

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS – UFSCAR
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

Carolina Lourenço Reimberg de Andrade

ESTUDO DO *WORLDNESS* DA *MEDIA FRANCHISING* DE HARRY POTTER

São Carlos - SP

2017

ESTUDO DO *WORLDNESS* DA *MEDIA FRANCHISING* DE HARRY POTTER

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos como requisito para a obtenção de título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade

São Carlos – SP

2017

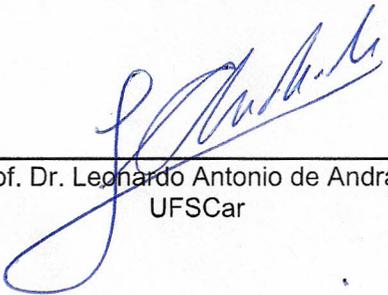


UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

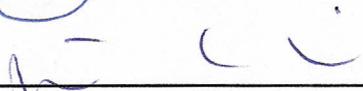
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

Folha de Aprovação

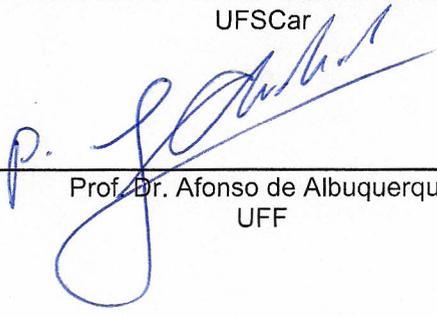
Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa de Dissertação de Mestrado da candidata Carolina Lourenço Reimberg de Andrade, realizada em 28/02/2018:



Prof. Dr. Leonardo Antonio de Andrade
UFSCar



Profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Monzani
UFSCar



Prof. Dr. Afonso de Albuquerque
UFF

Certifico que a defesa realizou-se com a participação à distância do(s) membro(s) Afonso de Albuquerque e, depois das arguições e deliberações realizadas, o(s) participante(s) à distância está(ao) de acordo com o conteúdo do parecer da banca examinadora redigido neste relatório de defesa.



Prof. Dr. Leonardo Antonio de Andrade

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que está comigo em cada passo que dou e que me guiou durante todo o período do mestrado. Foi o Senhor que me deu esta oportunidade de estudar em uma das melhores universidades do país, na qual nunca havia imaginado que poderia ingressar um dia e foi quem colocou na minha vida as pessoas certas que me auxiliaram imensamente nesta difícil etapa.

Agradeço a minha família, meus pais e meu irmão, pelo apoio incondicional, emocional e financeiro, por acreditarem em mim, na minha capacidade, mesmo nos momentos quando tudo o que eu gostaria de fazer era apenas sentar e chorar. Obrigada por sempre me incentivarem a fazer o meu melhor e por serem meus exemplos de vida.

Agradeço ao meu orientador, Leonardo Andrade, que desde nossa primeira conversa muito antes de se tornar meu orientador, foi atencioso, respondendo minhas dúvidas e me auxiliando no desenvolvimento do meu projeto. Agradeço à calma, paciência e direcionamento nos momentos que eu estava perdida no novo projeto. Agradeço por ser um profissional admirável que tem interesse genuíno não somente na vida acadêmica dos alunos, mas também no bem-estar de cada um.

Agradeço o acolhimento, incentivo acadêmico e, principalmente, o companheirismo recebido do professor Leonardo e de todos os membros do grupo GENE (Grupo de Estudos de Narrativas Emergentes), Antonio Vieira, Felipe Contartesi, Paula Poiet, Danilo Granatto, Camila Bisson, Luiz Ricardo Ribeiro e Larissa Gonzalez.

Agradeço aos membros da Igreja Presbiteriana Filadélfia, de São Carlos, pelo acolhimento recebido, em especial, agradeço aos amigos Livia e Francisco de Souza. Também agradeço as amigas *Socially Awkward Darcy*: Ana Bárbara Levinspuhl, Bárbara Regina, Larissa Siriani, Luisa Bié e Morgane CochetEAU.

Por fim, agradeço aos professores e funcionários do Programa de Pós Graduação em Imagem e Som – UFSCar, que auxiliaram no crescimento e desenvolvimento acadêmico, especialmente aos professores Alessandro Constantino Gamo e Fabio Raddi Uchôa, que participaram da minha qualificação, a professora Josette Maria Alves de Souza Monzani, que participou da minha banca e o auxiliar administrativo Felipe Rossit pela atenção prestada desde a inscrição do processo seletivo. E agradeço ao professor Afonso de Albuquerque, da Universidade Federal Fluminense, por também participar da minha banca.

“We need stories. Stories are important.”
– Ashley Clements, atriz norte-americana.

RESUMO

A saga *Harry Potter*, criada pela britânica J.K. Rowling está entre as mais bem sucedidas, que mesmo após o fim do arco narrativo literário e cinematográfico, continua a se disseminar e se expandir para outras áreas do entretenimento. O objetivo desta pesquisa é analisar a estrutura narrativa seguindo a proposta de Vogler (2015) dos oito filmes da saga *Harry Potter* (2001-2011) e o filme do mesmo *worldness Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016) para compreender a relação entre um e outro e os componentes de suas narrativas que colaboram com a propagação da franquía utilizando a proposta de Derek Johnson (2013) sobre *media franchise*.

Palavras-chave: *Harry Potter*, narrativa, *media franchise*, *worldness*.

ABSTRACT

The *Harry Potter* saga, created by the British J.K. Rowling is among the most successful film franchise works, that even after the end of the original book series and its cinematographic adaptations, continues to spread and expand to other areas of entertainment. The objective of this research is to analyze the narrative structure of the eight films of the *Harry Potter* saga (2001-2011) and the film of the same worldness *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016), following the proposal of Vogler (2015) to understand the relation between one and another and the narratives components that collaborate with the spread of the franchise using the proposal of Derek Johnson (2013) on media franchise.

Keywords: *Harry Potter*, narrative, media franchise, worldness.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. ESTRUTURAS NARRATIVAS NOS DESDOBRAMENTOS MIDIÁTICOS E <i>MEDIA FRANCHISING</i>	17
1.1. Narrativas Fantásticas.....	30
1.2. Narrativa Cinematográfica: Roteiro Adaptado.....	33
1.3. <i>Media Franchising</i>	35
2. ANÁLISE DO <i>WORLDNESS</i> DE <i>HARRY POTTER</i>	41
2.1. Modelo de Análise	42
2.2. Análises	44
2.2.1. Premissa e Objetivo	45
2.2.2. Narrativa.....	45
2.2.3. Construção de Mundo	46
2.2.4. Personagens	54
2.2.5. Plataformas Midiáticas e Gêneros	79
2.2.6. Audiência, Mercado e Engajamento	80
2.2.7. Estrutura e Estética	81
2.3. Das Páginas para a Tela.....	99
2.4. Conclusões parciais.....	103
3. CONCLUSÃO.....	109
BIBLIOGRAFIA	116
FILMOGRAFIA.....	120
ANEXOS	121
GLOSSÁRIO.....	168

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Locais em <i>Harry Potter</i>	47
Figura 2 – Locais na Propriedade de Hogwarts.....	48
Figura 3 – Objetos e Artefatos em <i>Harry Potter</i>	51
Figura 4 – Locais em <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i>	52
Figura 5 – Artefatos, locais e animais em <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i>	54
Figura 6 – Harry Potter.....	55
Figura 7 – Rony Weasley	57
Figura 8 – Hermione Granger.....	58
Figura 9 – Alvo Dumbledore.....	59
Figura 10 – Rúbeo Hagrid	61
Figura 11 – Severo Snape.....	63
Figura 12 – Lorde Voldemort.....	66
Figura 13 – Draco Malfoy	67
Figura 14 – Minerva McGonagall	68
Figura 15 – Família Dursley: tia Petúnia, tio Válter e Duda	70
Figura 16 – Newt Scamander	75
Figura 17 – Jacob Kowalski	77
Figura 18 – Queenie e Tina Goldstein.....	77
Figura 19 – Percival Graves	78
Figura 20 – Gerardo Grindelwald.....	79
Figura 21 – Neville, Hermione, Rony e Harry em <i>Relíquias da Morte – Parte 2</i>	84
Figura 22 – Figurino de Dolores Umbridge	84
Figura 23 – Máscaras dos Comensais da Morte em <i>A Ordem da Fênix</i>	85
Figura 24 – Coldre de Varinha	85
Figura 25 – Varinhas de Diferentes Personagens.....	86
Figura 26 – Conceitos do Vira-Tempo	87
Figura 27 – Mapa do Maroto.....	87
Figura 28 – Conceito da Vassoura Firebolt.....	88
Figura 29 – Conceito Castelo de Hogwarts	88
Figura 30 – Salão Principal do Castelo de Hogwarts	89
Figura 31 – Conceito do Vilarejo Hogsmeade	89
Figura 32 – Mural da Sala Comunal da Grifinória.....	90

