

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA  
HUM 05007 – ANTROPOLOGIA I – TURMA A  
PROF. LORENA AVELLAR DE MUNIAGURRIA

# ARMADA HOGWARTS

OBSERVAÇÃO ETNOGRÁFICA  
DO FÃ-CLUBE DE HARRY POTTER  
EM PORTO ALEGRE, RS

ANDRÉ DANIEL REINKE  
CURSO DE HISTÓRIA - NOTURNO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA  
HUM 05007 – ANTROPOLOGIA I – TURMA A  
PROF. LORENA AVELLAR DE MUNIAGURRIA

# ARMADA HOGWARTS

---

OBSERVAÇÃO ETNOGRÁFICA  
DO FÃ-CLUBE DE HARRY POTTER  
EM PORTO ALEGRE, RS

**ANDRÉ DANIEL REINKE**  
CURSO DE HISTÓRIA - NOTURNO

# INTRODUÇÃO

---

ESTE É UM TRABALHO SOLICITADO pela Professora Lorena Avellar de Muniagurria, da disciplina de Antropologia I. O objetivo é colocar o aluno em contato com uma experiência preliminar de pesquisa etnográfica, sem maior rigidez metodológica quanto às configurações teóricas.

Meu objeto de estudo surgiu quase por acaso. Parti da idéia inicial de fazer um trabalho de observação etnográfica de um grupo de jogadores de RPG. Para tanto, compareci à loja Jambô (Rua Sarmento Leite, em Porto Alegre), revendedora de produtos para jogos e Anime em geral, para me informar a respeito de pessoas que eventualmente jogassem lá. Fui informado de um grupo que se reunia mensalmente para jogar RPG com a temática do Harry Potter, promovido por um fã-clube da personagem. Anotei o endereço virtual do fã-clube – chamado Armada Hogwarts –, acessei o site e me impressionei com a organização do grupo. Enviei um e-mail para verificar a possibilidade de fazer meu trabalho a respeito deles.

O retorno da Armada foi muito rápido (sinal que o clube funcionava). A Vicky e o Lucas, fundadores da Armada, me confirmaram a disponibilidade de utilizar a reunião de RPG como objeto de estudo e informaram sobre outra atividade que estariam realizando no dia 27 de setembro – um Encontro Potteriano na Livraria Cultura, com atividades diversas. Como eu não sou conhecedor do universo Harry Potter e tinha curiosidade de entender um pouco desta mania que corre inclusive por terras brasileiras, achei adequado mudar meu foco do jogo de RPG para a observação deste evento.

Como método, resolvi dividir a pesquisa em duas etapas: a primeira, a busca de informações a respeito de Harry Potter; a segunda, a observação dos fãs no evento.

Tive um pequeno problema para a execução da primeira etapa de minha proposta. Eu precisava conhecer a cultura que envolve a personagem; portanto, deveria ler todos os 7 livros que compõe a obra original e assistir os 5 filmes. Felizmente eu já havia assistido três deles, mas não havia lido nenhum dos livros e certamente não teria tempo hábil para cumprir esta tarefa. Parti para um “plano de contingência” que foi o seguinte: ler o primeiro livro (Harry Potter e a Pedra Filosofal) e buscar, na Internet, resumos e comentários a respeito do restante da obra. O principal site consultado foi o da editora brasileira detentora dos direitos de reprodução da obra, a Rocco ([www.harrypotter.rocco.com.br](http://www.harrypotter.rocco.com.br)). Acredito que tenha funcionado. O resultado desta etapa apresento na primeira parte do meu trabalho, intitulada “O Universo de Harry Potter”.

Quanto à segunda parte, foi mais simples de resolver. Particpei de todo o evento, tendo minha máquina fotográfica a tiracolo e um bloco de anotações à mão. Minha intenção era apenas observar, tomar nota e fotografar, mas o grupo foi tão simpático e atencioso que pude conversar bastante com diversos participantes e ter uma noção que foi além do que seria perceptível através apenas da observação. O resultado, apresento na segunda parte intitulada “A Observação da Armada Hogwarts”.

Quanto à forma de apresentação, decidi fazê-lo, mais do que com descrições, utilizando muitas imagens. Não vejo sentido em fazer um longo detalhamento através de palavras se, com uma fotografia, consigo dizer tudo a respeito dos aspectos visuais da observação. Desta maneira, adotei o estilo de revista como ideal para a formatação final do trabalho.

O resultado deste empreendimento segue nas próximas páginas. Adotei, em todo o texto do trabalho, uma linguagem informal – mais adequada ao formato de “revista” que escolhi – conjugando idéias, imagens e legendas que vão se intercalando, facilitando a leitura e trazendo a associação da imagem de forma imediata e ao que é apresentado no texto. Como exercício de certa “alteridade”, procurei me colocar “do lado do outro” e mergulhar no mesmo fascínio que os fãs de Harry Potter sentem pelo seu universo. Daí minha descrição, meus comentários e minha visão do evento ficar no limiar entre a fantasia e a realidade. Bem ao gosto dos pupilos de Hogwarts.

## A AUTORA DA SÉRIE HARRY POTTER



**JOANNE KATHLEEN ROWLING** nasceu nos arredores de Bristol, na região de Gloucestershire, Inglaterra, em 31 de julho de 1965. Transformou a data de seu nascimento no dia do aniversário de seu protagonista, Harry Potter. Formada em literatura e filologia francesa, Rowling publicou a primeira edição inglesa do livro em julho de 1997. Sucesso de público e de vendas, os livros da série Harry Potter foram traduzidos para 64 idiomas e venderam mais de 325 milhões de cópias em todo o mundo, 2,5 milhões só no Brasil, gerando uma grande diversidade de produtos e, até o momento, cinco filmes inspirados na personagem. Além dos sete livros da série Harry Potter, J. K. Rowling assina, sob pseudônimos, os livros “Quadribol através dos séculos”, um histórico completo sobre o jogo de Hogwarts, e “Animais fantásticos & onde habitam”, guia adotado pelos professores da escola de magia, ambos publicados no Brasil pela Editora Rocco. A autora ganhou, entre outros prêmios, o Nestlé Smarties Book Prize Gold Medal, o FCBC Children’s Book Prize, o Birmingham Cable Children’s Book Award e o cobiçado British Book Awards Children’s Book of the Year. Em 2003, recebeu o Prêmio Príncipe de Astúrias da Concórdia.

*Esta é uma pesquisa com fins acadêmicos, sem qualquer vínculo comercial ou proposta de publicação. As imagens utilizadas na primeira parte do trabalho, intitulado “O Universo de Harry Potter”, foram coletadas na Internet em diversos sítios com objetivo unicamente ilustrativo da descrição apresentada. Cabe ressaltar que HARRY POTTER, personagens, nomes e imagens relacionadas são marcas registradas de J.K.Rowling e Warner Bros. TM & © 2008*

**P**RIMEIRA PARTE

○ **U**NIVERSO DE  
**G**HARRY **P**OTTER

# CARACTERÍSTICAS GERAIS

A CONCEPÇÃO CRIATIVA PARA O UNIVERSO DE HARRY POTTER parte de um pressuposto muito simples: a naturalização da fantasia e da magia no cotidiano infanto-juvenil. A autora da série – J.K. Rowling – soube, com extrema presteza, unir três conceitos de grande sucesso junto ao público adolescente:

- o ambiente escolar e suas peculiaridades (provavelmente o ambiente mais importante e fundamental do universo infanto-juvenil);
- a noção de Idade Média (censo comum e fantasioso a respeito deste período histórico, que fascina gente de todas as idades);
- e a “Jornada do Herói” (estrutura narrativa comum nas histórias mitológicas, segundo Joseph Campbell).

Explorarei estes temas mais adiante. Unindo estas três concepções, é-nos apresentada na série Harry Potter um mundo oculto aos homens comuns – chamados “trouxas” – mas profundamente verdadeiro e presente na sociedade potteriana: o universo dos bruxos e feiticeiros. Estes, vivem nas mesmas cidades do nosso planeta, utilizando entretanto de diversas estratégias – muitos deles mágicos – para se manterem camuflados à sociedade civil trouxa. Os mais diversos portais transportam o bruxo (e somente ele) para ruas com lojas de artigos para feiticeiros, bancos subterrâneos de duendes e – aqui o ponto central da trama do jovem bruxo Harry – a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Também há um esporte coletivo muito popular e alvo da torcida tanto de jovens como de bruxos adultos: o Quadribol.

Este é o palco das aventuras de Harry Potter, um menino bruxo que vai aprendendo as técnicas do ofício ao mesmo tempo em que deve enfrentar um perigo que visa, mais do que tomar sua vida, instaurar a maldade da Magia Negra no mundo dos bruxos e dos homens comuns. Uma tragédia que somente Harry Potter e seus amigos podem evitar.



*Harry e Draco, uniformizados como apaixonadores para o jogo de Quadribol.*



## ESCOLA DE MAGIA E BRUXARIA

É uma escola situada no Reino Unido, com características do Secondary School britânico – um colégio interno de tempo integral. Nesta escola, os alunos aprendem, dos 11 aos 17 anos, todas as técnicas da bruxaria em aulas com professores especialistas para se tornarem bruxos ou feiticeiros plenamente qualificados. Conta com uma estrutura típica de escola (com diretores, conselho), internato (quartos, refeitório) e professores de disciplinas como Poções, Encantamentos, Defesa Contra as Artes das Trevas, Herbologia, História da Magia...

