confiança no professor. Corta para outra imagem do sexto filme, em que Harry presencia o assassinato do ex-diretor.

A cena retorna para o diálogo entre os educadores de Hogwarts, em que Dumbledore afirma que, quando Voldemort estiver totalmente vulnerável, Harry deverá saber de uma informação. Na noite do ataque à família Potter, quando o vilão lançou um feitiço no protagonista ainda bebê, uma parte da magia ricocheteou. Com isso, uma parte da alma de Voldemort se prendeu à única coisa viva que encontrou no ambiente: Harry Potter. Esta é a razão por o menino ser capaz de falar com cobras e entrar na mente do arqui-inimigo. Com uma parte de Voldemort vivendo em Harry, em algum momento o jovem deverá ser morto, para que o grande vilão do mundo bruxo possa ser eliminado de uma vez por todas.

É mostrada uma cena em que Snape conjura o feitiço do Patrono, em que surge um animal mágico. Este é o mesmo animal que indicou para Harry onde a espada de Griffindor, necessária para eliminar Horcruxes, estava em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte I. É demonstrado então que foi Snape quem orientou o protagonista a encontrar o artefato mágico capaz de liquidar seu inimigo.

Harry descobre então, com as lembranças na Penseira, que quando chegar a hora ele deverá ser morto por Voldemort. Tem-se um novo ponto de virada: ao entender seu destino, Harry vai até a Floresta Proibida confrontá-lo.

3.3 TERCEIRO ATO

No caminho ao confronto final, o jovem se lembra do Pomo de Ouro que estava em seu bolso, com a inscrição “Abro no fecho”. Harry afirma estar pronto para morrer, e o objeto se abre, revelando abrigar uma pedra preta. O bruxo afirma se tratar da Pedra da

Ressurreição¹⁰, fecha-a em sua mão, também fechando os olhos. Ao abri-los, se vê diante dos espíritos de seus pais, de seu padrinho Sirius Black (Gary Oldman) e do professor Remo Lupin (David Thewlis). Eles encorajam o garoto a seguir seu destino, afirmando estarem sempre o acompanhando. Harry então segue para a Floresta Proibida.

Lá ele é atacado por Voldemort, mas curiosamente não morre. Ele acorda em um local estranho e se encontra com o falecido Dumbledore, que o parabeniza por ter sido corajoso e explica a necessidade do sacrifício de Harry. Este questiona se está morto e o professor afirma que essa é uma escolha do aluno (na verdade, a Horcrux carregada por Harry foi eliminada, ainda restando ao jovem sua própria vida). Querendo voltar, Harry retoma os sentidos, caído na Floresta Proibida, enquanto Voldemort e seus seguidores comemoram sua morte.

Após alguns discursos do vilão, Harry, antes imóvel, se levanta. Finalmente, o conflito final é traçado, e Harry derrota o inimigo com um contrafeitiço, enquanto a cobra é morta por outros estudantes. A Varinha das Varinhas não responde ao vilão e se desloca até o protagonista, mostrando a quem pertence sua lealdade.

Conforme explicado em outra cena, a Varinha responde ao bruxo que a tenha tomado. Voldemort acreditava que ela pertencia a Snape, mas, na verdade, antes do professor matar Dumbledore, Draco Malfoy o havia desarmado. Portanto, a varinha pertencia a Draco. Como Harry o desarmou em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte I, o artefato é, na verdade, propriedade do protagonista e não poderia feri-lo. Para dar esta compreensão ao espectador que só tenha visto a última parte, Harry explica para Rony e Hermione o porquê da lealdade da varinha pertencer a ele.

¹⁰ É feita uma referência externa ao se mostrar a Pedra da Ressurreição, que é a terceira Relíquia da Morte, sendo acompanhada pela Capa de Invisibilidade e pela Varinha das Varinhas. Os três artefatos são conhecidos em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte I, bem como a função de cada um. A Pedra da Ressurreição, como o próprio nome já diz, tem o poder de trazer de volta à vida espíritos da escolha de quem a possui. Ela estava há muitos anos perdida, e no último filme mostra-se que o artefato se encontrava dentro do Pomo de Ouro, que foi entregue a Harry também na Parte I das Relíquias da Morte. Para dar o entendimento do que seria a pedra dentro do Pomo de Ouro, é introduzida a fala de Harry, “A Pedra da Ressurreição”.

Há um corte para uma tela preta em que aparece escrito “19 anos depois”. Tem-se, portanto, um epílogo, construção comum da narrativa clássica.

3.4 EPÍLOGO

Harry aparece na estação King’s Cross com sua mulher, Gina Weasley (Bonnie Wright) e três filhos. Os dois mais velhos vão embarcar para Hogwarts, sendo que o primogênito já é aluno da escola, e o segundo está apreensivo de ir para a casa Sonserina. Harry explica que ele tem o poder de escolher para qual casa da escola irá, bastando pedir ao Chapéu Seletor. O protagonista afirma que a técnica funciona, pois aconteceu com ele. Há, neste caso, uma referência a Harry Potter e a Pedra Filosofal, que retratou o ingresso do bruxo na escola.

Diversos personagens da série são mostrados com suas famílias: Rony e Hermione estão casados, com dois filhos: a mais velha embarca para Hogwarts; o mais novo permanece com os pais. Draco Malfoy também está acompanhado de uma mulher, que se presume se tratar de sua esposa, e ambos embarcam um filho.