Figura 33 – Dementador sem Capa	91
Figura 34 – Testrálio	91
Figura 35 – Queenie, Jacob, Newt e Tina.....	93
Figura 36 – Conceito de Varinhas para Newt Scamander.....	94
Figura 37 – Conceito dos Ambientes da Maleta de Newt Scamander	94
Figura 38 – Conceito de Nova York em 1926.....	95
Figura 39 – Conceito do Saguão do MACUSA	96
Figura 40 – Infográfico: Pelúcio e Tronquilho.....	97
Figura 41 – Infográfico: Gira-gira e Semiviso	97
Figura 42 – Conceito de Voo do Pássaro-trovão.....	98
Figura 43 – Conceito da Transformação de Credence para Obscurus	98
Figura 44 – Beco Diagonal na Universal Studios Flórida.....	111
Figura 45 – Apresentação do Torneio Tribuxo e Castelo Hogwarts.....	111
Figura 46 – Loja de Suplementos para Quadribol.....	112
Figura 47 – Loja Gemialidades Weasley.....	112
Figura 48 – Elenco de <i>Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald</i>	114

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Diferenças entre o livro e filme de <i>A Pedra Filosofal</i>	99
Tabela 2 – Diferenças entre o livro e filme de <i>A Câmara Secreta</i>	99
Tabela 3 – Diferenças entre o livro e filme de <i>O Prisioneiro de Azkaban</i>	100
Tabela 4 – Diferenças entre o livro e filme de <i>O Cálice de Fogo</i>	100
Tabela 5 – Diferenças entre o livro e filme de <i>A Ordem da Fênix</i>	101
Tabela 6 – Diferenças entre o livro e filme de <i>O Enigma do Príncipe</i>	101
Tabela 7 – Diferenças entre o livro e filme de <i>As Relíquias da Morte</i>	102
Tabela 8 – Jornada do escritor em <i>A Pedra Filosofal</i>	121
Tabela 9 – <i>Worldness</i> em <i>A Pedra Filosofal</i>	123
Tabela 10 – Arquétipos em <i>A Pedra Filosofal</i>	123
Tabela 11 – Jornada do escritor em <i>A Câmara Secreta</i>	124
Tabela 12 – <i>Worldness</i> em <i>A Câmara Secreta</i>	127
Tabela 13 – Arquétipos em <i>A Câmara Secreta</i>	127
Tabela 14 – Jornada do escritor em <i>O Prisioneiro de Azkaban</i>	128
Tabela 15 – <i>Worldness</i> em <i>O Prisioneiro de Azkaban</i>	131
Tabela 16 – Arquétipos em <i>O Prisioneiro de Azkaban</i>	132
Tabela 17 – Jornada do escritor em <i>O Cálice de Fogo</i>	132
Tabela 18 – <i>Worldness</i> em <i>O Cálice de Fogo</i>	136
Tabela 19 – Arquétipos em <i>O Cálice de Fogo</i>	136
Tabela 20 – Jornada do escritor em <i>A Ordem da Fênix</i>	137
Tabela 21 – <i>Worldness</i> em <i>A Ordem da Fênix</i>	140
Tabela 22 – Arquétipos em <i>A Ordem da Fênix</i>	141
Tabela 23 – Jornada do escritor em <i>O Enigma do Príncipe</i>	141
Tabela 24 – <i>Worldness</i> em <i>O Enigma do Príncipe</i>	146
Tabela 25 – Arquétipos em <i>O Enigma do Príncipe</i>	146
Tabela 26 – Jornada do escritor em <i>As Relíquias da Morte – Parte 1</i>	147
Tabela 27 – <i>Worldness</i> em <i>As Relíquias da Morte – Parte 1</i>	152
Tabela 28 – Arquétipos em <i>As Relíquias da Morte – Parte 1</i>	152
Tabela 29 – Jornada do escritor em <i>As Relíquias da Morte – Parte 2</i>	152
Tabela 30 – <i>Worldness</i> em <i>As Relíquias da Morte – Parte 2</i>	157
Tabela 31 – Arquétipos em <i>As Relíquias da Morte – Parte 2</i>	157

Tabela 32 – Jornada do escritor em <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i> – <i>Newt Scamander</i>	158
Tabela 33 – Jornada do escritor em <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i> – <i>Jacob Kowalski</i>	162
Tabela 34 – Jornada do escritor em <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i> – <i>Credence Barebone</i>	165
Tabela 35 – <i>Worldness</i> em <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i>	167
Tabela 36 – Arquétipos em <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i>	167

INTRODUÇÃO

Os universos fictícios como o da série *Star Wars* (1977-) ou da editora Marvel Comics (1939)¹ estão em constante expansão e evolução durante décadas de existência. Ambos passaram por mudanças por meio de diferentes artistas e produções nesse período. A cada nova fase, informações foram acrescentadas, diferentes mundos e planetas criados, onde é possível observar os protagonistas em diferentes arcos narrativos. A Walt Disney Company comprou² em 2009 a Marvel Entertainment e seus mais de cinco mil personagens. Três anos depois, em 2012, a mesma Disney comprou³ a produtora Lucasfilms Ltd., de George Lucas, criador da série *Star Wars*, com vasto número de personagens⁴ de mais de cento e sessenta raças e cinquenta planetas.

O Universo Cinematográfico Marvel⁵ e a série cinematográfica de *Star Wars*⁶, primeiro e segundo lugar entre as séries de filmes mais rentáveis da história⁷, utilizam informações acumuladas desde suas criações para enriquecer ainda mais o universo cinematográfico. Também se encontram nesta lista, em terceiro lugar, a série de filmes de *Harry Potter* (2001 – 2016), seguida por *Batman* (1989 – 2017), *James Bond* (1963 – 2015) e *X-Men* (2000 – 2016). Essas séries cinematográficas atingiram tamanha popularidade que se expandiram ou ainda estão se expandindo para diferentes meios,

¹Originalmente chamada de *Timely Comics*. Na década de 1950 se tornou *Atlas Comics* e somente em 1961 que o nome *Marvel Comics* foi adotado, quando novos quadrinhos foram lançados.

²Disney compra *Marvel*. Disponível em: <<http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,disney-compra-a-marvel-em-operacao-de-us-4-bilhoes,427667>>. Último acesso em: 25 de agosto de 2017.

³Disney compra *Lucasfilm Ltd.* Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2012/10/disney-compra-lucasfilm-e-fara-novo-guerra-nas-estrelas-em-2015-diz-site.html>>. Último acesso em: 25 de agosto de 2017.

⁴*Star Wars Databank* não disponibiliza personagens do *canon* anterior a venda da Lucasfilm Ltd., somente do *canon Star Wars Disney*. Disponível em: <<http://www.starwars.com/databank>>. Último acesso em: 25 de agosto de 2017.

⁵Iniciada com o lançamento de *Homem de Ferro*, em 2008, o Universo Cinematográfico Marvel é atualmente composto por dezessete filmes: *Homem de Ferro* (2008); *O Incrível Hulk* (2008); *Homem de Ferro 2* (2010); *Thor* (2011); *Capitão América – O Primeiro Vingador* (2011); *Os Vingadores* (2012); *Homem de Ferro 3* (2013); *Thor – O Mundo Sombrio* (2013); *Capitão América 2 – O Soldado Invernal* (2014); *Guardiões da Galáxia* (2014); *Vingadores – A Era de Ultron* (2015); *Homem-Formiga* (2015); *Capitão América – Guerra Civil* (2016); *Doutor Estranho* (2016); *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017); *Homem-Aranha – De Volta ao Lar* (2017); *Thor – Ragnarok* (2017).

⁶Criado em 1977 por George Lucas, a ópera espacial ambientada em meio a Guerra Civil Galáctica entre o Império Galático e a Aliança Rebelde. A cinematografia de *Star Wars* é atualmente composta por nove filmes: *Star Wars – Uma Nova Esperança* (1977); *Star Wars – O Império Contra Ataca* (1980); *Star Wars – O Retorno de Jedi* (1983); *Star Wars – A Ameaça Fantasma* (1999); *Star Wars – O Ataque dos Clones* (2002); *Star Wars – A Vingança dos Sith*(2005); *Star Wars – O Despertar da Força*(2015); *Rogue One – Uma História Star Wars*, (2016);*Star Wars – Os Últimos Jedi* (2017).As séries de animação para TV: *Star Wars, The Clone War* (2008 - 2014) e *Star Wars Rebels* (2014 -).