## AS CASAS DE HOGWARTS

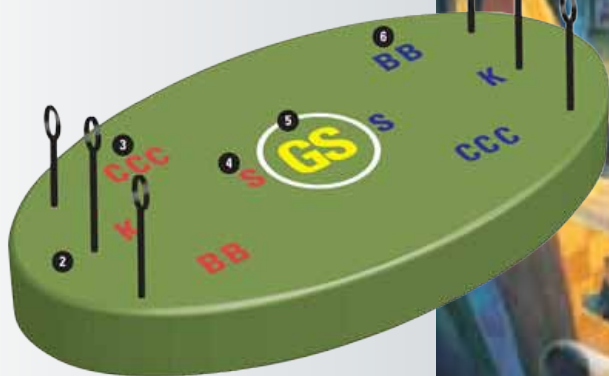


Existem na escola quatro “casas” às quais cada estudante deve se filiar, que são espécies de “fraternidades” (vide modelo americano). Cada uma delas é em homenagem a um dos quatro fundadores da escola Hogwarts. Estas escolas competem entre si durante o ano letivo em uma espécie de “gincana”, cuja maior pontuação pode ser conquistada através das partidas de Quadribol.

### QUADRIBOL

Esporte que une algumas características de Handebol e Basebol. Duas equipes com 7 jogadores cada voam em vassouras sobre um campo (semelhante ao de futebol) com goleiras compostas por 3 aros em lados opostos. São utilizadas 4 bolas: um “Goles”, que é a bola de jogo com a qual se trocam passes e busca-se fazer o gol; 2 balaços, que são bolas muito violentas e que, sozinhas, se movimentam para derrubar os jogadores das vassouras voadoras; e 1 pomo de ouro, que é uma bola pequena dotada de asas e que voa em uma velocidade extraordinária – quem conseguir pegá-la faz 150 pontos, o que muitas vezes significa a vitória. Cada time é composto de 1 goleiro (letra K no gráfico), que deve tentar

evitar o “gol” (quando a “Goles” é lançada através de um destes aros), 3 artilheiros (letras CCC, que voam e trocam passes tentando fazer gols), 2 batedores (letras BB, que protegem os artilheiros dos balaços com tacos) e um apanhador (letra S, que existe somente para perseguir o pomo de ouro, função de um jogador pequeno e veloz).  
Vence a equipe que fizer mais pontos.  
Harry Potter logo demonstra habilidade natural para ser o apanhador.



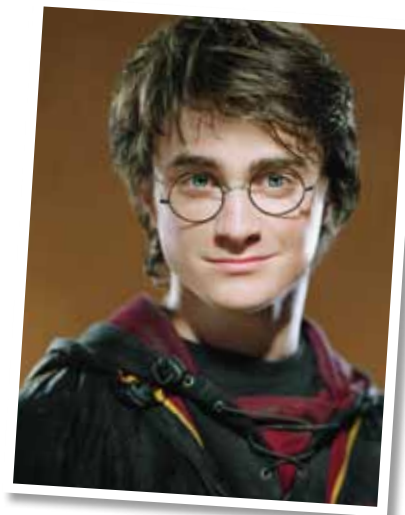


# PERSONAGENS PRINCIPAIS

A SAGA DE HARRY POTTER apresenta centenas de personagens. Não pretendo aqui fazer uma relação de todas elas, ou detalhar uma quantidade representativa da mesma. Pretendo somente apresentar as principais e as que tem influência mais marcante no desenrolar dos 7 livros da série.

## HARRY POTTER

Protagonista da série, nascido em 31 de julho de 1980. Com um ano de idade, Harry escapou da morte protegido pela mãe – os pais foram assassinados pelo vilão Voldemort. Harry ficou com uma cicatriz na testa e fez com que o Lorde das Trevas desaparecesse por mais de uma década. Após a morte dos pais, ele foi deixado com os tios, onde foi criado como um estorvo – passou toda sua infância morando no armário embaixo da escada. Em seu 11º aniversário, Harry recebeu diversas cartas de Hogwarts e, apesar das tentativas dos tios de coibi-lo, entrou para a escola – onde se sentiu em casa pela primeira vez na vida. Ao longo dos sete anos de estudos, cada um retratado em um dos livros da série, Harry fica sabendo da própria história, das mentiras dos tios e do quanto é famoso no mundo dos bruxos por ter sobrevivido ao ataque de Voldemort. Pertence à Grifinória e faz parte do time da casa como apanhador – o mais jovem da história de Hogwarts.



## RONY WEASLEY

Melhor amigo de Harry Potter e Hermione Granger. Pertence a uma das mais antigas famílias de bruxos, os Weasley. Rony é um dos sete filhos de Arthur e Molly – irmão de Gui, Carlinhos, Percy, Jorge, Fred e Gina. Rony sofre por não ser popular como Harry ou tão bom aluno quanto Hermione, mas é irremediavelmente fiel a estas amizadas. Sente-se frustrado por ser pobre e ter de usar as roupas e livros usados pelos cinco irmãos que já passaram por Hogwarts – e que marcaram época. Rony pertence à Grifinória.

## HERMIONE GRANGER

Melhor amiga de Harry Potter e Rony Weasley. Filha única de trouxas, ambos dentistas, Hermione é uma das alunas mais inteligentes e dedicadas da história de Hogwarts. Conhece inúmeros feitiços que já tiraram seus amigos de grandes apuros. Por ser filha de trouxas, sofre preconceito de colegas, como Draco Malfoy, que a chamam de sangue-ruim. Hermione pertence à Grifinória.



## RÚBEO HAGRID

Guardião das chaves e dos terrenos de Hogwarts. Meio-gigante, admirador de criaturas mágicas e fascinado por dragões. Hagrid é quem leva o bebê Potter para os tios Dursley e também é ele quem vai buscá-lo quando completa 11 anos. Já na escola, Harry sempre visita Hagrid, que mora em uma cabaninha no terreno de Hogwarts. A personagem está presente em todos os momentos mais importantes da série. Hagrid estudou em Hogwarts na década de 1940, mas não chegou a concluir os estudos.



#### LORDE VOLDEMORT

É o vilão da série e quer controlar o mundo mágico para tornar-se imortal. Seu nome verdadeiro é Tom Riddle e é filho de uma bruxa com um trouxa. Voldemort foi abandonado pela mãe e cresceu em um orfanato. Hogwarts foi sua primeira casa de verdade, onde ficou conhecido como um aluno brilhante. Pertencia à Sonserina e descobriu que era o último descendente vivo de Salazar Slytherin. Alguns anos depois de deixar Hogwarts, Riddle reapareceu como Lord Voldemort, disposto a dominar o mundo dos bruxos. Prestes a conquistar o que queria, foi detido por uma criança de um ano, o bebê Potter. Ao tentar matar o menino, algo estranho aconteceu e o feitiço se voltou contra ele. Harry ficou apenas com uma cicatriz na testa e Voldemort desapareceu por 10 anos, quando voltou e retomou o recrutamento dos antigos aliados, os Comensais da Morte. Voldemort planeja uma maneira de liquidar Harry Potter.

#### ALVO DUMBLEDORE

Maior bruxo de todos os tempos. Diretor de Hogwarts desde 1940, Dumbledore acompanhou toda a trajetória de Tom Riddle – aluno da escola na década de 1940 –, em direção às Artes das Trevas. Ele é o único bruxo capaz de impor algum temor a Lord Voldemort. Dumbledore foi o criador da Ordem da Fênix, que lutava contra o Lorde das Trevas e os Comensais da Morte no final dos anos 1970 e início dos 1980. Quando aluno de Hogwarts, pertenceu à Grifinória.



#### SEVERO SNAPE

Professor de Poções em Hogwarts – apesar de sempre sonhar em assumir as aulas de Defesa Contra as Artes das Trevas. Filho de uma bruxa com um trouxa, Snape pertenceu à Sonserina nos tempos de colégio. Ao sair de Hogwarts, tornou-se um Comensal da Morte. Quando Lord Voldemort desapareceu após tentar matar Harry, Snape passou para o lado do bem, protegido por Dumbledore. Snape não gostava do pai de Harry, que infernizava sua vida com brincadeiras de mau gosto. Há muitas dúvidas sobre a índole do personagem, que são mantidas em suspenso e reveladas apenas no sétimo livro.

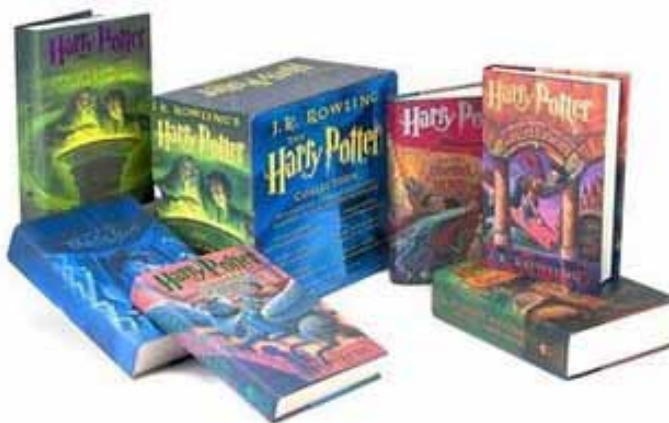
#### SIRIUS BLACK

Melhor amigo de Tiago Potter, o pai de Harry. Sirius passou 12 anos preso em Azkaban, acusado de ter traído os amigos Tiago e Lúlian (pais de Harry) e pela suposta morte de Pettigrew, mas a verdade veio à tona no terceiro livro da saga, quando ele conseguiu escapar da prisão. Sirius, assim como Tiago e Pedro Pettigrew, é um animago não-registrado (ou seja, um transmorfo). Ao longo da história, eles transformam-se em um cachorro, um cervo e um rato.