Temos, portanto, o desenlace de romances heterossexuais entre os personagens, conforme apontado no capítulo um. A situação de Harry, Rony e Hermione é mostrada, bem como a do personagem secundário Draco Malfoy. Apesar disso, não sabemos, por exemplo, o que ocorreu aos sobreviventes da guerra, como aos demais alunos de Hogwarts e professores. Mas, pelo clima de harmonia do epílogo, pode-se concluir que, já que Voldemort, o maior vilão da saga, foi eliminado, tudo permanece bem. O ciclo de estudantes continua se movimentando, os que eram alunos agora são os pais. E o filme termina.

A seguir, apontaremos aspectos da narrativa transmidiática e alguns dos desdobramentos que foram dados à saga Harry Potter com o passar dos anos e em diversas mídias. Após esta descrição, faremos algumas reflexões a respeito de todas as vertentes deste estudo.

CAPÍTULO 3 – A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

Na modernidade, o cenário fragmentado das mídias digitais, isto é, a grande quantidade de meios e suportes em que a informação é propagada, possibilita a construção de estruturas narrativas também fragmentárias, que contam com a maior participação dos espectadores, quanto ao conteúdo, pela junção de ideias e construção de sentido. Dessa forma, as pessoas encontram os mesmos fenômenos e fatos, mas com abordagens diferentes.

A narrativa se estende, agora, através de livros, grupos de discussão, sites especializados, redes sociais, jogos eletrônicos, músicas, parques temáticos. Trata-se de um conteúdo transmidiático, conceito desenvolvido por Henry Jenkins (2008) em seu livro “Cultura da Convergência”, no qual é abordada a forma com que diferentes meios se convergem, complementando a história principal.

O autor associa a convergência ao fluxo de conteúdos através de diversas plataformas midiáticas, “à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (id., p.29).

As narrativas se tornam, portanto, estendidas. Diversos conteúdos vão formar o todo principal, fazendo com que a história seja transmidiática. Os filmes passam a fazer parte de franquias compostas de histórias que se ampliam, dividem-se em veículos diferentes que conversam entre si, ganhando completude na união das plataformas de entretenimento. De acordo com Jenkins:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (ibid., p.138)

Smith (1998 apud RODRIGUES, 2009, p.82) argumenta que a dimensão emocional dos filmes convida o espectador a consumir vídeos, roupas e a ir a parques temáticos, para que a experiência seja memorizada:

Além de o espectador buscar complemento e informações em outros veículos e repetir a experiência de ver e ouvir atentamente, quando chega a um nível de boa absorção, o participante organiza o conteúdo em uma certa linearidade, encaixando curiosidades de diversos produtos como se fosse uma única história cheia de detalhes e mistérios muito bem construídos (id., p.82).

Segundo Henry Jenkins (2008), quanto mais o espectador tem acesso a conteúdos gerados por diversas mídias, maior sua profundidade no assunto, o que o leva a aumentar o seu consumo. Em contrapartida, a redundância de informações acaba com o interesse do fã, provocando o fracasso da franquia.

De acordo com Raquel Timponi Pereira Rodrigues (2009), não é necessário, na estrutura transmidiática, ter conhecimento prévio de todas as informações das mídias para entender a trama principal da história. Com isso, o espectador ganha bônus de informação.

Quanto mais o espectador pesquisa sobre os personagens e a história nas diversas mídias, mais entende as piadas internas da trama, as citações escondidas em objetos, imagens e fotografias, à primeira vista inocentes aos olhos do espectador distraído ou não informado previamente (RODRIGUES, 2009, p.83).

Para que a circulação dos conteúdos em diferentes suportes aconteça, é necessária, para Jenkins, a participação ativa dos consumidores, já que “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (ibid., p.30).

Com essa participação, os consumidores assumem seu papel no processo de convergência: aprendem a utilizar novas técnicas e tecnologias, constroem comunidades virtuais para debater conteúdos de filmes e séries, emitem suas opiniões sobre os produtos

midiáticos, conseguindo, muitas vezes, entrar em contato com os grandes produtores, o que pode gerar conflitos, conforme vai ser exemplificado no capítulo quatro.

O termo franquia, segundo Jenkins, é usado pela indústria do entretenimento para se referir ao movimento de destinar a conteúdos ficcionais uma marca e um mercado (ibid., p.47). No caso de nosso estudo, por exemplo, podemos utilizar os termos “franquia Harry Potter”, pois, como veremos no próximo capítulo, a marca com o nome do bruxo criado por J.K. Rowling foi impressa em diversos produtos, que vão desde parques de diversões a jogos eletrônicos e sites na internet.

O autor pondera que cada produto determinado passa a ser uma forma de acesso ao todo da franquia que lhe deu origem. Por isso, oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. Quando a indústria é integrada horizontalmente, isto é, detentora de vários setores de mídia, ela é capaz de comandar o fluxo de conteúdos por essas mídias. Com esse poder, ela se atenta às diferentes abordagens que podem ser feitas, levando em consideração o nicho de consumo em que determinada mídia se insere.

Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas –, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia (ibid., p. 138-139).

Outro mecanismo que faz parte da convergência das mídias e, conseqüentemente, das narrativas transmidiáticas, é o videogame. Este meio vem sendo muito utilizado pela indústria do cinema que, segundo Jenkins, explora nuances da história que não caberiam em filmes de apenas duas horas, estendendo a narrativa a outros meios (JENKINS, 2008, p.36).