⁷Maiores franquias cinematográficas. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/franchises/?view=Franchise&sort=sumgross&order=DESC&p=.htm>>. Último acesso em 25 de agosto de 2017.

mídias e outras áreas do entretenimento. Popularmente chamamos os produtos relacionados a uma determinada propriedade intelectual como parte de uma franquia. O professor da *University of Wisconsin-Madison*, Derek Johnson (2013), afirma que “no nível mais básico, econômico, uma franquia é um acordo de negócios em que uma parte estende à outra parte o direito de usar algum tipo de ideia ou propriedade intelectual em um novo mercado⁸” (JOHNSON, p. 4, 2013).

Johnson (2013) chama a expansão destas grandes franquias do entretenimento de *media franchising*. Ele afirma que a palavra franquia é utilizada para produtos que receberam conhecimento no nível básico da indústria cultural onde estão inseridos. O autor também afirma que grandes *media franchises* como, por exemplo, da saga da nave estelar USS Enterprise de *Star Trek*⁹ na TV e cinema ou das séries de TV sobre agentes forenses *CSI*¹⁰ poderiam ter suas produções reduzidas ao simplesmente assumirmos que todo o entendimento sobre franquias virá ao rastrear a replicação monolítica, contar o número de *spin-offs*, *tie-ins* e outros produtos das marcas produzidos por meio de grandes conglomerados de mídia, como Time Warner ou Disney (JOHNSON, 2013).

O que todas as *media franchises* mencionadas na lista de maiores arrecadações de todos os tempos têm em comum é o ponto inicial de cada franquia: a narrativa. A narrativa está presente na história da humanidade. Por meio da narrativa, tradições foram e são passadas de geração para geração. Narrar, contar histórias faz parte do ser humano, assim como viver em sociedade. Viver em sociedade requer narrativa para se comunicar. A narrativa contada por cada grande *media franchise* é a pedra angular da franquia, o âmago que cativou o público. Christopher Vogler (2015) diz que “sempre existirá o prazer do ‘conte uma história’. As pessoas gostam de entrar no transe de uma narrativa e se permitir ser guiadas através do que conta um mestre em tecer narrativas”

⁸ Tradução livre do texto: At the most basic, economic level, a franchise is a business arrangement where one party extends to another party the right use some kind of idea or intellectual property in a new market.

⁹ Criada em 1966 por Gene Roddenberry, a série de TV *Star Trek: The Original Series* (1966 – 1969) é ambientada nas missões da nave estelar USS Enterprise e sua tripulação. A série derivou outras cinco séries de TV *spin-offs* ao longo dos 50 anos de produção, sendo elas: *Star Trek: The Next Generation* (1987 – 1994), *Star Trek: Deep Space Nine* (1993 – 1999), *Star Trek: Voyager* (1995 – 2001), *Star Trek: Enterprise* (2001 – 2005), *Star Trek: Discovery* (2017 –). Os treze filmes da franquia são: *Star Trek: The Motion Picture* (1979), *Star Trek: The Wrath of Khan* (1982), *Star Trek: The Search of Spock* (1984), *Star Trek: The Voyage Home* (1986), *Star Trek: The Final Frontier* (1989), *Star Trek: The Undiscovered Country* (1991), *Star Trek: Generations* (1994), *Star Trek: First Contact* (1996), *Star Trek: Insurrection* (1998), *Star Trek: Nemesis* (2002), *Star Trek* (2009), *Star Trek: Into Darkness* (2013), *Star Trek: Beyond* (2016). Por último, uma série animada para TV, *Star Trek: The Animated Series* (1973 – 1974).

¹⁰ A franquia CSI é composta pela série original *CSI: Crime Scene Investigation* (2000 – 2015) e os *spin-offs* *CSI: Miami* (2001 – 2012), *CSI: NY* (2003 – 2013), *CSI: Cyber* (2013 – 2016) e pelo filme para TV, *Immortality* (2016), criados pelo produtor Anthony E. Zuiker. Todos são ambientados em centros investigativos forenses das unidades de polícia, com episódios procedurais.

(VOGLER, p. 26, 2015). Então, o primeiro passo a ser tomado para começar a compreender a estrutura de uma *media franchising* é também compreender a narrativa da mesma.

Um exemplo das narrativas mencionadas é a da série *Harry Potter* (2001-2011). A série de fantasia sobre a vida do bruxo Harry Potter, criada pela britânica J. K. Rowling, tornou-se uma das mais conhecidas mundialmente e segundo Susan Gunelius (2008) é uma das séries mais rentáveis que já existiu. Em 1997 o livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, da então novata Rowling, foi lançado no Reino Unido e rapidamente se popularizou entre as crianças. De acordo com o jornal americano The New York Times¹¹, a série literária vendeu mais de 160 milhões de cópias nos Estados Unidos e mais de 450 milhões no resto do mundo. Recentemente o texto teatral de *Harry Potter and the Cursed Child* vendeu mais de dois milhões de cópias nas primeiras 48 horas de venda nos Estados Unidos¹². Já a franquia de *Harry Potter* no cinema, composta por oito filmes¹³, é a terceira com maior arrecadação nas bilheterias na história, totalizando o valor em torno U\$10 bilhões em todo o mundo. *Harry Potter* também arrecadou outros U\$ 3.5 milhões com as vendas de DVD e Blu-Ray¹⁴.

Em 13 de maio de 2014 foi anunciado que o universo *Harry Potter* retornaria aos cinemas no ano de 2016, com a produção do *spin-off Animais Fantásticos e Onde Habitam*¹⁵, com roteiro original da própria J. K. Rowling. *Animais Fantásticos e Onde Habitam* é na verdade um livro utilizado pelo personagem Harry Potter, assim como outros estudantes, no estudo de criaturas mágicas na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts. A narrativa de *Animais Fantásticos*¹⁶ (2016) se passa há mais de sessenta anos antes de Harry Potter ir para a Hogwarts e acompanha o magizoologista Newt

¹¹ Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2016/08/04/business/media/despite-sales-cursed-child-isnt-magical-to-some-potter-fans.html>>. Último acesso: 18 de setembro de 2016.

¹² Disponível em: <<http://www.ew.com/article/2016/08/03/harry-potter-cursed-child-two-day-sales>>. Último acesso: 20 de setembro de 2016.

¹³A série cinematográfica de *Harry Potter* é composta por: *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001), dirigido por Chris Columbus; *Harry Potter e a Câmara Secreta* (2002), dirigido por Chris Columbus; *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (2004), dirigido por Alfonso Cuarón; *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (2005), dirigido por Mike Newell; *Harry Potter e a Ordem da Fênix* (2007), dirigido por David Yates; *Harry Potter e o Enigma do Príncipe* (2009), dirigido por David Yates; *Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 1* (2010), dirigido por David Yates; *Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 2* (2011), dirigido por David Yates. Todos os oito filmes foram produzidos pela Warner Bros. e Heyday Films.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.the-numbers.com/news/139620830-Analysis-Harry-Potter-and-the-Big-Pile-of-Money>>. Último acesso: 18 de setembro de 2016.

¹⁵ Disponível em: <<https://twitter.com/ERCboxoffice/status/466304244707254272>>. Último acesso 03 de outubro de 2016.

¹⁶*Animais Fantásticos e Onde Habitam*: direção de David Yates, produção de Warner Bros. e Heyday Films, ano 2016.

Scamander em sua visita à cidade de Nova York, local nunca visitado na série anteriormente. O filme teve arrecadação total de U\$ 814 milhões nas bilheteiras mundiais¹⁷ e mais U\$ 46 milhões em vendas DVD e Blu Ray nos Estados Unidos¹⁸. Está previsto outros quatro filmes de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, que serão lançados com intervalo de dois anos entre um e outro.

O professor Henry Jenkins relata em seu livro, *Cultura da Convergência* (2009), a controvérsia de *Harry Potter* entre algumas comunidades cristãs no início dos anos 2000, onde pais proibiram seus filhos de ler ou assistir os filmes do jovem bruxo, pois achavam a imersão no mundo bruxo perigosa para aqueles com dificuldade de distinguir realidade e fantasia, até usando como exemplo crianças e adolescentes que se vestiam com uniforme de Hogwarts. Algumas igrejas extremistas inclusive chegaram a queimar os livros de J.K. Rowling em protesto ao conteúdo. *Animais Fantásticos* (2016) foca sua narrativa em uma parte não explorada do mundo bruxo apresentando diversas criaturas mágicas e também apresenta o mundo bruxo para uma nova geração, pois o último livro da série *As Relíquias da Morte* foi lançado em 2007 e a parte dois do filme com o mesmo título foi lançado em 2011. O movimento contra o lançamento de *Animais Fantásticos e Onde Habitam* entre comunidades cristãs não foi tão agressivo quanto o presenciado na década anterior, entretanto a maior controvérsia foi o anúncio da escolha do ator Johnny Depp para um dos papéis principais da nova série de filmes. Muitos foram contra a escolha de elenco por um motivo relacionado à vida pessoal do ator¹⁹ e até mesmo ameaçaram boicotar o filme. Todavia Depp continua cotado para o papel no segundo filme de *Animais Fantásticos*²⁰, que já está sendo filmado.