#### DRACO MALFOY

Principal rival de Harry Potter desde a primeira viagem de trem a Hogwarts. Filho de dois Comensais da Morte – Narcisa Black e Lúcio Malfoy –, Draco herdou toda a repulsa que seus pais sentem por trouxas e mestiços: costuma chamar Hermione de sangue-ruim. A família tradicional e rica garante destaque a Draco em Hogwarts. Para o filho entrar no time de quadribol da Sonserina, Lúcio comprou vassouras novas para todos os jogadores. Draco pertence à Sonserina, como toda a sua família.



## OS LIVROS



*Os próprios livros ganham uma aura fantástica: esta, uma edição especial com a série completa em um baú de madeira.*

A SÉRIE DE LIVROS HARRY POTTER foi publicada originalmente pelas editoras Bloomsbury (britânica) e Scholastic (norte-americana). Centrados no menino-bruxo Harry Potter, os primeiros livros tinham um volume de cerca de 200 páginas e foram aumentando, chegando até 700 páginas nos últimos, acrescentando detalhes à trama e complexidade aos personagens e à narrativa. Os enredos dos livros são recheados de elementos mágicos e com forte veia fantástica, com informações novas e constantes a respeito do universo da feitiçaria mítica, sempre tendo como pano de fundo um romance policial. Cada livro apresenta um enigma com início e fim, mas que de alguma maneira contribui para o desenrolar global da história – que trata do combate entre o jovem bruxo Harry Potter e o grande vilão da saga, Lorde Voldemort. Dados que aparecem aparentemente sem importância em um livro surgem novamente em outro, com maior peso na narrativa.

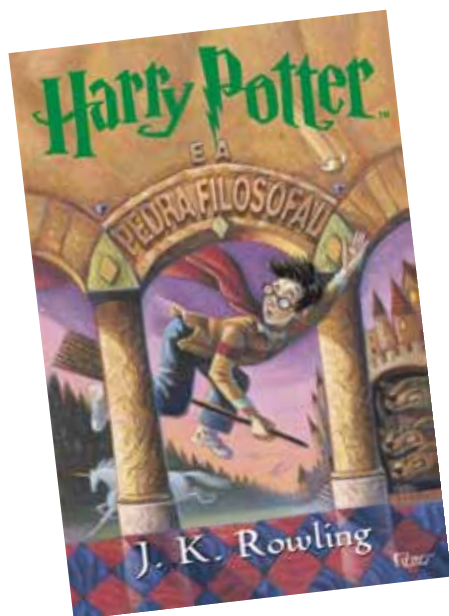
A seguir, seguem pequenas sinopses contando, em linhas gerais, o conteúdo de cada um dos sete livros da série Harry Potter.

### **1. Harry Potter e a Pedra Filosofal**

No primeiro livro da série, Harry Potter tem 10 anos e vive com seus tios, a família Dursley. É um menino acanhado, que passou a vida sendo menosprezado pelos familiares, acreditando que seus pais haviam morrido em um acidente de carro. Entretanto, passa a receber cartas muito estranhas, entregues por corujas, mas que são interceptadas pelos tios. No dia do seu aniversário de 11 anos, chega à casa um gigante chamado Rúbeo Hagrid que lhe faz saber a verdade: é filho de um casal de feitiçeiros que foram mortos pelo maligno Lorde Voldemort, e ele mesmo, Harry, um bruxo muito famoso por ter sido o único a sobreviver a um ataque do bruxo das trevas. Entende então o significado da cicatriz em forma de raio que ostenta na testa.

Além de descobrir ser feitiçeiro, fica ciente de sua herança – guardada em um banco de duendes – e de uma vaga reservada na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.

É para esta escola que ele parte e a apresentação de seu contexto é a temática central do livro. Harry conhece Rony Weasley e Hermione Granger, que se tornariam seus melhores amigos e companheiros ao longo de todas as aventuras. É com eles que Harry se perde nos labirintos de salas da escola e vem a entrar em uma sala proibida, onde um gigantesco cão de 3 cabeças guarda um alçapão onde está depositada a Pedra Filosofal – que contém o



Elixir da Vida Eterna. Os três jovens passam a suspeitar do professor Severus Snape, imaginando que ele está interessado em roubar a pedra para Voldemort (com quem estaria secretamente aliado).

Decidem, por fim, entrar na sala para interceptar a pedra antes do vilão. Para tanto, ultrapassam os perigos interpostos entre eles e seu objetivo: o cão de 3 cabeças; depois, uma planta mortífera chamada Visgo do Diabo; pegar, pilotando a vassoura voadora, uma chave que dispara pelos ares em uma sala repleta de outras chaves com asas, para finalmente poder abrir uma porta; vencer um jogo de Xadrez Bruxo (onde peças gigantes se movimentam sozinhas); e o desafio de conhecimento sobre qual poção tomar para passar intocado pelas chamas antes de adentrar ao recinto final.

Rony fica inconsciente no jogo e Hermione volta para buscar ajuda, enquanto Harry entra para confrontar o ladrão da Pedra. Para sua surpresa, descobre que o vilão não é o professor Snape, mas o Professor Quirrel, que invoca Voldemort. Este fracassa novamente na tentativa de matar Harry e volta a se esconder. Os três amigos voltam a salvo e a Pedra Filosofal é destruída por Alvo Dumbledore, diretor de Hogwarts.

## **2. *Harry Potter e a Câmara Secreta***

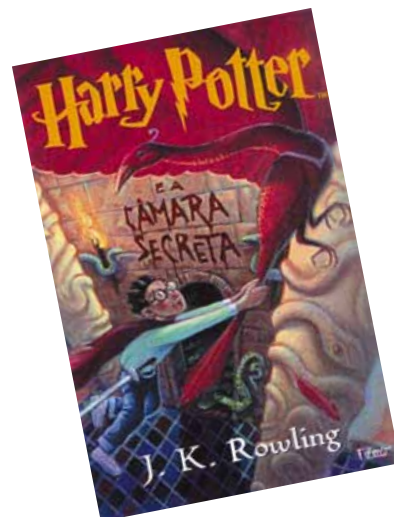
No segundo ano de escola, Harry Potter torna-se suspeito de ter aberto a Câmara Secreta – onde estaria enclausurado um monstro que poderia matar todos os bruxos com “sangue ruim” (filhos de pais mistos, isto é, um bruxo e outro normal, chamado “trouxa” ou de ambos os pais comuns). Uma das colegas, Gina Weasley (irmã mais nova de Rony) é capturada por Voldemort e levada à Câmara, onde corre risco de morte. Harry entra na Câmara, luta contra o monstro e resgata Gina.

## **3. *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban***

Harry tem 13 anos de idade. Sirius Black (prisioneiro em Azkaban, condenado pela morte de 13 trouxas e acusado de traição aos Potter) escapa da prisão e procura encontrar Harry. Os dementadores (espíritos guardiões de Azkaban que se alimentam das almas humanas) o perseguem, enquanto Harry descobre que ele não era o culpado. O verdadeiro criminoso, revelado ao final, é Pedro Pettigrew, amigo de infância de Sirius e transmorfo como ele (fazia-se passar por Perebas, o rato de estimação de Rony).

## **4. *Harry Potter e o Cálice de Fogo***

Harry e a família Weasley vão à Copa do Mundo de Quadribol, onde dois sinais de Voldemort surgem: a reaparição dos Comensais da Morte (antigos seguidores do feiticeiro das trevas) e a conjuração da Marca Negra (símbolo que Voldemort deixava pairando sobre a casa dos feiticeiros que matava). Harry Potter, de volta à escola, é misteriosamente selecionado, junto com Cedrico Diggory, para participar do Torneio Tribuxo representando Hogwarts. Ao final do torneio, Harry e Cedrico são transportados para um cemitério, onde lutam com Voldemort. Cedrico é morto e Harry consegue se salvar levando o corpo do amigo, mas ninguém acredita no retorno do Lorde das Trevas. A não ser seus amigos de sempre.





### 5. *Harry Potter e a Ordem da Fênix*

No início da história, Harry luta com dois dementadores para salvar o primo e quase é expulso de Hogwarts por ter usado magia na presença de um trouxa. A escola e Dumbledore são alvo de uma campanha difamatória da parte do Ministério da Magia (espécie de governo central dos bruxos). Harry, influenciado pela antiga Ordem da Fênix (uma resistência a Voldemort da qual seus pais faziam parte), inicia o treinamento de seus colegas em artes da defesa – fundando o que seria a Armada Dumbledore. Os adolescentes lutam com os Comensais e são salvos por interferência da Ordem da Fênix, momento em que Sirius Black morre. Ao final, Harry enfrenta Voldemort mas é salvo por Alvo Dumbledore. Ninguém mais duvida: o Lorde das Trevas está de volta.