O quão uma narrativa pode ser explorada em relação ao tempo disponível do meio é uma questão que pode ser analisada em filmes. Rodrigues (2009, p.84) aponta para a contribuição dada pelo modelo de narrativa transmidiática às adaptações literárias no cinema.

A pesquisadora avalia que, na adaptação, muitas vezes são explorados apenas os personagens principais e sua trama, não havendo muito espaço para o desenvolvimento de histórias secundárias presentes na obra literária, em decorrência ao curto espaço de tempo disponível para a história (cerca de duas horas, duas horas e meia de filme). Assim, a narrativa transmidiática vai permitir que a história seja trabalhada de forma mais ampla em diferentes meios, aproveitando as particularidades e o potencial de cada mídia utilizada.

Jenkins estabelece uma relação entre o fazer cinematográfico hollywoodiano clássico e a narrativa transmidiática. Para ele, as lacunas em produções cinematográficas, como em *Matrix* (1999), por exemplo, que devem ser preenchidas com informações disponíveis em outras mídias, não seguem os padrões da narrativa clássica, que busca meios – como a redundância e explicação constante dos fatos – para que o espectador consiga acompanhar toda a trama e entendê-la. O autor aponta que a nova Hollywood “exige que mantenhamos os olhos na estrada o tempo todo, e que façamos pesquisa antes de chegarmos ao cinema” (JENKINS, 2008, p.147).

Será? Será que o atual modelo de narrativa hollywoodiana, abordado em nosso primeiro capítulo, exige esse conhecimento prévio do universo da história para que a trama seja compreendida, isto é, para que o processo comunicativo entre os realizadores do filme e os espectadores tenha êxito? Ou existem diversas formas de se ver uma mesma produção?

Para responder a essas questões, mostraremos os desdobramentos que a franquia *Harry Potter* possui até os dias de hoje, apesar do fim da saga. Por fim, proporemos uma reflexão que englobe a análise e a descrição da franquia, buscando entender se e de que forma o contato do espectador com outras partes do “todo” interfere no seu pleno consumo e entendimento do filme.

3.1 NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA DE HARRY POTTER

Após analisarmos de que forma a narrativa de Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II pode ser enquadrada no contexto do cinema clássico hollywoodiano, pretendemos estudar de que forma a mesma estrutura é capaz de não só fazer referências externas aos outros filmes da série, mas também a todo o universo potteriano existente. Para isso, buscamos abordar alguns dos desdobramentos que a criação de J.K. Rowling possui, seja em situações criadas pelos fãs, como também em novos produtos criados por grandes conglomerados.

3.1.1 A saga **Harry Potter**

É famosa entre os fãs de Harry Potter a forma como a história foi concebida pela autora Joanne Kathleen Rowling, mais conhecida no mundo literário como J. K. Rowling. Em 1990, durante uma viagem de trem de Manchester para Londres, J. K. teve a ideia de escrever a história de um garoto de sobrenome Potter em um universo de magia. A autora, que estava sem papel e caneta, concebeu toda a saga nas quatro horas de viagem, desde os personagens até seus desfechos. Em 1994, foi finalizado o primeiro livro, que seria lançado na Inglaterra em 1997: Harry Potter e a Pedra Filosofal.

No livro, conhecemos Harry Potter, um garoto órfão que vive sob o teto e a humilhação dos tios, os Dursleys. Em seu aniversário de 11 anos, ele descobre que é filho de pais bruxos, que foram mortos em um ataque feito por Lord Voldemort (o Lorde das Trevas),

situação da qual apenas Harry sobreviveu, levando como marca uma cicatriz em forma de raio na testa. Por ter escapado do ataque, ele ganhou fama no mundo bruxo como “O Menino que Sobreviveu”.

O garoto ingressa na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, onde conhece Rony e Hermione, crianças que logo se tornam seus amigos e que vão passar por diversos perigos juntamente com o protagonista. O maior deles é impedir que o Lorde das Trevas tenha acesso à Pedra Filosofal, um objeto que produz um elixir da vida capaz de fazer com que o vilão recupere seus poderes e se torne imortal – tarefa que é executada pelo trio e tem seu objetivo alcançado.

A obra foi um sucesso imediato e não demorou a ganhar continuidade: Harry Potter e a Câmara Secreta (1998), Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (1999), Harry Potter e o Cálice de Fogo (2000), Harry Potter e a Ordem da Fênix (2003), Harry Potter e O Enigma do Príncipe (2005), e Harry Potter e As Relíquias da Morte (2007) – último volume da saga. Todos os livros se tornaram best-sellers, traduzidos para 65 idiomas, somando mais de 400 milhões de exemplares em todo o mundo, sendo três milhões no Brasil¹¹.

Em cada obra vamos conhecendo mais acerca do universo mágico, dos personagens, dos conflitos e mistérios que rondam a vida de Harry Potter, que passa de uma infância abandonada para uma adolescência conturbada, sendo todas as fases permeadas por aventuras diversas na luta contra o mal, representado pela figura e presença de Lorde Voldemort. Nos dois últimos livros, as formas como o antagonista deve ser derrotado são reveladas, fazendo com que Harry e seus amigos se enveredem na busca pelas Horcruxes – partes da alma de Voldemort que foram distribuídas pelo próprio bruxo em objetos que possuam algum significado para ele. A destruição desses artefatos simboliza a destruição gradativa do Lorde.

¹¹ Dados disponíveis em < <http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/curiosidades-numericas-da-saga-harry-potter> >. Acesso em: 16 janeiro 2013

A seguir, veremos alguns exemplos de desdobramentos dados à história de J.K. Rowling, passando pelas adaptações ao cinema, comunidades de fãs na internet e por um site sobre Harry Potter criado pela autora, que traz curiosidades e informações nunca antes ditas em 11 anos de publicações.