O que diferencia o universo de *Harry Potter* dos universos de *Star Wars* e *Marvel* é que seu *worldness* é menor em quantidade de personagens, etnias, idiomas, período narrativo e locações. Durante os sete anos escolares de Harry Potter, a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts é o centro dos acontecimentos da narrativa da *media franchise*, enquanto nos filmes de *Star Wars* e da *Marvel* os diferentes núcleos

¹⁷Bilheteria de *Animais Fantásticos* (2016). Disponível em: < <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=fantasticbeasts.htm>>. Último acesso em 25 de agosto de 2017.

¹⁸Venda de DVD e Blu Ray de *Animais Fantásticos* (2016). Disponível em: < <http://www.the-numbers.com/movie/Fantastic-Beasts-and-Where-to-Find-Them#tab=summary>>. Último acesso em: 25 de agosto de 2017.

¹⁹ Disponível em: <<http://cinepop.com.br/fas-ameacam-boicotar-animais-fantasticos-apos-contratacao-de-johnny-depp-130532>>. Último acesso: 20 de julho de 2017.

²⁰Elenco *Animais Fantásticos e Onde Habitam* 2. Disponível em: < <http://www.imdb.com/title/tt4123430/>>. Último acesso: 25 de agosto de 2017.

narrativos atuam em diferentes locais no mesmo produto audiovisual. Entretanto, apesar de suas limitações temporais e espaciais, a *media franchise* de *Harry Potter* é notável, pois conseguiu e ainda consegue captar interesse de um público, mesmo sem possuir um *worldness* grandioso.

O objetivo deste estudo consiste em analisar a estrutura narrativa da saga cinematográfica de *Harry Potter* (2001-2011), composta de oito filmes, e do *spin-off* recém lançado *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016), utilizando os conceitos propostos por Christopher Vogler (2015) na Jornada do Escritor, para compreender a relação entre as diferentes narrativas, os componentes nelas encontrados e o *worldness* que colaboram com a propagação da franquia através dos anos, utilizando a proposta de Derek Johnson (2013) sobre *media franchise*.

A estrutura dos capítulos será dividida da seguinte forma: no primeiro há o embasamento teórico do que foi apurado para o desenvolvimento da presente pesquisa, com um breve histórico da história dos estudos de narrativas e o desenvolvimento de suas estruturas ao longo dos anos, visando à análise cinematográfica do universo de *Harry Potter*. Ainda no primeiro capítulo, serão discutidas as propostas sobre os estudos de narrativas dos autores Joseph Campbell (2002) e Christopher Vogler (2015), que serão fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa; também serão abordadas as propostas de Derek Johnson (2013) sobre o conceito de *media franchising*, que irá direcionar a análise do *worldness* de *Harry Potter*. Já no segundo capítulo, será exposto um modelo de análise que auxiliará o mapeamento de todos os componentes da *media franchise* cinematográfica de *Harry Potter*, assim como análises comparativas entre os livros e filmes e as análises das narrativas cinematográficas realizadas baseadas nos conceitos de Campbell (2002), Vogler (2015), Klastrup e Tosca (2004) e Johnson (2013). No fim do capítulo dois será exposta uma conclusão parcial do capítulo de todo o material recolhido e análises realizadas. No capítulo três, será exposta conclusão e as considerações finais.

1. ESTRUTURAS NARRATIVAS NOS DESDOBRAMENTOS MUDIÁTICOS E MEDIA FRANCHISING

A narrativa é um aspecto marcante da vida e da sociedade humana. Por meio da narrativa, tradições, valores, conhecimento e cultura foram e são transmitidos de geração para geração. A narrativa pode representar a cosmovisão de um indivíduo ou povo, seja na literatura, música, pintura ou qualquer outra forma de arte e comunicação. Desde primitivas pinturas em cavernas até um vídeo de dez segundos no Snapchat²¹, a narração está presente na vida humana. Histórias para dormir, anedotas, folhetim, música, publicidade, textos religiosos, piadas, história em quadrinhos, artigos ou em livros de ficção, a narrativa está presente. A pesquisadora norte-americana Janet Murray (2003) afirma que nós “frequentemente supomos que as histórias contadas em um meio são intrinsecamente inferiores àquelas contadas em outro”, porém ela também afirma que “precisamos de cada forma de expressão disponível, e de todas as novas que possamos reunir, para que nos ajudem a compreender quem somos e o que estamos fazendo aqui.” (MURRAY, 2003, p. 255).

As “novas tradições narrativas não surgem do nada” (MURRAY, 2003, p.42), elas são partes de evoluções que ocorreram ao longo dos séculos. Com o advento da escrita, as antigas civilizações passaram a organizar as narrativas, como evidenciam os textos do Velho Testamento ou do poeta grego Homero, para tornar suas experiências ou histórias facilmente comunicáveis. A forma de narrar e propagar essas histórias passou por diversas mudanças, aprimoramentos e formatos como, por exemplo, da narrativa em desenhos encontrada em cavernas primitivas para a narrativa escrita em folha de papiro, porém as histórias faziam e continuam a fazer parte do cotidiano dos povos, independente do formato que a história chegava a cada um. O escritor e sociólogo francês Roland Barthes (1971) afirma que:

“Sob formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, [...]; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta; a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura; internacional, trans-histórica, transcultural; a narrativa está aí, como a vida.”(BARTHES, 1971, p. 18).

²¹ O Snapchat é uma rede social de mensagens, fotos e vídeos que se “auto destroem” após serem abertos e desenvolvida por Evan Spiegel, Bobby Murphy e Reggie Brown, estudantes da Universidade Stanford, lançada em setembro de 2011.

Com o avanço na forma de comunicação que a escrita trouxe, houve por parte de alguns estudiosos a preocupação do estudo de narrativa. Os primeiros estudos encontrados sobre narrativa surgiram a partir da obra *Poética* de Aristóteles (2011), escritos em torno dos anos 355 a.C. O livro é uma coleção de anotações de aulas de Aristóteles, no qual se discute sobre a arte e a poesia do seu tempo. No livro, Aristóteles, além de analisar profundamente a tragédia, propõe que os discursos poéticos adotem procedimentos imitativos - uma imitação da vida interior dos homens e que o ponto central de uma narrativa é o impacto emocional no público. Seus conceitos sobre *mimesis*, *ethos* e *mythos*²² até hoje são utilizados como referência em estudos para a compreensão de narrativas.

Os conceitos apresentados séculos atrás por Aristóteles sobre *mimesis*, *ethos* e *mythos* são similares aos estudos recentes sobre vastas narrativas e suas caracterizações. Certas narrativas que são mais extensas que a média tradicional são conhecidas como “vastas narrativas”, termo utilizado por Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin (2009) no livro *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, um conjunto de artigos escrito com diversos autores e pesquisadores. De acordo com Harrigan e Wardrip-Fruin narrativas vastas são aquelas que no esforço de expandir e explorar algum universo narrativo, ultrapassam o esperado para os parâmetros físicos e temporais associadas com o seu meio, como por exemplo, filmes de mais de duas horas de duração ou livros com mais de trezentas páginas (HARRIGAN; WARDRIP-FRUIN, 2009).

Harrigan e Wardrip-Fruin (2009) indicam que o desejo de explorar maiores possibilidades narrativas não é recente, como mostram as narrativas que se passam na Terra Média, de J. R. R. Tolkien²³. Neste universo ficcional fantástico, Tolkien sondou a história e geografia, costumes, moral e línguas de diferentes povos e etnias. Tais itens caracterizaram e auxiliaram o gerenciamento da coerência da narrativa durante os diferentes livros do autor. Cada característica criada por Tolkien trazia novas informações, assim expandindo o mundo, o que torna o *worldness* da Terra Média mais crível.

A caracterização de cada história ou universo está relacionado ao *worldness*, que é um conceito introduzido pelas pesquisadoras dinamarquesas Lisabeth Klastrup e Susana Tosca no trabalho *Transmedial Worlds - Rethinking Cyber Desing* (2004), em

²² Nos textos de Aristóteles (2011) *mimesis* significa imitação; *ethos*: caráter; *mythos*: roteiro.

²³ John Ronald Reuel Tolkien foi um premiado escritor, filólogo e professor universitário britânico, autor das obras: *O Hobbit* (1937), trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954 – 1955) e *O Silmarillion* (1977).

que defendem que o conjunto de características do mundo apresentado deve gerar uma imagem mental do universo, tanto para quem recebe quanto para quem a produz, compartilhada.