### 6. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*

O professor Severo Snape aparece como um aliado de Voldemort. Draco Malfoy (colega opositor de Harry desde o início da série) recebe a primeira missão como Comensal da Morte: matar Dumbledore. Este, passa a dar aulas particulares a Harry; ambos vem a descobrir que Voldemort buscava a imortalidade através da criação de Horcruxes – objetos que guardam partes de sua alma. Harry e seus amigos passam a tentar encontrar diversos Horcruxes. Na volta à escola, encontram-na invadida por Comensais, auxiliados por Draco. Snape mata Dumbledore e, revelando ser o Príncipe Mestiço (autor de um livro de Poções que Harry estudou), esquiva-se das conjurações de Harry. Os comensais fogem e Harry decide destruir todas as Horcruxes de Voldemort para torna-lo mortal. Planeja sua jornada final para, junto com seus amigos, acabar com o Lorde das Trevas.



### 7. *Harry Potter e as Relíquias da Morte*

Harry, protegido por um encantamento de proteção que a morte da mãe lhe proporcionou, ficará vulnerável quando fizer 17 anos. Passa a ser protegido pela Ordem da Fênix e segue a busca da destruição das Horcruxes. Voldemort se dá conta da destruição progressiva delas e redobra seus ataques. No castelo de Hogwarts acontece a grande luta entre a Armada Dumbledore (composta de estudantes e Harry), auxiliados pela Ordem da Fênix, contra os Comensais. Harry, Hermione e Rony vêem Voldemort matar Severo Snape e descobrem que seu professor era, na verdade, espião de Dumbledore e protetor de Harry – o assassinato do diretor havia sido combinado entre ambos. Harry descobre ainda que ele mesmo é uma Horcrux por carregar alojada nele uma partícula da alma de Voldemort. Decide que deve ser morto, mas fica sabendo que o pomo de ouro (presente de Dumbledore) contém a Pedra da Ressurreição. Entrega-se a Voldemort, é morto, porém ressuscita. Voltando da quase-morte, confronta o vilão, que acaba morto em um “feitiço que sai pela culatra”.

# AMBIENTE ESCOLAR

A SAGA DE HARRY POTTER se desenrola essencialmente num ambiente escolar, com todas suas peculiaridades: escola em forma de internato (mais comum ao europeu e norte-americano, mas íntimo do público brasileiro através do cinema e televisão), paradoxo entre aulas que são consideradas maçantes e as que despertam o interesse dos alunos, alguns professores injustos e “carrascos”, outros carismáticos, temas para casa que são odiados pelos alunos, o controle de disciplinadores, entre outros aspectos.

Entretanto, este ambiente escolar ordinário é elevado ao expoente do fantástico da magia, tornando-se extraordinário e conquistando o fascínio do público. Mesmo sendo um mundo mágico, os elementos do dia-a-dia do estudante estão presentes:

- o sistema de ensino é estruturado em disciplinas (como na nossa escola), mas elas são fantásticas, como Poções Mágicas, e são ministradas com livros-texto de aula míticos;
- o correio traz cartas dos pais; mas a entrega é feita por corujas;
- há muitas fotografias em todos os lugares; mas, diferente do mundo dos trouxas, as fotografias se mexem, falam e inclusive podem estar ausentes visitando um parente;
- um empregado pode estar escondendo um animal de estimação proibido; em Harry Potter, Hagrid esconde um filhote de dragão;
- o transporte até a escola é de trem; mas um trem paralelo que é tomado em Londres em uma “estação do meio” atravessando uma parede;
- os esportes coletivos são alvo da maior concentração de esforços dos estudantes, como as nossas “Interséries” ou “Olimpíadas”; mas a prática dos bruxos é o Quadribol, disputado em vassouras voadoras.

Além destas características “externas”, há outro forte elemento de identificação: os livros foram lançados em intervalos de um ano, e em cada livro as personagens envelhecem juntos; ou seja, há uma cronologia entre publicações (verossimilhança externa) com a vida das personagens (verossimilhança interna). Ambas as cronologias batem com a do leitor, que envelhece e amadurece juntamente com Harry Potter e seus amigos. O fã de Harry Potter vê a vida se tornando mais complexa dentro do livro da mesma maneira que a sua própria também vai se “complicando”. O mundo do bruxo se torna, assim, muito íntimo dos conflitos e aspirações dos próprios leitores.



*Uniformes rígidos são referência do conceito de escolarização tradicional, elemento também explorado na novela mexicana “Rebeldes”.*



*Professores na bancada principal, em um momento de refeição comunitária na escola. A severidade de alguns e a instigação promovida por outros é fator comum a qualquer escola do mundo dos “trouxas” – o mundo real.*

# NOÇÃO DE IDADE MÉDIA



*Brasões são elementos de origem medieval que povoam o imaginário popular, gerando inclusive buscas de “ascendência” familiar hoje em dia. Na série Harry Potter, além do brasão da escola, são freqüentes as aparições dos brasões das casas (apresentados anteriormente)*



*As vestes longas e negras, associadas a clérigos e a feiticeiros, é a vestimenta comum aos bruxos e, principalmente, ao grande vilão, Voldemort. Este padrão também aparece no cinema em Star Wars (os Sith) e com os Espectros do Anel da obra de Tolkien.*

*A principal personagem de todas as histórias que envolvem magia é Merlin, um bruxo muito sábio e de longas barbas brancas. Em Harry Potter, o estereótipo é utilizado explicitamente em Dumbledore, diretor da escola. O mesmo acontece com Gandalf em O Senhor dos Anéis.*

EXISTE NO MUNDO MODERNO o que pode ser classificado como uma “noção de Idade Média” que não passa necessariamente pela realidade histórica do que ocorreu naquele período. Esta noção foi estabelecida em duas vertentes, uma negativa e outra positiva.

A noção negativa foi estabelecida a partir dos iluministas do século XVIII, que buscaram um posicionamento ideológico a favor da nova classe que se formava – o estado burguês – em contraposição à igreja e à nobreza de outrora. Então, os iluministas denominaram os séculos anteriores como a “Idade das Trevas”, uma clara contraposição à “Era das Luzes” da qual pertenciam. O próprio termo “Idade Média” foi criado neste período, caracterizando um tempo médio, um intervalo entre as grandes iluminações – o Classicismo e o Renascimento. Esta noção negativa se firmou em um conceito de sociedade atrasada, escura, injusta e maligna e em imagens de igrejas góticas sombrias (aqui, evidente a tendência deturpadora: igrejas góticas são extremamente iluminadas e abertas, os vitrais são multicoloridos e brilhantes).

Já a noção positiva foi inaugurada com os romancistas do século XIX, que buscaram na Idade Média uma idéia de “infância da Europa” e nascimento das nações, fundamento para a construção das nacionalidades. Esta afirmação positiva resgatou o mito do “cavaleiro andante”, o herói romântico que busca levar a justiça ao oprimido, cuja nobreza de alma independe da origem – se aristocrática ou não.

O fato é que ambos os conceitos estão profundamente arraigados na mentalidade moderna a respeito do período feudal, e pouco de realidade histórica está presente nestes conceitos. O professor José Rivair de Macedo (História da UFRGS) é preciso em sua afirmação:

*“(…) a Idade Média lembrada hoje nas mídias, na literatura, e mesmo nas artes, é um tempo mitificado, interessando mais certas imagens esteticamente em consonância com os anseios atuais do que um tempo efetivamente histórico, vivido, que um dia possuiu concretude. Por isso, estabeleço sempre a distinção entre uma Idade Média histórica e uma Idade Média imaginada, e, no caso atual, seria mesmo o caso de falar de uma “Idade Média fantasiada”. Isso quer dizer que, para a nossa sociedade de consumo, ávida por imagens que lhe permita evadir-se do cotidiano, a Idade Média funciona como um repositório de temas míticos, românticos, bélicos e propriamente imaginários.”*

*(Cadernos IHU em formação - Ano 2 - Nº 11 - 2006 - página 22)*

Esta noção de Idade Média, que é fantasiosa e, por isso mesmo, fantástica, está presente em cada elemento da construção do mundo de Harry Potter. Explorado tanto no aspecto negativo – pelos ambientes lúgubres, escuros e assustadores – como pelo aspecto positivo – através da saga dos inúmeros “cavaleiros andantes” bondosos e dos “cavaleiros das trevas” cruéis. Daí também resulta boa parcela do fascínio gerado pela série.