3.1.2 Desdobramentos midiáticos

O sucesso literário de Harry Potter não passou despercebido à indústria cinematográfica. Em 2001 chegou aos cinemas a adaptação do primeiro livro, produzida pela Warner Bros., com orçamento de US\$ 125 milhões e arrecadação em torno de US\$ 976,5 milhões. Sucesso imediato também nas telonas, Harry Potter e a Pedra Filosofal, com a direção de Chris Columbus, recebeu três indicações ao Oscar e sete indicações ao BAFTA¹².

A boa receptividade do filme contribuiu para que toda a saga fosse levada à telona: Harry Potter e a Câmara Secreta, também de Chris Columbus, em 2002; Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban, de Alfonso Cuarón, em 2004; Harry Potter e o Cálice de Fogo, de Mike Newell, em 2005. David Yates foi o diretor de Harry Potter e a Ordem da Fênix, lançado em 2007, e permaneceu no posto em todo o restante da saga: Harry Potter e O Enigma do Príncipe, de 2009; Harry Potter e As Relíquias da Morte – Parte I, de 2010 e Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II, de 2011 (o último volume da série escrita foi dividido, gerando as duas últimas adaptações).

Além dos sete livros lançados, J. K. Rowling escreveu mais três: Animais Fantásticos & Onde Habitam (2001), Quadribol Através dos Séculos (2001) e Os Contos de Beedle, o

¹² Dados disponíveis em <http://conteudo.potterish.com/harry-potter-e-a-pedra-filosofal-filme/> Acesso em: 10 julho 2012

Bardo (2008). Os dois primeiros têm toda a verba proveniente de suas vendas destinada a instituições de apoio a populações vulneráveis; já um percentual das vendas do terceiro é destinado a uma organização que faz campanhas para promover os direitos das crianças.

É importante ressaltar as três obras por elas serem complementos à história central de Harry Potter. O primeiro discorre sobre os animais que existem no mundo dos bruxos, apontando suas espécies, os locais que habitam, sua periculosidade. Já o segundo trata de uma história do esporte mais famoso no mundo bruxo, o Quadribol, fazendo referência aos atletas que são, muitas vezes, mencionados nos livros e filmes; o terceiro é conhecido no mundo bruxo como um livro de fábulas infantis. Este último, sem dúvida, ajuda o leitor a adquirir um conhecimento aprofundado sobre a saga, principalmente no que é narrado último livro e, conseqüentemente, nos dois últimos filmes, pois é através do Conto dos Três Irmãos, história presente no livro de contos, que se tem a origem das Relíquias da Morte, tema central do final da saga.

Paralelamente aos lançamentos dos livros e desenvolvimento das adaptações para os cinemas, a internet surgiu como um mais novo meio capaz de abarcar informações sobre a série. De acordo com Henry Jenkins (2008),

Roteiristas e outros criadores pensam na narrativa, hoje, em termos da criação de oportunidades para a participação do consumidor. Ao mesmo tempo, os consumidores estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, encarando a Internet como um veículo para ações coletivas – solução de problemas, deliberação pública e criatividade alternativa (JENKINS, 2008, p.235).

De acordo com a jornalista Melissa Anelli, autora do livro “Harry e seus fãs” (2011), entre 1999 e 2000, a internet foi capaz de mudar o contexto de Harry Potter, já que nesse período as pessoas passaram a se familiarizar e a utilizar mais a web. Essa foi a época dos primeiros sites sobre o bruxo: “A medida em que se tornou mais fácil navegar e se

comunicar via internet, através de páginas rudimentares, adolescentes precoces aprenderam como criar aquelas páginas rudimentares e coloca-las online” (id., p.109).

Em 1999 foi criado o site *Unofficial Harry Potter Fan Club*, de autoria de Jenna Robertson. A página servia como uma válvula de escape para os fãs que precisavam de algo para fazer enquanto esperavam que o próximo livro fosse lançado. “O site apresentava as origens das palavras e dos nomes Harry Potter, quebra-cabeças, excertos dos livros, fan art – criação artística dos fãs (geralmente artes gráficas, banners e wallpapers) –, citações dos fãs, ficção de fãs e outras distrações.” (ibid., p.109). Seguiu-se a criação dos sites *Harry Potter’s Realm of Wizardry*, *MuggleNet.com*, ambos em 1999, e *Leaky Cauldron*, em 2000.

No Brasil, foi criado em 27 de novembro de 2002 o site “Potterish”, alguns dias depois do lançamento do segundo filme para os brasileiros. De acordo com a página,

O site foi produto do tédio de duas universitárias no período de férias, que aplicaram seus conhecimentos em internet na tentativa de criar um site sobre Harry Potter. Nem se imaginava na época o sucesso que o mesmo faria, sendo hoje o maior site de Harry Potter do Brasil e um dos 5 maiores do mundo. (Em: < <http://potterish.com/sobre-o-potterish/>>. Acesso em: 15 julho 2012).