“Eu defini o estudo de ‘*worldness*’ como o ‘estudo sistemático de mundos virtuais como mundos virtuais’ (Klastrup, 2003: 262), incluindo o processo de examinar e generalizar algumas das propriedades que definem mundos on-line. Em seguida, é importante entender que o conceito de *worldness* é aplicável em dois níveis que continuamente se informam: podemos falar de mundo em um nível muito abstrato como um número de aspectos essenciais aplicáveis a todos os mundos e em um nível específico como o definindo as características de um mundo individual, refletido na maneira como as propriedades gerais são postas em movimento e transformadas pelo mundo uma vez implementado e por seus jogadores²⁴.” (KLASTRUP, 2009).

Na maior parte das vezes, a ideia de um *worldness* específico se origina da primeira versão apresentada no mundo, mas esta pode ser alterada e mais elaborada ao longo do tempo. A partir da primeira ideia, quem for interagir com aquele universo em outras mídias, mesmo com atualizações, poderá reconhecer o mundo por suas propriedades abstratas, como exemplo, um indivíduo será capaz de julgar se um novo livro que expande a série *Star Wars*²⁵ se encaixa ou não com o universo apresentado anteriormente (KLASTRUP; TOSCA, 2004).

Klastrup e Tosca (2004) apresentaram uma estrutura composta de três partes para organizar e analisar as propriedades abstratas de uma narrativa, que elas denominaram de *mythos*, *topos* e *ethos*, pois afirmam que o conglomerado desses elementos além de caracterizar o *worldness*, nos faz acreditar nele.

O *mythos* identifica o estabelecimento de conflitos e batalhas do mundo, que assim também apresenta os personagens desse mundo. O *mythos* também inclui histórias ou rumores sobre mitos, tradições e criaturas únicas do universo da narrativa. Pode-se dizer que o *mythos* é a história por trás de todas as histórias do mundo, o

²⁴ Tradução livre de: “I defined the study of “worldness” as the “systematic study of virtual worlds as virtual worlds” (Klastrup, 2003: 262), including the process of examining and generalising some of the properties that define online worlds. Following, it is important to understand that the concept of worldness is applicable on two levels which continuously inform each other: we can speak of worldness on a very abstract level as a number of essential aspects applicable to all worlds and on a specific level as the defining characteristics of an individual world, reflected in the way the general properties are set into motion and transformed by the world once implemented and by its players.”

²⁵ Criada em 1977 por George Lucas, a saga *Star Wars*, até o momento, é composta de oito filmes *live action*, sendo um *spin-off*, um *spin-off* de animação e outros oito *spin-offs* para TV, sendo eles estes: *Star Wars* (1977), *O Império Contra Ataca* (1980), *O Retorno do Jedi* (1983), *A Ameaça Fantasma* (1999), *Ataque dos Clones* (2002), *A Vingança de Sith* (2005), *O Despertar da Força* (2015), *Rogue One: Uma História Star Wars* (2016), *Star Wars: A Guerra dos Clones* (2008); *The Star Wars Holiday Especial* (1978), *Caravana da Coragem: Aventura de Ewok* (1984), *Ewoks: A Batalha de Endor* (1985), *Star Wars: Droids* (1985 – 1986), *Star Wars: Ewoks* (1985 – 1987), *Star Wars: Guerra dos Clones* (2003 – 2005), *Star Wars: A Guerra dos Clones* (2008 – 2014), *Star Wars Rebels* (2014 –).

conhecimento central necessário para interagir com ou interpretar eventos no mundo com sucesso.

O *topos* identifica a configuração do mundo em um período histórico específico e a geografia detalhada de cada espaço, como um mundo tecnológico futurista (ficção científica), composto por planetas desérticos; um mundo definido na Idade Média com elementos fantásticos (fantasia) e uma natureza selvagem habitada por diversas criaturas; ou um submundo assolado pelo crime (policial) estabelecido em uma paisagem urbana distópica e imensa, onde as pessoas usam armas laser, etc.

O *ethos* identifica a ética explícita e implícita do mundo e do código moral de comportamento que os personagens daquele mundo devem seguir, como personagens bons e maus se comportam e quais tipos de comportamentos podem ser aceitos como "*in character*" ou rejeitado como "*out of character*"²⁶ nesse mundo. Assim, *ethos* é a forma de conhecimento necessária para saber como se comportar em determinado universo.

Compreender as regras do universo no qual a narrativa está inserida é uma das diferentes formas encontradas para a análise de narrativas. Outra forma é a análise estrutural. No início do século XX, houve o retorno da análise de narrativa por meio de alguns acadêmicos e pesquisadores soviéticos conhecidos como Formalistas Russos²⁷, que estudaram sistematicamente a narrativa, entre eles, podemos destacar o trabalho realizado por Vladimir Propp no livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*, lançado pela primeira vez em 1928.

Em *Morfologia*, Propp (2006) analisa de uma forma sistemática a estrutura de cem contos de fadas russos de uma coleção de 600 contos populares publicada por Alexander Afanassiév (1855-1861), a mais completa e respeitada até então. Ele expõe uma metodologia de análise de contos determinando este tipo de narrativa pela sua composição e construção, não em relação aos temas, dividida em sete personagens fixos e 31 funções de texto realizadas por estes personagens ou papéis. As funções não aparecem necessariamente em todos os contos e algumas vezes se repetem, porém a

²⁶Termos em inglês utilizados para referenciar ações de personagens. Se as ações condizem com o *ethos* apresentado para o personagem, essas são ações são consideradas *in character*, em personagem. Entretanto, se as ações são diferentes e inconsistentes ao *ethos* de tal personagem, as ações são consideradas *out of character*, fora de personagem.

²⁷ Movimento que buscava encontrar uma ciência na literatura, ocorrido durante a Revolução Russa, que teve membros como Mikhail Bakhtin, Vladimir Propp, Viktor Chklovski, Óssip Brik, Yuri Tynianov, Boris Eikhenbaum, Boris Tomachevski e Roman Jakobson.

ordem em que se encadeiam é fixa, demonstrando que a combinação não é casual, e sim procedente de uma regra rígida que proporciona o rumo da narrativa.

“a ação de todos os contos de nosso material sem exceção, e de muitos outros contos maravilhosos provenientes dos mais variados povos se desenvolve dentro do limite destas funções. Além disso, alinhando sucessivamente todas as funções, vemos com que necessidade lógica e artística cada função se desprende da precedente” (PROPP, 2006, p. 59).

A proposta de Propp é atribuir ações iguais a personagens diferentes, por mais diferentes que sejam. O importante é saber o que é realizado pelos personagens e não quem ou como realizou algo, pois por função se entende o procedimento de um personagem, o que define sua importância no desenrolar da ação, já que algumas funções de determinados personagens podem se transferir para outros personagens (PROPP, 2006).

A análise utilizando essas funções possibilita sanar a curiosidade intelectual do leitor que almeja compreender a mecânica das estruturas dos contos (PROPP, 2006), pois "da mesma forma que se utiliza um metro para determinar o comprimento de um tecido, pode-se utilizar este esquema para definir os contos" (PROPP apud GILLIG, 1999, p. 46).

Os estudos de Propp (2006) sobre a estrutura de narrativa de contos russos demonstram que há muito em comum entre diversas narrativas escritas por diferentes autores e épocas. Após o período de desenvolvimento de pesquisas estruturais da narrativa, o antropólogo norte-americano Joseph Campbell, também inspirado pelos estudos sobre psique do psicólogo suíço Carl G. Jung, propôs no livro *O Herói de Mil Faces* (1949) que em todo o mundo, povos e tribos, em todas as épocas a mesma história que inspira a todos é contada. Ele aprofundou a pesquisa sobre os enredos de narrativas clássicas e modernas, lendas, fábulas e mitos e analisou a mitologia de tradição oral e literatura escrita de diversos povos, percebendo um parâmetro que se repetia em várias dessas narrativas que as tornam basicamente a mesma história, recontada em infinitas variações. Campbell (2002) chama este conceito de monomito.

A estrutura do monomito defendido por Campbell (2002) é que em todas as narrativas, baseadas ou não em fatos, um padrão de acontecimentos se repete com o herói. Para completar a sua jornada, o herói necessita percorrer dezessete etapas na narrativa, dividida em três partes. As etapas podem ser seguidas da forma mais fiel possível como na série literária *O Senhor dos Anéis* (1954) de J.R.R. Tolkien ou a saga de filmes *Star Wars* (1977-2016) de George Lucas, ou em alguns casos essas etapas

podem ser encurtadas ou utilizadas de um modo mais livre, como no conto de Cinderela, dos irmãos Grimm, ou o filme *O Diário da Princesa* (2001) de Garry Marshall. Campbell afirma que “mesmo nos romances populares, o protagonista é um herói ou uma heroína que descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo.” (CAMPBELL, 1988, p. 119).