*Nenhum elemento povoava mais o imaginário moderno a respeito de Idade Média do que o castelo. A sede da escola de Hogwarts só poderia ser dentro de tal estrutura.*



*Observe-se as características góticas da estrutura, absorvidas do imaginário moderno a respeito da escuridão que contemplaria tal arquitetura.*



# JORNADA DO HERÓI

OUTRO ELEMENTO QUE COMPÕE A SAGA HARRY POTTER pode ser explorado pela ótica da teoria apresentada por Joseph Campbell no livro “O Herói de Mil Faces” (1949). Baseado em teorias de Carl Jung a respeito do inconsciente coletivo e seus arquétipos, Campbell defende que todos os mitos e histórias contadas pela humanidade são delineadas a partir de um “roteiro” básico comum: a Jornada do Herói. Embora questionados em alguns pontos fundamentais – como a universalização absoluta dos mitos – seus conceitos foram, a partir da década de 60, abraçados pelo cinema americano e tornaram-se fio condutor dos filmes de aventura de Hollywood. Essencialmente, a Jornada do Herói pode ser resumida em três grandes momentos:

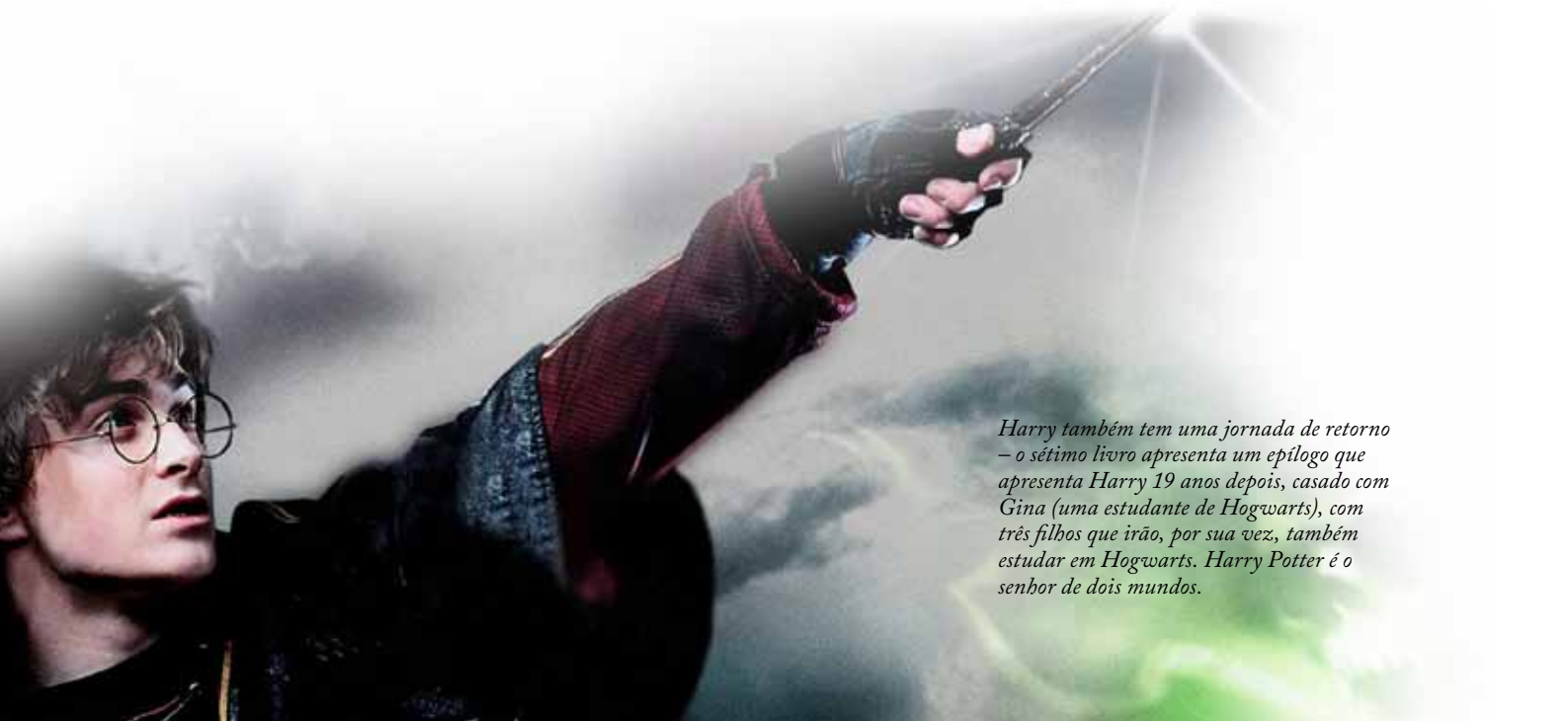


**1. A Partida do Herói:** *ele vive em seu cotidiano como uma pessoa comum; é chamado à aventura na direção da jornada, mas recusa a este chamado porque não se sente apto; recebe um conselho ou uma ajuda sobrenatural de um mentor; então, ele atravessa o primeiro limiar, deixando seu mundo seguro e aventurando-se no desconhecido. Passado o limiar, não terá volta.*

**2. A Iniciação:** *o herói enfrenta testes que irão qualificá-lo para a vitória; nesta fase, organizam-se seus amigos e inimigos, formam-se aliados e opositores; chega ao ponto central de toda sua busca: o encontro com seu destino, para onde todas as etapas anteriores o levaram a convergir; a apoteose na luta contra o grande inimigo, quando enfrenta a real possibilidade da morte e escapa por detalhe; sobrevive, retorna e derrota o inimigo.*

**3. O Retorno:** *o herói precisa iniciar a jornada para casa; é preciso ser resuscitado do mundo desconhecido por poderes sobrenaturais. Pode enfim voltar ao mundo natural como um ser evoluído, senhor de dois mundos.*

Estes elementos estruturais narrativos encontram-se bem evidentes na obra Harry Potter. O garoto aparentemente é um menino normal, comum, que vive de maneira quase miserável; é arrebatado de sua vida medíocre para uma aventura fantástica – na qual se sente incapaz de atuar. Hagrid faz o papel da transposição do limiar para Harry. Uma vez no novo mundo, a iniciação: encontra amigos e mentores que o auxiliam a desenvolver suas potencialidades. No desenrolar da história, vai descobrindo seu destino e o grande encontro definitivo para ele próprio e para o universo: a luta contra Voldemort. Por diversas vezes ele escapa, e chega de fato a ser praticamente derrotado. Encontra a fórmula mágica (são freqüentes e até mesmo literais em Harry Potter) para a vitória. Ao final, entrega cavalheirescamente a própria vida para destruição do mal, mas ressuscita e derrota Voldemort.



*Harry também tem uma jornada de retorno – o sétimo livro apresenta um epílogo que apresenta Harry 19 anos depois, casado com Gina (uma estudante de Hogwarts), com três filhos que irão, por sua vez, também estudar em Hogwarts. Harry Potter é o senhor de dois mundos.*



SEGUNDA PARTE

A OBSERVAÇÃO DA  
ARMADA HOGWARTS

# O FÃ-CLUBE DO HARRY POTTER

*Armada é composta de um pequeno quadro organizado de colaboradores, que se articulam da seguinte maneira:*

## **Coordenação geral:**

Vicky Sharon Martini  
(*Biomedicina*) - 25 anos

Lucas de Freitas Chagas  
(*Psicologia*) - 25 anos

Karen Pereira  
(*Direito*) - 29 anos

## **Equipe de apoio:**

Juliano Susto  
(*Publicidade*) - 32 anos

Gustavo Schnnur Siqueira  
(*Jogos Digitais*) - 19 anos

Luísa Silva  
(*Ensino Médio*) - 16 anos

QUANDO HARRY POTTER FOI LANÇADO, inicialmente como literatura, depois como um universo de produtos ampliados pela versão cinematográfica dos livros, uma legião de aficionados se formaram em torno do tema. A partir disso, diversos eventos de Animes – que envolvem o mundo da ficção e da fantasia – começaram a contar com a participação dos fãs do jovem bruxo.

Alguns jovens porto-alegrenses passaram a se encontrar com regularidade nestes eventos e amadureceram a idéia de formar um fã-clube em Porto Alegre. Outros grupos já haviam se formado, mas não permaneceram por muito tempo; a Armada teve o mérito de agregar antigos empreendedores com uma nova proposta de fã-clube. Funcionou.

A diretoria da Armada encontra-se regularmente (pelo menos uma vez ao mês) para discutir propostas de trabalho, organizar os eventos e montar estratégias de custeio e de divulgação. Os principais eventos promovidos:

- **Encontros Potterianos:** eventos periódicos com palestras, concursos de Cosplay (desfile de fantasias), oficinas de desenho, gincanas e outras atividades. Descreverei um encontro desses adiante.

- **Encontros de RPG (Role-Playing Game)** - jogo de interpretação de personagens): promovidos a cada mês, os fãs encontram-se na loja Jambô (Sarmiento Leite, 631, Porto Alegre) para jogarem partidas criadas sob a temática do universo Harry Potter.

- **Partidas de Quadribol Terrestre:** adaptação do esporte disputado em Hogwarts para prática terrestre (já que voar em vassouras fica inviável). Nesta adaptação, torna-se uma mistura entre Handebol e Basebol.

- **Participação em Animes:** o clube participa de eventos nacionais de Anime (tudo o que envolve quadrinhos, desenhos animados, RPG, jogos eletrônicos).

Para realizar tais atividades, são necessários recursos. Estes, são captados através de patrocínios – que geralmente fornecem os locais para encontros e prêmios para concursos (como no caso da Livraria Cultura no Encontro Potteriano) – e de valores adquiridos através da venda dos souvenirs produzidos pelos próprios membros do clube: camisetas e varinhas.

O objetivo de cada atividade: promover a amizade e união de fãs do Harry Potter e dar a alguém que tem uma satisfação isolada (que é o prazer de ler e se divertir com o universo potteriano) a oportunidade de encontrar um grupo para compartilhar interesses comuns e divertir-se com outras pessoas. Ou seja, passar pelo caminho da socialização de suas experiências.