O site conta com um sistema de *fan fiction* (ficção dos fãs), o Floreios e Borrões, em que os internautas encontram cerca de 22 mil histórias escritas por fãs; e um fórum, Grimmauld Place, local em que os visitantes podem discutir sobre Harry Potter e outros assuntos. De acordo com o site, são mais de 160 entrevistas traduzidas de J. K. Rowling, além de críticas dos filmes e informações sobre os atores e diversos assuntos. Em setembro de 2006, o Potterish foi condecorado com o prêmio FSA (Fã Site Award), prêmio entregue pela autora J. K. Rowling aos melhores sites de Harry Potter do mundo, tornando-se a primeira página a receber o prêmio sem ser da língua inglesa¹³.

Tanto o Potterish quanto os sites estrangeiros contam com espaços para que os fãs publiquem as suas histórias a partir do universo de Harry Potter – os *fan fictions*. Essas

¹³ Informação disponível em < <http://potterish.com/sobre-o-potterish/>>. Acesso em: 15 julho 2012.

narrativas são baseadas no contexto original, mas com abordagens diferentes de situação, personagens e conflitos. É uma forma de aprofundamento da trama, que vem a partir de discussões, troca de experiências entre os escritores, leitura dos internautas. Aqueles que entram em uma página de *fan fictions* sabem que se trata de ficção de fãs, mas a experiência com a saga como um todo não deixa de ser trabalhada e a história, expandida.

O maior arquivo de *Harry Potter* na internet, www.fictionalley.org, atualmente hospeda mais de 30 mil histórias e capítulos de livros, incluindo centenas de romances completos ou parcialmente completos. Essas histórias são escritas por autores de todas as idades. Mais de 200 pessoas trabalham para o site, sem remuneração, incluindo 40 mentores, que dão as boas-vindas a cada novo participante, individualmente (JENKINS, 2008, p.252, grifo do autor).

A proliferação dos sites sobre Harry Potter e os *fan fictions* acendeu o sinal de alerta da Warner Bros. que, ao adquirir os direitos sobre o conteúdo dos livros em 2001, passou a monitorar todo tipo de reprodução feita pelos fãs. Foram emitidas notificações aos donos e administradores dos sites que, para a companhia, estavam se utilizando da imagem dos produtos de forma inadequada.

Um dos casos de grande relevância foi o de Heather Lawner, uma jovem que criou o site *The Daily Prophet*, um jornal escolar na web para uma Hogwarts fictícia, que possui uma equipe de mais de 100 crianças por todo o mundo que escrevem matérias, colunas e dão furos de reportagem acerca do universo de Harry Potter. São abordados diferentes aspectos da obra, como o Quadribol e os professores, mas as crianças também se inserem no contexto mágico, realizando projeções de suas vidas e se tornando, no momento da escrita, pessoas diferentes: bruxos.

A partir do monitoramento da Warner Bros., muitos sites, incluindo o de Heather, foram suspensos até que o estúdio avaliasse o que estava sendo feito com a franquia na página. Com isso, os donos dos sites, que chegaram a ser alvo de ações jurídicas da empresa, uniram-se e deram origem ao movimento *Defense Against the Dark Arts* (Defesa Contra as

Artes das Trevas). Com a repercussão, principalmente midiática, a Warner Bros. voltou atrás em algumas de suas ações e passou a ter um relacionamento mais amigável com os fãs.

Toda a polêmica girou em torno da questão sobre os limites dados aos fãs para se apropriarem do conteúdo tanto literário quanto cinematográfico da franquia. A linha entre a liberdade de consumo midiático e as leis de direitos autorais (um dos argumentos utilizados pela Warner) ainda é tênue, principalmente no atual contexto em que o usuário consome o produto e dispõe de todas as ferramentas necessárias para reproduzi-lo, expor suas opiniões e escrever sobre o assunto. Segundo Henry Jenkins:

Os estúdios hoje, em sua maior parte, tratam as propriedades cultuadas como “lovemarks” e os fãs como “consumidores inspiradores” cujas iniciativas ajudam a gerar interesses mais amplos pelas duas propriedades. Consolidar a fidelidade dos fãs significa diminuir os controles tradicionais que as empresas podem exercer sobre suas propriedades intelectuais, abrindo, assim, um espaço mais amplo para a expressão criativa alternativa. (JENKINS, 2008, p.266)

Pela abertura de espaço, novos consumidores podem surgir, aumentando o acesso do espectador a conteúdos gerados por diversas mídias. Com isso, maior se torna a sua profundidade no assunto, o que pode fazer com que o seu consumo também aumente. Assim acontece com Harry Potter: o conhecimento acerca dos aspectos que compõem a história pode ser adquirido pela leitura dos livros, pelos filmes, pela navegação e participação em sites de notícias e fóruns sobre a franquia, por idas a parques de diversões temáticos (como o existente em Orlando, nos Estados Unidos – *The Wizarding World of Harry Potter*), e através da leitura de livros complementares à história central. Têm-se, assim, uma narrativa fragmentada em diversas mídias, sendo que o consumo de cada uma delas é capaz de formar o todo acerca do universo criado por J. K. Rowling.

3.1.3 Jogos

A Electronic Arts (EA) lançou os jogos da série para videogames e computadores, na medida em que os filmes iam sendo lançados pela Warner Bros. Os produtos ganharam o mesmo nome do filme ao qual se referem. Segundo a página de Harry Potter na Wikipédia¹⁴, em Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001), o jogador deve explorar a escola, disputar Quadribol e coletar itens (como Feijõezinhos de Todos os Sabores). O desafio final se baseia em enfrentar o professor Quirrel e Voldemort.