As etapas da Jornada do Herói de Campbell (2002) são:

- 1- **A partida:** O chamado a aventura; Recusa do chamado; O auxílio sobrenatural; A passagem pelo primeiro limiar; O ventre da baleia.
- 2- **A iniciação:** O caminho das provas; O encontro com a deusa; A mulher como tentação; A sintonia com o pai; A apoteose; A benção última.
- 3- **O retorno:** A recusa do retorno; A fuga mágica; O resgate com auxílio externo; A passagem pelo limiar do retorno; Senhor de dois mundos; Liberdade para viver.

Como podemos observar a estrutura acima demonstra uma influência de histórias épicas e mitológicas com heróis clássicos, porém o padrão da Jornada do Herói tornou-se modelo básico para novas obras, em especial no cinema, pois é um modelo “universal, recorrente em todas as culturas e em todas as épocas. Como a evolução humana, ele é infinitamente variável e, ainda assim, sua forma básica permanece constante” (VOGLER, 2015, p. 42).

O analista de roteiros norte-americano Christopher Vogler se deparou com o trabalho de Campbell ainda na universidade e quando trabalhava para os estúdios Walt Disney, no fim dos anos 1980, sentiu a necessidade de repassar para os colegas roteiristas a estrutura do conceito do monomito. Pensando na humanização da figura do herói, ele adaptou para o modelo cinematográfico os principais passos da Jornada do Herói em um guia prático de sete páginas.

Este memorando mais tarde se transformaria no livro *A Jornada do Escritor* (2015), no qual Vogler resume as etapas da Jornada do Herói e defende um herói mais humano. O novo modelo de análise narrativa criou um desdobramento nos estudos de narrativa e sua aplicação. No contexto contemporâneo, onde o acesso a novas tecnologias, produtos eletrônicos e internet aumenta a cada ano, novas formas de contar histórias surgem e com a figura do herói mais humanizada, o formato ganha força ao ser possível sua aplicação em diferentes mídias.

Assim como Campbell, Vogler (2015) segue a defender que o modelo ideal de herói é o que tem a capacidade de se sacrificar para o bem comum, sempre em busca de superar os desafios que são colocados em seu caminho. Ele também caracteriza o herói como o personagem principal da narrativa, ou seja, o/a protagonista, porém, para que o espectador/leitor se identifique com o herói e sua história, este necessita ser o mais humano possível. O herói deve possuir qualidades desejáveis, contudo são as fraquezas, defeitos e inseguranças que o tornam mais crível e acessível. E durante o percurso de sua jornada o herói deve aprender e crescer. Janet Murray (2003) afirma que o comportamento de um personagem “de ficção precisa ser surpreendente da mesma forma que os seres humanos o são; ele deve-nos alguma coisa que reconheçamos como fiel à vida real.” (MURRAY, 2003, p. 227).

Além dessa nova abordagem do herói, Vogler (2015) simplificou as dezessete etapas da Jornada do Herói para apenas doze, ainda divididas em três atos, sendo:

1. **Primeiro ato:**

- a) Mundo Comum: algumas narrativas começam no prólogo para apresentar os principais personagens e o universo, porém não é o requisito em todas as narrativas já que o objetivo nessa etapa é mostrar ao público o protagonista e seu universo para assim terem uma base de comparação com o Mundo Especial que a jornada irá levar. É logo no início dessa etapa que deve criar uma identificação entre o público e o herói.
- b) Chamado à Aventura: até aqui o cotidiano do herói está estático, porém preparadas estão as situações que romperão esse cotidiano e trarão mudanças. O Chamado à Aventura irá colocar a narrativa em movimento, a forma que acontece pode ser uma mensagem, um evento, mandado de prisão, um acidente, um novo personagem convidando o herói para o desconhecido, etc. Só responde ao Chamado aquele que se voluntaria ou é escolhido para assumir tal responsabilidade. Heróis mais dispostos podem aceitar o Chamado mais facilmente, porém aqueles relutantes necessitam serem chamados repetidas vezes já que precisam ser incitados ou até mesmo forçados para entrar na aventura.
- c) Recusa do Chamado: nesta etapa o protagonista resiste em ingressar na aventura, pois está com medo do desconhecido e hesitar ou recusar o Chamado temporariamente é compreensível. A Recusa pode ser sutil, uma frase ou pequeno momento de hesitação, porém a Recusa persistente

acaba ocasionando uma tragédia que irá forçar uma decisão por parte do herói. Heróis voluntários não hesitam nessa etapa, nem vocalizam medo, o medo pode surgir por meio de outros personagens. Já os heróis hesitantes necessitarão de ajuda para superar ou deixar de lado o medo.

- d) Encontro com o Mentor: o Mentor é um personagem mais experiente que orienta o protagonista, sua função é prover o necessário para a jornada do herói. Não é necessário um personagem fixo para cumprir o arquétipo, porém alguém ou uma situação usará temporariamente a máscara do Mentor para forçar uma ação do protagonista.
- e) Travessia do Primeiro Limiar: essa etapa ocorre quando o Chamado foi ouvido pelo herói, quando medo e dúvidas foram expressos e as preparações foram feitas. Ao se aproximar do Limiar, o herói pode encontrar um bloqueio, o Guardiã do Limiar, que pode ser um personagem ou situação que dificulta a passagem do herói. A Travessia ocorre quando o protagonista decide atravessar o limite entre o mundo conhecido e o desconhecido, no final do Primeiro Ato.

2. Segundo ato:

- a) Provas, Aliados e Inimigos: assim que o herói entra no Mundo Especial, um contraste drástico com o Mundo Comum deve ser apresentado ao público. A mais importante função desse período de ajustes às regras no Mundo Especial são as provas. As provas são difíceis, porém não envolvem casos de vida ou morte. Outra função dessa etapa é a criação de Aliados e Inimigos. As provas, os aliados e inimigos irão esclarecer informações para o herói e público, tão bem quanto permitir que o herói acumule conhecimento para a próxima etapa.
- b) Aproximação da Caverna Secreta: nessa etapa da Jornada o herói está se aproximando de seu objetivo, então faz as preparações necessárias como, por exemplo, reconhecimento do terreno, coletar novas informações para assim reorganizar estratégias, etc; todas as preparações finais para a Provação se englobam na Aproximação.
- c) Provação: essa etapa é quando o herói está na área mais profunda da Caverna Secreta e onde deve enfrentar o seu maior desafio. A principal função emocional da etapa é o público ver o herói morrer para depois

renascer, que pode ser representada como literalmente a morte e renascimento do herói ou não; outro exemplo é o herói testemunhar a morte de outro personagem seja este um aliado ou vilão. A Provação é uma crise, um evento central ou principal acontecimento do Segundo Ato que o herói deve enfrentar, porém ainda não é o clímax da Jornada.

- d) Recompensa: após o fim da Provação, o herói deve lidar com as consequências de ter sobrevivido à morte. Na Recompensa, o herói relembra os acontecimentos que o levou até ali e permite que tanto o herói quanto o público tenham uma pausa após a crise, assim dando chance para analisar a narrativa e conhecer melhor os personagens. A cena da Recompensa é quando o herói toma posse daquilo que veio buscar no Mundo Especial, que pode ser representada com a posse de um tesouro ou um amor correspondido. Com o fim essa etapa, o herói precisa voltar a sua missão, pois outras Provações podem surgir no Caminho de Volta.

3. **Terceiro ato:**

- a) Caminho de Volta: o Mundo Especial pode ter diversos encantos, porém são poucos os heróis que decidem ficar nele. Nessa etapa, o herói retornará para o ponto inicial ou continuará sua jornada para um novo destino. Ao decidir voltar ao Mundo Comum, o herói deve implementar as lições aprendidas no Mundo Especial, tarefa que não deverá ser fácil. O Caminho de Volta é um período de nova aventura, a travessia do Segundo para o Terceiro Ato, no qual o herói pode descobrir que o vilão ou Sombra não foi derrotado e poderá se reerguer ou o herói é perseguido enquanto tenta se salvar para alcançar o novo objetivo.
- b) Ressurreição: essa etapa é clímax da narrativa, onde o herói enfrenta o último e maior desafio de todos: outro encontro com a morte. Mais uma vez na jornada do herói, ele deve se transformar. A Ressurreição pode ser representada na forma de ameaça para o mundo inteiro, não somente para o herói, que irá indicar o que o herói aprendeu ou não do Mundo Especial. No caso de heróis trágicos, a Ressurreição representa a morte final do herói. O importante é o herói ser ativo nesse momento, não

somente os Aliados, por isso que o maior objetivo da Ressurreição é demonstrar que o herói realmente mudou.

- c) Retorno com Elixir: depois de uma longa jornada, o herói deve voltar com a sensação de novo começo, nova vida, ou com o Elixir que ganhou como recompensa devido ao caminho que acabou de percorrer. Na cultura oriental a forma mais popular de abordar um final é deixar algumas questões abertas, já na ocidental é comum narrativas circulares, que dão a noção de completude.