*O jornal Pó de Flu, que contém reportagens, curiosidades sobre o universo potteriano e passatempos.*



*Para cobrir parte dos custos dos eventos promovidos pela Armada, os membros do clube produzem camisetas do clube e varinhas personalizadas que podem ser adquiridas através do site.*



A PRINCIPAL FORMA DE COMUNICAÇÃO da Armada com seu público eventual ou regular é através da Internet, pelo site [www.armadahogwarts.com](http://www.armadahogwarts.com). O site conta com links para divulgação dos eventos, “alistamento” de novos fãs, espaços de participação do internauta com desenhos e contos, promoções diversas e jogos para baixar.

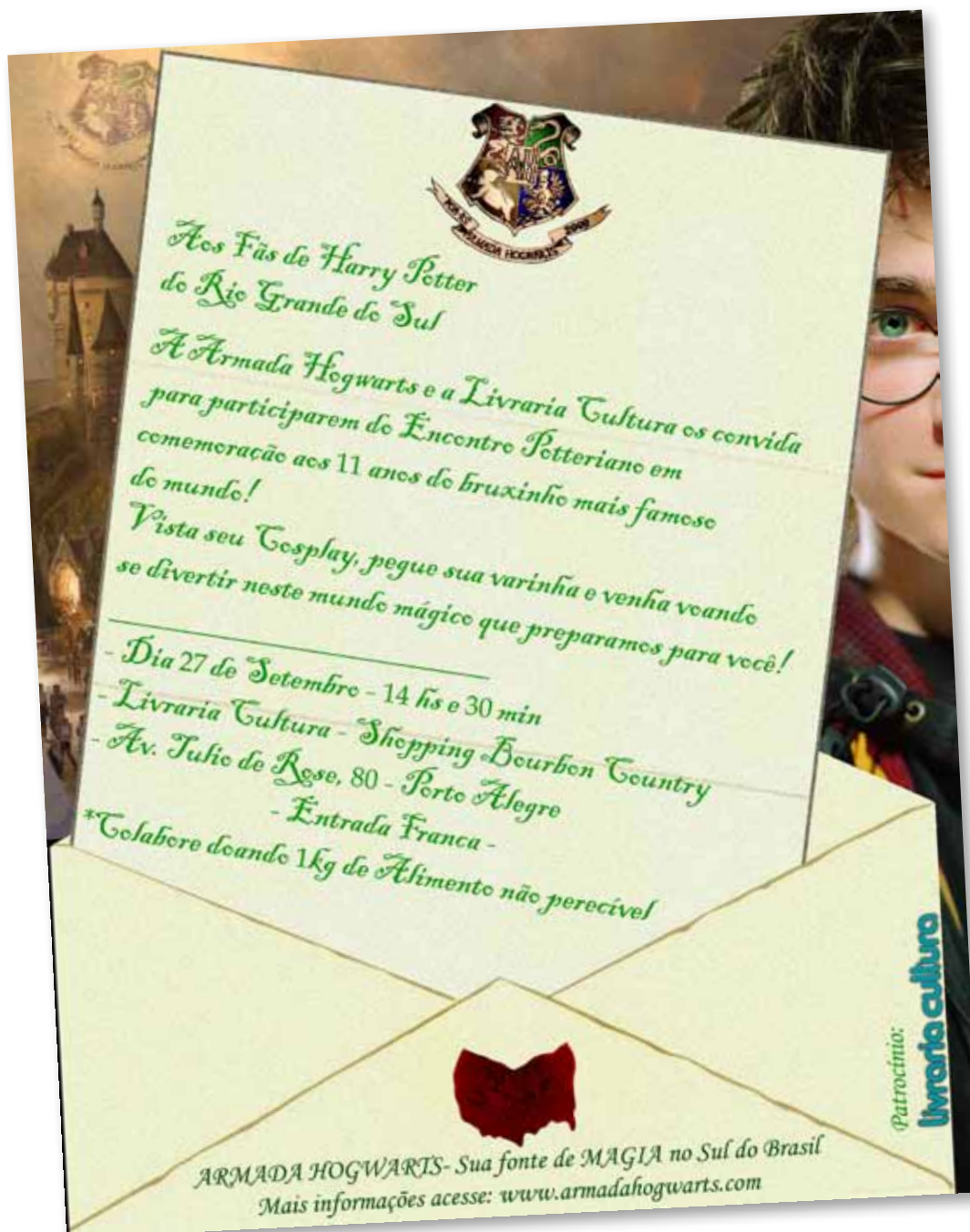
Outros veículos de comunicação também são usados, como comunidades no Orkut e o jornal Pó de Flu, de publicação esporádica.



# ENCONTRO POTTERIANO

O SEGUNDO ENCONTRO POTTERIANO, ocorrido no dia 27 de setembro de 2008 entre as 15 e 21 horas, foi promovido com o apoio da Livraria Cultura, aproveitando o embalo comercial envolvendo o lançamento da edição comemorativa dos 10 anos de publicação do primeiro livro da editora americana Scholastic, Harry Potter e a Pedra Filosofal. A livraria cedeu seu espaço – auditório e mezanino – para que a Armada fizesse o evento e patrocinou os vales de valores diversos para compras na própria livraria. Os livros entregues como prêmios foram conseguidos pela Armada junto às editoras.

O encontro dos fãs, âmago deste trabalho e objetivo principal da observação etnográfica, apresento nas próximas páginas.



*Este é o convite disponibilizado  
no site da Armada.*

ALGUMAS DEZENAS DE ADOLESCENTES aguardam ansiosos à entrada do auditório da Livraria Cultura. As portas cerradas, os vidros cobertos com cartazes de filmes e posters de Harry Potter e uma movimentação contínua lá dentro acirram a curiosidade da gurizada. Mas os “teens” não estão sozinhos: algumas crianças circulam por ali, além de pais que trouxeram seus filhos – alguns ainda pequenos, outros nem tanto. Aqui e ali, aparece alguém fantasiado: blaser e gravata, sobre o uniforme uma capa de mangas longas e capuz que ostenta o brasão de Hogwarts bordado ou serigrafado, às vezes com um cachecol tricotado. As cores: invariavelmente preto, com detalhes sempre na cor da casa de Hogwarts de sua preferência. Caminho entre eles, um estranho no ninho.



*Acima, integrantes da Armada com duas crianças, todos caracterizados, e os livros na versão inglesa original, colocados à entrada do auditório. Ao lado, os participantes aguardando a abertura do evento.*



Seguindo até a outra área do evento, no mezanino da loja, encontro uma estrutura montada que chamarei “Recanto do Bruxo”. Na entrada, uma mesa para leitura de mãos que será usada em jogos e atividades recreativas, mas que é ocupada por ninguém menos que o terrível vilão Voldemort (pensei que ele morrera ao final do sétimo livro); dentro, no canto, as peças para a realização de feitiços, caldeirão, vidros com poções e a ossada de uma criatura (certamente das trevas!) não identificada. A decoração evoca elementos do universo potteriano: um dementador pendurado ali próximo, torres de balões negros com chapéus de bruxas, outras torres com balões representando as cores de cada casa. Neste local, alguns dos membros da Armada também trabalham para concluir a organização do espaço, sendo constantemente convocados por participantes e outros frequentadores da loja para tirar fotos.



Minha máquina fotográfica não pára, tento registrar sorrateiramente todos os detalhes. Quero passar despercebido e evitar que as pessoas – objetos do meu estudo – saibam estar sendo fotografadas. Levei um tempo a perceber que alguém fantasiado quer mais é ter sua imagem registrada. Agora, me parece óbvio demais. Volto para o auditório: a porta se abriu e o encontro teria início.

*No alto, o canto da cabaninha com os itens básicos de um mago. Ao lado, o esqueleto de um ser maligno não identificado (que parece estar morto, mas isto não garante nada no mundo de Harry). Abaixo, na entrada do “Recanto”, está Voldemort. Boa coisa não deve estar planejando...*





*Acima, presença marcante na platéia. Ao lado, o auditório repleto. Abaixo, o telão com a projeção das personagens.*



### 15H – ABERTURA DO ENCONTRO POTTERIANO

A gurizada entra aos poucos, coloca em cestos os “bilhetes de entrada” – quilos de alimentos para serem doados a instituições de caridade. Enquanto isso, os organizadores do evento, membros da Armada, fazem poses do palco e tiram fotos de suas fantasias tendo o público ao fundo. A diversão se torna evidente: eles estão ali e fazem o que fazem porque se divertem com isso; esta parece ser a sua motivação. Cada organizador possui um crachá, muito semelhante às fotografias que aparecem nos filmes. O auditório está decorado com colunas de balões nas cores de casas: preto-verde, vermelho-amarelo e azul-preto. As cortinas negras do auditório contribuíram para criar o clima do ambiente. No palco, um telão projeta as fotografias de algumas das personagens da série, tendo Harry ao centro. Uma música de fundo completa o clima um tanto lúgubre. Pela minha contagem superficial, passam de 70 participantes no evento.