O segundo (2002) segue a mesma linha do padrão da narrativa do livro e do filme. A grande novidade veio com o lançamento de Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (2004), que, diferentemente dos anteriores, permite ao jogador completar as tarefas e missões não apenas com o avatar de Harry, mas também com os de Rony e Hermione. A combinação das três forças resulta na dominação de novos feitiços, alguns conhecidos da série. Estes recursos são utilizados no próximo jogo, Harry Potter e o Cálice de Fogo, em 2005.

A novidade do quinto jogo (2007) é a capacidade de o jogador controlar também, em algumas fases, Dumbledore, Sirius Black e os irmãos Fred e Jorge Weasley. Outra novidade foi o uso do recurso Free Play, com o qual o jogador pode explorar todo o ambiente de Hogwarts. O sexto jogo (2009) segue o padrão dos anteriores.

O desenvolvimento extremamente baseado nos filmes da série foi destacado no lançamento do penúltimo jogo. Segundo artigo publicado no dia 1º de junho de 2010 no IGN, portal de entretenimento com foco em videogames, é a primeira vez em que toda a ação acontece fora de Hogwarts. O produtor dos filmes, David Heyman, afirmou que “[...] os jogos têm crescido muito perto dos filmes em sua direção de arte e em seu espírito, portanto é emocionante saber que o jogo Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 1 irá capturar a

¹⁴ Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Jogos_baseados_na_s%C3%A9rie_Harry_Potter>. Acesso em: 16 de janeiro de 2013.

ação e o suspense do próximo filme” (<http://www.ign.com/articles/2010/06/01/ea-and-warner-bros-announce-harry-potter-and-the-deathly-hallows-videogames>. Acesso em: 16 janeiro 2013, tradução nossa¹⁵).

O último jogo baseado nos filmes foi lançado em 2011. Além das adaptações do cinema para os games, foi produzido também pela EA o jogo “Lego Creator: Harry Potter”, em 2001, e “Harry Potter: Copa Mundial de Quadribol”, em 2003.

3.1.4 A saga continua: o portal Pottermore

Em 23 de junho de 2011, a menos de um mês do lançamento do último filme de Harry Potter, J.K. Rowling anunciou um presente aos fãs da saga: o website Pottermore¹⁶, criado pela autora em parceria com a Sony. A página prometia aos fãs conteúdos extras e exclusivos sobre os personagens, lugares e objetos da série, além da venda de eBooks e disponibilização do áudio digital de Harry Potter para dispositivos de leitura.

O site foi ao ar em outubro de 2011 apenas para usuários previamente cadastrados, e em abril de 2012 foi aberto a todos os fãs. A página se identifica como “[...] a única experiência online de J. K. Rowling, construída em torno dos livros de Harry Potter. Pottermore é um lugar para explorar mais do que nunca o mundo mágico de Harry Potter e

¹⁵ “[...] the games have grown ever closer to the films in their art direction and in their spirit so it is exciting to know that the Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1 videogame will capture the action and suspense of the upcoming film.”

¹⁶ <http://www.pottermore.com/>

descobrir um novo conteúdo exclusivo de J.K. Rowling” (Em: <<http://www.pottermore.com/en/about>>. Acesso em: 16 janeiro 2013, tradução nossa¹⁷).

O portal permite que fãs possam compartilhar as histórias dos livros, além de criarem alguns conteúdos, como desenhos de seus personagens favoritos (fan arts) e detalhes das histórias.

O fato de os usuários do site poderem se expressar e mostrar seu ponto de vista com seu fan arts mostra uma abertura da autora com relação às produções dos fãs. Freire Filho (2007 apud BORGES; CAMPÊLO; CAVALCANTE; LOPES; RIOS, 2012, p. 13), aponta para o fato de a internet ser um espaço que proporciona um sentimento de liberdade para seus usuários, devido ao alcance global do que é colocado na rede. Por isso, o autor considera sites como Pottermore “veículos para incrementar investimento (emocional, espiritual, intelectual, financeiro) dos fãs nas produções corporativas e suas mercadorias adjacentes” (id., p.13).

Passemos agora para o momento final deste estudo, em que propomos considerações aprofundadas acerca da análise feita no capítulo dois e dos apontamentos feitos neste capítulo.

¹⁷ Pottermore is a unique online experience from J.K. Rowling, built around the Harry Potter books. Pottermore is the place to explore more of the magical world of Harry Potter than ever before and to discover exclusive new content from J.K. Rowling.

CONCLUSÃO

É certo que a tecnologia alterou profundamente o modo de se fazer cinema. Efeitos especiais foram incorporados, novas maneiras de produção e distribuição foram sendo criadas, proporcionando que os filmes se estendam e saiam das telas de cinema para a vida dos espectadores. A questão é saber se o processo comunicativo presente nas produções também se alterou de forma significativa na contemporaneidade ou se apenas englobou as novidades à sua essência.

Esta indagação, ponto de partida deste estudo, nos faz refletir sobre se o cinema contemporâneo posterior ao período da Nova Hollywood pode ser realmente classificado como um novo modelo. Se tomarmos como exemplo *Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II* percebemos que a inovação técnica advinda dos *blockbusters* e dos filmes *high concept*, apontados por alguns como a nova etapa pós Nova Hollywood, não impediu que a narrativa tomasse os moldes da boa e velha forma hollywoodiana de se fazer cinema no início do século XX.

Dedicamos nosso terceiro capítulo a mostrar, analisando o conteúdo do filme, se e como a narrativa do nosso objeto se adequa às regras expostas no primeiro capítulo, a famosa receita de bolo do cinema: faça desse modo, acrescente tais ingredientes, molde seus personagens dessa maneira e seu espectador vai entender a sua mensagem. E, pelo que vimos, *Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II*, apesar de seu contexto *high concept*, insistiu em recorrer ao padrão.