Por influência do trabalho de Campbell e Vogler, grandes narrativas cinematográficas foram desenvolvidas utilizando os modelos da Jornada do Herói, como por exemplo, a série cinematográfica *Guerra nas Estrelas* (1977-2015), de George Lucas, a trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001-2003), adaptado para o cinema por Peter Jackson, a animação *O Rei Leão* (1994), de Roger Allers & Rob Minkoff, no qual Vogler também trabalhou, e trilogia *Jogos Vorazes* (2012-2015), adaptado para o cinema por Gary Ross e Francis Lawrence.

Outro tópico que Vogler (2015) discute em seu livro é os tipos de arquétipos levantados por Campbell (2002), inspirados nos estudos do psicólogo suíço Carl G. Jung. Ambos descrevem que os arquétipos são personagens ou energias que se repetem e surgem em sonhos de todas as pessoas e em mitos de todas as culturas. Jung sugere que esses arquétipos refletem diferentes aspectos da mente humana, que nossa personalidade se divide nesses personagens para desempenhar o teatro da vida. Os personagens repetidos do mito mundial são as mesmas figuras que aparecem repetidamente em nossos sonhos e fantasias. Por isso os mitos e a maioria das histórias construídas segundo o modelo mítico são psicologicamente verossímeis. Ele chama isso de inconsciente coletivo. Narrativas construídas baseadas no modelo da Jornada do Herói possuem um apelo que pode ser identificado e sentido por todos, pois emanam de uma fonte do inconsciente coletivo e refletem preocupações universais. Os contos de fadas e mitos seriam como sonhos que representam uma cultura inteira e que brotam do inconsciente coletivo. Em toda boa história, o herói cresce e se transforma, empreendendo uma jornada de um modo para terminá-la de outro. (VOGLER, 2015)

Arquétipos é o termo para designar padrões antigos de personalidade que são uma herança compartilhada da raça humana, que permanecem constantes com o passar do tempo e das culturas. São funções desempenhadas temporariamente pelos

personagens para alcançar certos efeitos numa história e a compreensão do arquétipo de um personagem específico pode ajudar a determinar se o personagem está fazendo sua parte na história. Outra maneira de olhar os arquétipos clássicos é como se eles fossem facetas da personalidade do herói (ou do escritor), possibilidades para o herói, tanto para o bem, quanto para o mal (VOGLER, 2006).

Os oito arquétipos propostos por Vogler (2015) são:

1) Herói

Herói é aquele que está disposto a sacrificar seus próprios interesses e necessidades em favor de outros. A palavra herói vem do grego e significa “proteger e servir”. O objetivo dramático do herói é que cada pessoa que assista, ouça ou leia a história se identifique com o herói. O herói ideal tem que ter qualidades, emoções e motivações que todos possam reconhecer e se identificar, ao mesmo tempo, porém, o herói deve ter defeitos.

Herói é aquele que aprende e cresce durante a narrativa, normalmente é o personagem mais ativo na narrativa. A verdadeira marca de um herói é a capacidade de se sacrificar em prol de um ideal ou de outras pessoas. Os heróis mais críveis são aqueles que vivenciam o sacrifício.

O herói pode apresentar lados obscuros ou negativos do ego, porém como ele representa o espírito humano em ação positiva, é permitido que ele mostre as consequências da fraqueza e da relutância em agir.

Outra face do herói é o anti-herói, que não é oposto do herói, mas sim um tipo específico de herói que pode ser um fora da lei ou um vilão no ponto de vista da sociedade em que está inserido, porém ele simplesmente ganha a simpatia do público.

2) Mentor

O mentor, normalmente, é aquele personagem positivo que ajuda ou treina o herói de alguma forma. Mentores devem inspirar o herói. O papel do mentor pode ser desempenhado por um professor, pais, avós, colegas, instrutores, enfim todos aqueles que temporariamente ensinam algo importante para que o herói siga sua jornada. O mentor planta informações ou ferramentas que serão importantes no desenrolar da história.

O arquétipo do mentor é flexível, funciona como função, e diferentes personagens podem desempenhar o papel ao longo da narrativa. Todo herói é guiado por alguma coisa, ou personagem, sem o arquétipo do mentor a narrativa fica incompleta.

3) Guardiã do Limiar

Durante a aventura o herói encontra obstáculos e na passagem para o mundo especial existe um guardião a espera para impedi-lo de continuar. O guardião pode se apresentar de uma forma ameaçadora, mas podem ser vencidos e até mesmo transformados em aliados. Em geral os guardiões são personagens que trabalham para o vilão ou antagonista ou podem ser um personagem colocado para testar a disposição e habilidade herói.

O guardião não obrigatoriamente será um personagem, pode se mostrar na forma de medo, má sorte, preconceito ou insegurança do próprio herói. Essas emoções aparecem não necessariamente a fim de impedir o herói, sim para testar se ele está realmente determinado a aceitar o desafio da mudança.

4) Arauto

O arauto é aquele personagem que apresenta desafios ao herói e anuncia mudanças significativas, muitas vezes o Chamado à Aventura é feito por um arquétipo do arauto. Ele pode ser tanto uma figura positiva quanto negativa ou neutra. É ele quem traz a motivação e oferece ao herói um desafio que põe a narrativa em movimento. Assim como o mentor, a máscara do arauto pode ser utilizada por outro personagem que já incorpore outro arquétipo.

5) Camaleão

O arquétipo do camaleão é identificável por sua constante mudança e instabilidade, quando se examina com atenção suas características e sua aparência, elas mudam. Muitas vezes o par romântico do herói é a figura do camaleão na narrativa, pois do ponto de vista do herói a mudança de humor, a dúvida se o par é sincero ou não, torna o personagem difícil de definir. O camaleão é flexível e varia de forma e a função principal que traz para narrativa é a dúvida e o suspense.

6) Sombra

O arquétipo sombra representa o lado obscuro, desconhecido ou rejeitado. A sombra pode ser algo que o herói não gosta sobre ele mesmo, como qualidades positivas que ele renuncia por algum motivo. Já o personagem com a face da sombra é conhecido como vilão, antagonista ou inimigo. Inimigos e vilões em geral dedicam-se para destruição ou morte do herói, enquanto o antagonista pode até ser um aliado com o mesmo objetivo, porém discorda dos métodos do herói.

A função dramática da sombra é desafiar o herói como oponente digno a ser combatido em qualquer momento da narrativa, pois a máscara da sombra pode ser manifestada por diferentes personagens. Assim como o herói ideal é um que tenha defeitos, uma sombra ideal é aquele personagem que mostra um toque de bondade ou qualidade admirável, ou seja, humanizados. Personagens sombra não se veem como vilões, sim como heróis e o vilão da história para eles é o herói do público.

Na psique do personagem a sombra pode ser mostrar como qualquer coisa ou sentimento que foi oprimido, esquecido ou negligenciado e pode tanto ser aspectos positivos quanto negativos.

7) Aliado

Em sua jornada o herói pode precisar de companheiros, um aliado que o ajude a cumprir diversas funções necessárias, como consciência em momentos de tensão ou dúvida, parceiro de treino quando o herói ainda está desenvolvendo suas habilidades ou até alívio cômico. Aliados realizam tarefas mundanas, mas também colaboram com a humanização do herói, acrescentam dimensões à personalidade ou o desafia a ser mais aberto e equilibrado.

Em grandes jornadas épicas, o herói pode conseguir uma quantidade maior de aliados, cada um com uma habilidade diferente. O aliado pode introduzir o mundo especial para o público, vocalizar questões que ainda não foram bem esclarecidas para quem está assistindo, ouvindo ou lendo a narrativa. O arquétipo do aliado não necessita ser um humano, pode ser um animal ou espírito protetor.

8) Pícaro

A essência do arquétipo do pícaro são suas travessuras e o desejo de mudança. Sua função psicológica é de trazer alívio cômico, de reduzir o ego inflado e colocar os pés do herói e do público no chão. O pícaro aponta a tolice e hipocrisia, chama a atenção para o desequilíbrio ou absurdo de alguma situação. A tensão, suspense e conflito constantes não aliviados podem ser exaustivos, mesmo no drama pesado o interesse do público pode ser renovado por estes momentos descontraídos. No geral, o pícaro gosta de causar problemas apenas para se divertir.

Os estudos de narrativas desenvolvidos por Vogler (2015) contribuirão para um entendimento aprofundado da narrativa de *Harry Potter* e os papéis que cada personagem desenvolve ao longo dos filmes. Esse entendimento será agregado com a análise do gênero que a narrativa conta, que será discutido no próximo tópico.