O programa tem início com um vídeo que é um *poutporri* de cenas do primeiro filme (baseado no primeiro livro), Harry Potter e a Pedra Filosofal. Mostra a jornada do menino que, de uma vida desanimadora, é levado

a uma aventura fantástica cuja mensagem central afirma que sua proteção vem do amor de sua mãe. Ao final, a frase “Armada Hogwarts: fazendo do mundo mágico um lugar real”. Saindo de trás do telão, os dois apresentadores aparecem num duelo de varinhas, gritando palavras mágicas. São dois Comensais da Morte que chamam bruxos da platéia para lutarem com eles. Uma “Hermione” se apresenta e é logo derrotada, voltando à sua cadeira. Iniciam-se os avisos sobre as atividades do dia, com as orientações sobre a gincana, o concurso de *cosplay* (fantasias com representação) e o bingo potteriano. Para o final, estaria previsto a homenagem a Harry Potter. Nas palavras da apresentadora: “Aquela coisa bem trouxe, com parabéns a você...”.



*Acima, a apresentadora Karen, caracterizada como Bellatrix. À esquerda, os balões decorativos do auditório.*





Abrem-se as inscrições para a primeira atividade, a Gincana. Os jovens fazem a fila para se inscreverem em uma das quatro casas de Hogwarts: Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa ou Corvinal. Obviamente, as duas primeiras possuem mais pretendentes, são mais populares; as duas últimas encontram certa dificuldade de completar o número de participantes exigido.

Até o início da gincana, ainda restará cerca de meia-hora. Decido circular para ver o que acontece no outro ambiente, que chamo o “Recanto do Bruxo”, onde haveria atendimento para as crianças. Naquele local, aos poucos, vou me ambientando. Tirando fotos aqui e acolá, converso com algumas pessoas que a princípio nem sei ao certo se são participantes do evento. A primeira delas foi uma senhora que cuidava da neta, uma pequena bruxinha loirinha. A primeira frase dela ao me apresentar: “Ah, é você da História da UFRGS?”. A pergunta se repetiria mais três vezes durante o evento, o que confirmou que minha presença era bem-vinda. Pude obter ótimas informações com a senhora Nádia, como o fato das fantasias dos participantes serem, em grande parte, produzidos por eles próprios. Algumas peças compradas dos fornecedores exclusivos da franquia, a maioria delas costurada e improvisada pelos próprios fãs. O que se tornou minha primeira surpresa – acreditava que fãs seriam consumidores extremos da indústria do entretenimento. Na verdade, pelo que entendo, eles fazem parte do público-alvo, mas não dependem exclusivamente dos produtos fabricados. A não ser os livros; estes, sim, são peça obrigatória ao fã de Harry Potter.



*Acima, a senhora Nádia com a neta no colo, ambas indiferentes ao perigo que se avizinha...*



*Lucas, integrante da Armada, coordena as inscrições para a gincana.*

Na hora da gincana, retorno para o auditório.

### **16H – A GINCANA**

A gincana trata essencialmente de perguntas de conhecimento a respeito do universo de Harry Potter. Cada grupo representado por uma casa de Hogwarts se coloca diante do palco e responde a baterias de perguntas, seguindo regras específicas:

1. Uma participante recebe um nome de animal, personagem ou objeto e deve desenhá-lo ou fazer gestos para representá-lo para os demais participantes que precisam descobrir qual é a palavra que está tentando ser transmitida (na verdade, uma adaptação do jogo “Imagem e Ação”). Concluída esta parte, seguem-se perguntas sobre o elemento desenhado. As perguntas são do tipo: “O que é um Pelúcio, para que serve, onde aparece?” (Procura metais preciosos, Hagrid o usa em uma aula de Trato das Criaturas Mágicas, etc). Estas seqüências de perguntas se repetem em cada uma das casas, valendo pontos que são computados na tabela geral.

2. Outras baterias de perguntas seguem a partir de fotografias deformadas de atores participantes nos filmes da série. Cada resposta correta permite a retirada de uma das deformações. Ao final, o grupo deve dizer o nome da personagem que o ator representa.

Enquanto os grupos participantes estão sentados à frente do auditório, os demais assistem o desenrolar da gincana do fundo do palco. Claro que há, como nas escolas, a “turma do fundo”, bastante interessada em brincar e ficar mais à parte do desenrolar oficial do evento; a grande maioria, entretanto, presta muita atenção a todas as perguntas e faz comentários paralelos a respeito das mesmas.

*Interessante registrar nesta gincana um episódio que me chamou a atenção: a estratégia adotada por uma menina na tentativa de fazer os gestos e desenhos para definir um “Pomorim” (pequeno pássaro dourado quase extinto na mitologia potteriana). Ela buscou fazer uma composição para se comunicar com o grupo utilizando um desenho que pretendia representar um pomo-de-ouro (a bola do jogo de Quadribol) somado com a palavra “anel” em inglês – ou seja, ela tentava formar “POMO-RING” para o grupo concluir o “POMORIM”. Claro que o grupo não entendeu e os pontos foram perdidos. Entretanto, percebi que ela partiu do pressuposto de que havia (ou deveria haver, na ótica dela) um princípio geral de compreensão – ao menos rudimentar – da língua inglesa.*



*No alto, participantes no “Imagem e Ação”. Acima, bruxo traz seus elementos de magia. Ao lado, o bruxo Gustavo atrás do altar de souvenirs, de onde fará a contagem dos pontos das equipes.*



*O público que apenas assiste à gincana está compenetrado. As perguntas serão discutidas aos sussurros para não ajudar a casa inimiga...*

### ENQUANTO ISSO...

Enquanto a programação seguia neste mesmo padrão – perguntas e respostas a respeito de um universo do qual eu não teria condições de acertar praticamente nada – resolvi observar o que acontecia no outro espaço do evento – o local destinado às crianças.

No “Recanto do Bruxo” as crianças são cuidadas por membros da Armada, que se revezam entre a programação da gincana e as atividades recreativas. Alguns jogos são disponibilizados para as crianças, além de giz de cera para pintar as figuras das personagens. Surpreende-me a origem dos jogos disponibilizados: não são produtos licenciados, adquiridos em qualquer loja; os jogos são criados, desenvolvidos e executados pelos próprios membros da Armada. Tratam-se adaptações de estruturas lógicas de jogos já existentes – o que não desmerece sua criação. Por exemplo: um jogo de tabuleiro adaptado do antigo “Ludo Real”, que se demonstra perfeito para representar as quatro casas de Hogwarts; e uma espécie de jogo de cartas inspirado no “Super Trunfo”, que é jogado a partir de pontuações a respeito de características como inteligência, força e habilidade das personagens.

Crianças se divertem no local, hora jogando, hora desenhando, fazendo concursos de adivinhação ou brincando com varinhas eletrônicas. Visitantes não participantes do evento aproveitam o local para tirar suas fotos de celular, como um rapaz que fez questão de fotografar-se abaixo de um dementador pendurado no teto. De minha parte, já era hora de retornar para o auditório.



*Acima, atividades desenvolvidas para crianças: giz de cera para pintar, varinhas e mágicas com cartas. O menino de verde lançou-me palavras estranhas; temo carregar algum feitiço desconhecido...*



*Ao lado, pai e filha jogam cartas também criadas pela Armada: um jogo de características das personagens semelhante ao “Super Trunfo”. Abaixo, Vicky, da Armada, desenvolve atividade de Aritmancia com uma participante (a Aritmancia procura analisar e desvendar talentos e pontos fortes da pessoa através dos números do próprio nome).*





*Acima e ao lado: participantes jogando uma adaptação do “Ludo Real” para o universo potteriano; também um jogo criado e produzido artesanalmente pela Armada.*



### NA GINCANA NOVAMENTE

A terceira parte da gincana consiste em uma representação teatral de cenas selecionadas dos filmes de Harry Potter, seguidos da projeção da cena apresentada pelo grupo no telão. Concluído o julgamento desta última tarefa e as pontuações registradas, ocorre um empate entre Sonserina e Lufa-Lufa, sendo desempatado por uma nova atividade que deu a vitória para SONSERINA – os “maus” da mitologia potteriana. Para desilusão da maioria dos presentes, filiados à Grifinoria, casa de Harry Potter...

Está concluída a gincana e inicia-se o Concurso de Cosplay.



*Os vencedores da casa de Sonserina recebendo seus prêmios: livros.*





*A chegada das crianças ao auditório causa comoção geral*

### **18H30MIN – O CONCURSO DE COSPLAY**

O concurso de Cosplay (abreviação de “*costume player*”, jogador fantasiado) trata-se de uma representação teatral de um fã vestindo a fantasia e interpretando as características de fala e comportamento da personagem.

Entram no auditório as crianças que, até aquele momento, participavam das atividades recreativas na toca; causam encantamento no público e uma expressão coletiva de “óóóóóhhhhhh”.

Sete participantes apresentam-se, alguns dos quais ajudados por amigos que desempenham papéis paralelos importantes na trama. Trata-se de um concurso rápido, devido à quantidade relativamente pequena de participantes. Entretanto, um fato marca o final: a participação de quatro crianças que, obviamente, lhes rende o segundo lugar no concurso. O primeiro lugar vai para a representante da personagem Sibila Trelawney, Paula Danielli.



*Acima, alguns candidatos no concurso de Cosplay. Ao lado, os vencedores recebendo seus prêmios.*





*Paula Danielli,  
a vencedora do  
concurso de Cosplay*



### 19H – BINGO POTTERIANO

Bellatrix, Comensal da Morte, é a apresentadora do Bingo Potteriano. O sistema é idêntico a qualquer bingo normal, com uma adaptação: ao invés dos números, constam nas cartelas palavras comuns ao universo potteriano. São realizadas três rodadas, com prêmios para cada vencedor. O silêncio na sala revela o interesse: o público escuta com atenção e preenche cada cartela com expectativa. Como observador, sou obrigado – claro que por uma organizadora membro da casa de Sonserina, declaradamente maligna – a participar do bingo. Ninguém escapa incólume a um encontro promovido por bruxos. O grupo das crianças, no fundo do auditório, é auxiliado pelos pais, intensamente compenetrados no preenchimento das cartelas.