Tivemos personagens bem definidos, conflitos identificáveis, a primeira linha causal da trama, o conflito-mor (pautado no protagonista eliminar/vencer seu antagonista), desde o início foi estabelecida. Em geral, conforme apontado por Bordwell, pode haver uma

segunda linha causal, que pode ser a do romance heterossexual, que vai ser resolvido no final da trama. O nosso objeto reforça sua estrutura clássica ao apresentar essa segunda linha, que é uma recorrente estratégia deste tipo de narrativa.

Mas, como demonstramos, existiram sim referências a outros momentos e a outras informações que não puderam ser abordados em um filme de duas horas e meia (conflito tempo *versus* conteúdo que, como indicado no segundo capítulo, conseguiu ser resolvido nas atuais produções através de desdobramentos midiáticos). Apesar disso, tais referências foram explicadas por algum personagem ou pelas circunstâncias.

É óbvio que um filme que se propõe a promover o fechamento de uma série composta por outras sete produções não passaria ileso a menções a outros fatos de seus anteriores. Afinal de contas, como já dito, é um fechamento de 10 anos de histórias, e todo fim teve seu começo e suas bases. Surge então um conflito para os próprios realizadores do longa: eu desejo que meu filme se feche em sua série e, portanto, se feche a novos consumidores que não tenham nenhum conhecimento prévio sobre a história? Em outras palavras: vamos fazer uma produção somente para fãs de Harry Potter ou vamos dar a oportunidade para aqueles que não conheçam a franquia, mas que possam entender nossa mensagem e, quem sabe, tornarem-se potenciais consumidores?

A Warner Bros., produtora da série nos cinemas, é, como sabemos, uma empresa. E toda empresa precisa que suas produções alcancem determinado nível de sucesso para que os lucros da companhia sejam garantidos. É claro que eles poderiam se fechar somente na comunidade já formada pelos fãs que, como vimos no capítulo quatro, é imensa e atuante. Mas por que não expandir os negócios e levar Harry Potter a quem ainda não o conhece?

Se a adaptação se baseasse fielmente à obra impressa, talvez algumas lacunas necessárias para o bom entendimento da trama não fossem preenchidas, pois, afinal, o público

especializado já as conhece. Porém, como a intenção é atingir outros – e por que não potenciais – consumidores, a narrativa acabou sendo pautada no modelo clássico.

Diante disso, podemos entender que a história se tornou compreensível até mesmo por aqueles que nada conhecem, graças aos recursos e técnicas já comentados no início dessas considerações. Tal processo de comunicação vai estabelecer o modo como as ações, os conflitos e as viradas da trama vão afetar o espectador, sua identificação com o personagem, a tensão que é provocada.

Quando a história de Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II tem sua última virada e a trama se encaminha para seu último ato, o protagonista descobre que, para a eliminação de seu antagonista acontecer, o mau que habita dentro dele (Harry Potter) deve ser exterminado, levando-o à redenção, ao encontro com seu destino, ao encontro com a morte. Este pode ser tomado como um exemplo de identificação do espectador com o personagem: ficamos comovidos com seu sacrifício e com sua coragem; ficamos tensos quando ele vai enfrentar seu destino; ficamos aliviados quando ele na verdade não morre, e sim o mal que o habitava. Uma verdade leva o protagonista à sua epifania e sua atitude certa o leva ao renascimento – só que, desta vez, para melhor. Esta é uma metáfora que se repete em nossas vidas a cada dia; a todo momento nos deparamos com situações que nos forcem a mudar nossa forma de ser, a eliminar algo de nossa conduta, a agir de outra forma. E eis que a projeção e a identificação tão exploradas por Edgar Morin¹⁸ se estabelecem e o espectador cria um laço afetivo com o personagem, envolvendo-se cada vez mais com a trama. E é justamente isso que o realizador do filme quer.

Todavia, a experiência do espectador com a história pode assumir outra nuance. Vimos no capítulo dois que a maioria dos conteúdos produzidos hoje para uma determinada mídia ganham desdobramentos em outros meios, aumentando seu potencial de consumo

¹⁸ Mais informações em “Cultura de Massas no Século XX – Volume 1: Neurose”, de Edgar Morin

através de nichos de informação diferentes. Conforme exposto no capítulo quatro, a saga de Harry Potter como um todo está presente em diversas mídias, o que faz com que nosso objeto também possua, conseqüentemente, seus desdobramentos.

Surge, dessa maneira, um novo espectador para o filme produzido pela Warner Bros.: o que entende tudo, sabe de tudo, vive e consome Harry Potter. Este público leu os livros, assistiu a todos os filmes, leu informações na internet, escreveu seus *fan fictions*, debateu em fóruns de sites especializados, fez álbuns de figurinhas, teve Harry Potter como avatar nos jogos de videogame e computador, comprou acessórios, frequentou os parques temáticos. Torna-se claro que este espectador não vai assistir à produção da mesma forma daquele apontado por nós anteriormente.

Temos, portanto, um novo nível de experiência. Um novo processo comunicativo surge entre o realizador do filme e quem vai consumir a história. O modo como a narrativa vai afetar o espectador, sua identificação com os momentos, a tensão a qual ele vai sentir são diferentes. Muitos vão chegar aos cinemas querendo saber como determinada passagem do livro foi adaptada às telonas, como vai ser o desempenho de seu ator preferido, como a nova atriz na saga vai responder ao seu papel.

Este público especializado, por assim dizer, vai assistir ao filme já sabendo, por exemplo, que Harry vai vencer Voldemort e que tudo será resolvido. Mas como esta história vai ser contada e finalizada? Como será o desfecho de tudo o que foi lido e consumido durante mais de 10 anos de produções? É esta a tensão existente. E é justamente esta apreensão que faz com que muitos saiam do cinema adorando o que viram, enquanto outros reclamem que tal parte foi cortada na montagem. Uns gostam, outros se decepcionam.

Daí vem a preocupação do estúdio, que deve ser capaz de abarcar os dois níveis de experiência em uma só produção: quem conhece tudo ainda deve se surpreender, e quem nada conhece deve entender. E foi por isso que propusemos uma leitura dupla de Harry Potter e as

Relíquias da Morte – Parte II. Uma passando pela sua estrutura narrativa, abordando, então, um primeiro nível de experiência, daqueles que nada conhecem; e outra enfatizando alguns dos muitos desdobramentos dados não só ao filme, mas a toda a série.

No fim, percebemos que mudanças realmente existiram no modo de se fazer cinema atualmente, como afirmamos no início destas considerações. No entanto, nosso objeto veio para provar que diversas novas hollywoods podem surgir, a tecnologia pode trazer novos conceitos, percepções, adequações. O fio condutor, porém, quando se quer estabelecer algo compreensível e – principalmente para grandes corporações – consumível, vai ser sempre levado ao que era feito antigamente. E, por que não, ao que é feito até os dias de hoje, sob máscaras de inovação.

REFERÊNCIAS

ANELLI, Melissa. *Harry e seus fãs*. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

[ASSIS, R. B. B. R.; COUTO, P. R. D.; SILVA, I. H. S. A Pedra Filosofal e a Ordem da Fênix: mudanças de foco narrativo e conflito nos filmes clássicos de Harry Potter. In: IX Encontro Regional de Comunicação, 2011, Juiz de Fora – MG. IX Encontro Regional de Comunicação – Anais, 2011.](#)

BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Espanha: Paidós, 1996.

_____. *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos*. In: Fernão Pessoa Ramos. *Teoria Contemporânea do Cinema*, Volume II. São Paulo: Senac, 2005.

_____. *The Way Hollywood Tells It. Story and Style In Modern Movies*. University of California Press, 2006.

BORGES, E.; CAMPÊLO, R.; CAVALCANTE, B.; LOPES, T.; RIOS, R. *Harry Potter e fanfictions: colaboração e gratuidade na internet*. In: XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2012, Recife – PE. Anais eletrônicos. Disponível em : <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-0552-1.pdf>>. Acesso em: 19 janeiro 2013.

CURIOSIDADES numéricas da saga Harry Potter. Disponível em <<http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/curiosidades-numericas-da-saga-harry-potter>>. Acesso em: 16 janeiro 2013.

EA and Warner Bros. Announce Harry Potter and the Deathly Hallows Videogames.

Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2010/06/01/ea-and-warner-bros-announce-harry-potter-and-the-deathly-hallows-videogames>>. Acesso em: 16 janeiro 2013.

HARRY Potter e a Câmara Secreta. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman. Londres: Warner Brothers, 2002. 2 DVDs.

HARRY Potter e a Ordem da Fênix. Direção: David Yates. Produção: David Heyman e David Barron. Londres: Warner Brothers, 2007. 2 DVDs.

HARRY Potter e a Pedra Filosofal. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman. Londres: Warner Brothers, 2001. 2 DVDs.

HARRY Potter e as Relíquias da Morte – Parte I. Direção: David Yates. Produção: David Heyman, David Barron e J.K. Rowling. Londres: Warner Brothers, 2010. 2 DVDs.

HARRY Potter e as Relíquias da Morte – Parte II. Direção: David Yates. Produção: David Heyman, David Barron e J.K. Rowling. Londres: Warner Brothers, 2011. 2 DVDs.

HARRY Potter e o Cálice de Fogo. Direção: Mike Newell. Produção: David Heyman. Londres: Warner Brothers, 2005. 2 DVDs.

HARRY Potter e o Enigma do Príncipe. Direção: David Yates. Produção: David Heyman e David Barron. Londres: Warner Brothers, 2009. 2 DVDs.

HARRY Potter e o Prisioneiro de Azkaban. Direção: Alfonso Cuarón. Produção: David Heyman, Chris Columbus e Mark Radcliffe. Londres: Warner Brothers, 2004. 2 DVDs.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JOGOS baseados na série Harry Potter. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Jogos_baseados_na_s%C3%A9rie_Harry_Potter>. Acesso em: 16 janeiro 2013.

MASCARELLO, Fernando. Cinema hollywoodiano contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papyrus, 2006. p. 333-359.

POTTERISH. Disponível em <<http://potterish.com/sobre-o-potterish/>>. Acesso em: 15 julho 2012.

POTTERMORE. Disponível em <<http://www.pottermore.com>>. Acesso em: 16 janeiro 2013.

RODRIGUES, Raque Timponi Pereira. *Polidimensionalidade da narrativa fílmica contemporânea: não-linearidade, transnacionalização e transmídia*. Rio de Janeiro, 2009.
Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre da
Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. Understanding Classical Narrative Technique. Harvard University Press, 2001.

ZANI, Ricardo. Cinema e narrativas: uma incursão em suas características clássicas e modernas. *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, jan./jun. 2009.