*Acima, o público acompanhando o Bingo Potteriano. Ao lado, minha cartela ao final da segunda rodada e a confirmação do meu azar irremediável.*

## 20H – COQUETEL

Terminado o Bingo Potteriano, segue-se a finalização do Encontro. Para comemorar os 10 anos de lançamento do Harry Potter, amendoins coloridos e salgadinhos são distribuídos entre os participantes do evento, além de uma surpresa que provoca exclamações de aprovação: copos de “cerveja amanteigada”. Como observador, não posso deixar de provar: a bebida é, na verdade, um creme gelado feito à base de sorvete de baunilha. Durante o coquetel, vídeos são exibidos no telão, sendo um deles um filme de teatro de bonecos, com os principais personagens cantando um “jogral musical” a partir unicamente da pronúncia de seu próprio nome. A platéia inteira participa cantando a música... Outros vídeos são apresentados, todos eles amadores (americanos e ingleses) com histórias não contadas ou versões criadas para outras épocas envolvendo os professores e os pais de Harry quando eles seriam jovens. Escuto uma menina ao meu lado conversar com outros fãs das cadeiras de trás a respeito destes vídeos, que pretende começar a produzir alguma coisa, já que ninguém no Brasil está fazendo algo a respeito... E um comentário muito interessante: ela não gosta de Harry Potter, “ele não poderia fazer nada sozinho”, se identifica com outra bruxa que tem maior semelhança com ela. Ao que parece, cada fã se identifica com uma personagem que possui características que se adaptam à sua própria imagem física ou, principalmente, sua personalidade. Muitos se ligam a personagens menos populares e buscam neles encontrar sua própria especificidade na sociedade.

## 21H30MIN – ENCERRAMENTO

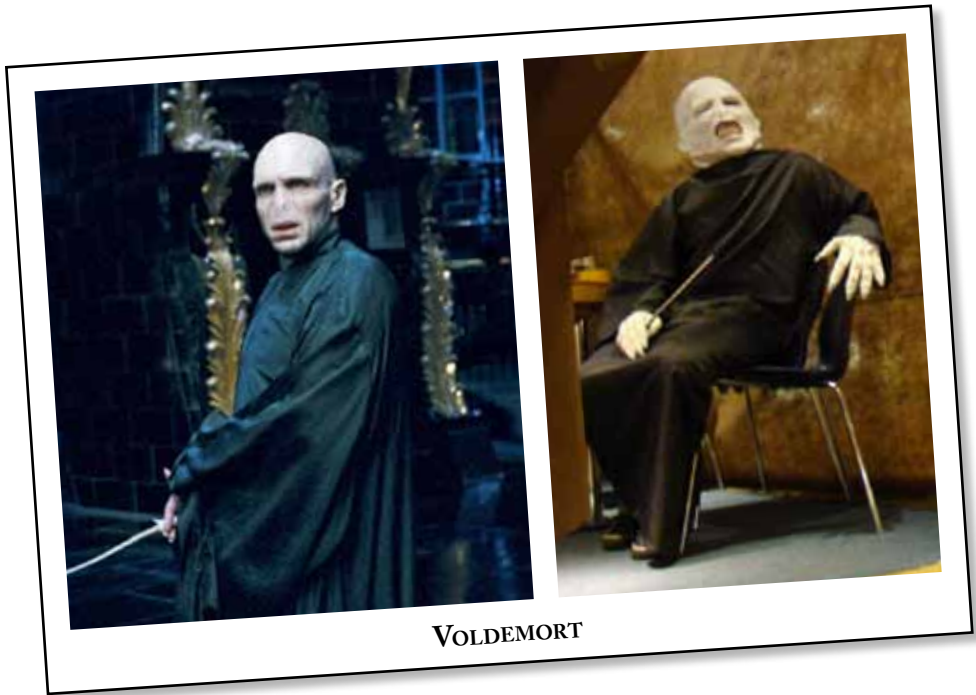
É momento de concluir o evento. O pessoal da Armada se coloca no palco e todos são convocados a cantar “Parabéns a Você”, o que acontece com animação. Terminada a música, a Armada Hogwarts deixa seu recado: as alegrias e dificuldades de se manter o fã-clube, a solicitação de mais colaboradores e uma convocação para que todos se alistem para fazer o sonho crescer. A mensagem da amizade: junto aos outros é melhor.



# GALERIA

NESTA PÁGINA, apresento algumas fotografias comparativas entre personagens do cinema e participantes do Encontro Potteriano. Como já mencionei no início de minha observação etnográfica, as fantasias são quase que inteiramente montadas pelos próprios fãs.





## CONCLUSÃO

---

AO FINAL DO EVENTO, fui conversar com os integrantes da Armada. Já era a fase final do meu trabalho de observação etnográfica; eu levantara as características do universo de Harry Potter, havia buscado a compreensão dos motivos que podem ter originado a “mania” entre seus aficionados – não considerando isto como um resultado simplório de uma forte ação mercadológica, mas como o casamento de uma série de fatores na própria concepção da personagem e de sua saga. Pude compreender por que as pessoas gostam tanto desta história.

Entretanto, duas questões me permaneciam em aberto, apenas como suposição, das quais eu necessitava, mais do que uma observação, de um depoimento. Foi o que consegui obter naquele momento. Conversamos, eu e três integrantes da Armada, fundamentalmente sobre as duas questões que eu tinha em mente:

- o que eles chamam de “magia”;
- e a motivação.

A minha primeira dúvida, tratando-se de um mundo de fantasia onde a questão da mágica e da feitiçaria é tema central, era estabelecer a tradução da linguagem e vir a conhecer o que os fãs de Harry Potter de Porto Alegre querem dizer quando falam em “magia”. Por que a dúvida? Baseado na grande variedade de compreensões a respeito desta palavra. Para o escritor Paulo Coelho, magia tem um aspecto literal e o mago teria uma habilidade e um treinamento que o levariam a poder fazer chover, por exemplo. Nas religiões de origem africana, a magia está presente em despachos espirituais benéficos ou maléficos. No Catolicismo Romano, o padre executa uma magia literal quando, na Santa Ceia, ocorre a transubstanciação dos elementos da hóstia e do vinho no próprio corpo e sangue de Cristo. Todas estas compreensões de magia são literais. Me perguntava se isto ocorria também com os fãs do Harry Potter.

Na minha conversa com eles, pude receber a seguinte resposta: “magia é isso que acontece aqui”. É o clima, o pensamento, o ambiente que cria-se num evento; para os organizadores, é ver uma pessoa – criança, adolescente ou adulto – ser “resgatado” de uma vida pacata e sem atrativos para encontrar amigos e formar uma família com interesses em comum. Eles não acreditam que apontar uma varinha e dizer uma frase vá produzir um resultado fantástico; eles acreditam que apontar uma varinha e dizer uma frase produz a magia da emoção, do brincar e do construir amizades.

A segunda dúvida envolve a questão da motivação. Por que pessoas adultas, a maioria entre os 25 e 30 anos e com compromissos “sérios” (numa expressão etnocêntrica) como faculdade e trabalho, usa uma fantasia, gasta muito tempo e recursos organizando eventos, planejando, desenvolvendo projetos, enfim, fazendo tudo aquilo? O que leva a tal empenho?

Claro que eu podia imaginar a resposta: a própria paixão pelo universo potteriano é a motivação. Cada um deles conta como veio a se identificar com a obra: pelo cinema, pelos livros, por perceber a personagem evoluir juntamente com ele. Os olhos deles brilham ao descreverem pontos na obra literária que os levaram a vibrar ou a chorar em certos momentos. Acrescido a esta motivação passional vem o desejo de chamar outras pessoas que compartilham do interesse para andar junto, o desejo de tornar comunitária esta paixão. Outras especificidades surgem: a moça preocupada com o futuro do sobrinho, desejando criar nele o gosto e o hábito da leitura e encontrando em Harry Potter o melhor caminho para tanto. Esta observação foi recorrente: todos comentam que começaram a se interessar pela literatura a partir do encontro com a série. E alguns sentem-se motivados a iniciar tentativas na escrita literária.

Não quero me delongar nesta conclusão nem estabelecer uma explicação para este comportamento, ou buscar referenciais teóricos para tal. Não é o objetivo deste trabalho. Quero apenas deixar registrado uma percepção que – primeira vista que seja – me pareceu por demais interessante para deixar de lado. Separando os elementos externos da fantasia, da influência temporal de uma mania global, a complexidade de elementos visuais que compreendem meu objeto de estudo, me parece ficar evidente neste grupo um desejo humano essencial: a vida comunitária em um mundo cada vez mais individualizado. Buscar contato com o outro semelhante.

Afinal, nem Harry Potter pode fazer tudo sozinho.

#### ***Agradecimento***

*Gostaria de agradecer à Armada Hogwarts pela disponibilidade e atenção prestados, e principalmente a Vicky Martini e Lucas Chagas pela revisão, neste trabalho, das informações relativas ao universo potteriano.*