1.1 Narrativas Fantásticas

Os gêneros apresentam propósitos diferentes dependendo dos segmentos em que estão inseridos. Para os estudiosos, como Barry Langford (2005), os gêneros oferecem um método de classificação que estabelece traços familiares e históricos entre as produções. Já para os que produzem conteúdo, os gêneros oferecem fórmulas que propõem direcionamento a uma produção, de modo que os riscos comerciais sejam diminuídos e que a expectativa do público seja atendida. E para o público, os diversos gêneros servem como guia para identificar características de um livro, filme ou programa de TV.

Para um gênero ser reconhecido como tal é necessário que uma comunidade reconheça as características, práticas técnicas e estéticas do produto. Jacques Aumont e Michel Marie afirmam que “os gêneros só têm existência se forem reconhecidos como tais pela crítica e pelo público” (2007, p. 142). Isso não significa que o gênero após ser reconhecido não sofrerá nenhuma mudança. Rick Altman (2012) diz que os gêneros não possuem identidades determinadas, nem fronteiras estáveis. Para ele, os gêneros são trans-históricos, híbridos e mutáveis ou não ao longo do tempo. Os gêneros ajudam a traçar o que se pode esperar de determinado produto, existe uma grande diversidade de gêneros e subgêneros que torna difícil definir cada um por completo e nem quando um

gênero é definido torna-se garantia que o mesmo não sofrerá alterações ao longo do tempo.

Histórias, contos, relatos e lendas mexem com o imaginário do homem que incessantemente procura por explicações para aquilo que não consegue compreender. Sendo mitos que envolvem acontecimentos inexplicáveis ou sobrenaturais tão presente nas culturas, a literatura, bem como as artes em geral, não poderia deixar de lado as temáticas que envolvem os mistérios que giram no imaginário humano. Há inúmeros romances e contos que trabalham a questão do inexplicável, e, mesmo não intencionalmente, as lendas estão inseridas em inúmeras obras. O gênero fantástico teve suas origens em romances que exploravam o medo, o susto, porém ao longo dos séculos, foi se transformando até chegar ao século XX como uma narrativa mais sutil, abandonou os acontecimentos assustadores, emocionantes e surpreendentes para adentrar esferas temáticas mais elaboradas (LOURENÇO E SILVA, 2010).

A maioria dos estudiosos considera que o gênero fantástico nasceu entre os séculos XVIII e XIX, tendo o seu amadurecimento durante o decorrer do século XX. Entre o fim do século XVIII e início do XIX, as principais características do gênero era a presença do sobrenatural em forma de fantasmas ou monstros; no século XIX, o psicológico foi mais explorado em narrativas que envolviam alucinações, pesadelos ou loucura para mostrar a angústia no interior do sujeito; já no século XX, a narrativa fantástica passou a produzir incoerência entre os elementos do cotidiano (LOURENÇO E SILVA, 2010).

O romancista e estudioso Howard Phillips Lovecraft publicou, em 1927, *O Horror Sobrenatural na Literatura*, onde buscou abordar o sobrenatural na literatura. Ele afirma que para haver um envolvimento na narrativa fantástica, o leitor além de possuir certo nível de imaginação, também deve se esforçar para se desligar da vida do dia-a-dia, pois os temas tratados neste gênero ultrapassam a habilidade de compreensão do homem. Já o trabalho que ganhou maior destaque no gênero foi o estudo sistematizado encontrado em *Introdução à Literatura Fantástica* do filósofo e linguista búlgaro Tzvetan Todorov, originalmente publicado em 1970. Para Todorov (2004) a principal característica que diferencia o fantástico de gêneros similares, como o estranho e maravilhoso, é a hesitação que há no leitor quando se questiona sobre a narrativa que está lendo, se aquilo é fato da realidade ou apenas uma ilusão. Em narrativas fantásticas alguns acontecimentos aparentemente sobrenaturais ocorrem, porém há sempre a possibilidade de que esses acontecimentos não sejam sobrenaturais e esta hesitação

experimentada pelo leitor é o que Todorov considera a principal característica do gênero.

“Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós.” (TODOROV, 2004, p. 30-31).

Narrativas do gênero fantasia utilizam elementos fantásticos que são coerentes com o mundo criado pelo autor, que podem partir de inspirações vindas de mitologias, contos ou folclores, onde as narrativas são limitadas apenas pela imaginação do autor e seu talento como contador de histórias (Sullivan III, 2004). Dentro da estrutura narrativa da fantasia o Mundo Especial pode se encontrar em um portal em nosso planeta, como o guarda-roupa que leva os irmãos Pevensie para Nárnia, na série *As Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis (1950 - 1956)²⁸, ou ser um ambiente totalmente novo com regras diferentes das quais estamos habituados, como o mundo Scadrial da série *Mistborn - Nascidos da Bruma* de Brian Sanderson (2006)²⁹. Tanto em Nárnia quanto em Scadrial os elementos fantásticos seguem regras que fazem sentido nos mundos criados pelos autores, regras que dão características identificáveis sobre cada um destes mundos.

“As histórias precisam ter uma ‘física moral’ equivalente, que indique quais consequências vinculam-se às ações, quem é recompensado, quem é punido, quão justo é aquele mundo. Por física moral eu não entendo apenas os conceitos de ‘certo’ e ‘errado’, mas também, que espécies de histórias fazem sentido nesse mundo, quão ruins podem ser os danos que um personagem pode sofrer, e que peso pode ser atribuído a esses danos.” (MURRAY, 2003, p. 197).

Para que uma obra de fantasia possa ser levada a sério, o autor tem que criar um mundo que seja real, um mundo de coesão interna lógico, dentro das páginas da história. Tanto o autor quanto o leitor têm que considerar seriamente os elementos fantásticos do mundo da narrativa. No entanto, o mundo de determinada fantasia não pode ser completamente fantástico, ou o leitor não seria capaz de entender uma palavra do que

²⁸*As Crônicas de Nárnia* é uma série de sete livros criados pelo escritor irlandês Clive Staples Lewis, publicados entre os anos de 1950 e 1956. Os livros que compõe a série são: *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950), *Príncipe Caspian* (1951), *A Viagem do Peregrino da Alvorada* (1952), *A Cadeira de Prata* (1953), *O Cavalo e seu Menino* (1954), *O Sobrinho do Mago* (1955), *A Última Batalha* (1956).

²⁹*Mistborn – Nascidos das Brumas* é uma série composta de oito livros criados pelo escritor americano Brandon Sanderson, que ainda está sendo publicada. A série originalmente era uma trilogia, lançada entre os anos de 2006 e 2008, porém estendeu a narrativa para trezentos anos depois do fim do terceiro livro. Os livros que compõe a série são: *Mistborn: O Império Final* (2006), *Mistborn: O Poço da Ascensão* (2007), *Mistborn: O Herói das Eras* (2008), *Mistborn: The Alloy the Law* (2011), *Mistborn: Shadows of Self* (2015), *Mistborn: The Bands Of Mourning* (2016), *Mistborn: Secret History* (2016), *Mistborn: The Lost Metal* (previsto para 2019).

foi escrito, há a necessidade de haver elementos nos quais o leitor possa reconhecer e compreender (SULLIVAN III, 2004).

O escritor americano Walter Jon Williams (2009) afirma, em seu artigo *In What Universe?*, que a literatura fantástica não apenas não compartilha o nosso mundo comum como em outros gêneros, como também cada trabalho no gênero fantástico possui um universo diferente de outro, que pode ser simples como em o *Drácula*³⁰ ou em contos de fada tradicionais ou pode ser complexo com uma construção de mundo rica como na trilogia *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien. Williams explica que, quando uma série é estruturada em algumas partes, por exemplo, três, os finais das partes um e dois devem ser abertos para que o arco narrativo seja concluído no último volume. Sendo assim, os elementos narrativos que Williams chama de “*time bomb*”, ou seja, uma semente para uma nova narrativa, são implantados para serem “detonados” quando o autor necessitar de uma nova estória.

As regras e os elementos fantasiosos do gênero colaboram para que o universo seja facilmente identificável e quando a narrativa do universo é expandida para outros meios, certas modificações ocorrem. No próximo tópico serão discutidos conceitos e elementos relativos a um roteiro adaptado.

1.2 Narrativa Cinematográfica: Roteiro Adaptado

A palavra adaptação nos sugere a existência prévia de um texto que sofreu de algum modo uma mudança. A adaptação cinematográfica acontece quando se constrói uma relação entre o texto original e o roteiro adaptado, ou seja, o texto é transformado para dialogar com uma nova forma de arte, porém ainda contém, na teoria, o essencial do texto no qual é embasado e é nesse aspecto que há muitas discussões.

De acordo com Fabiano Santos Saito (2012) a adaptação cinematográfica ocorre desde a própria invenção do cinema quando George Méliès colocava cenas de histórias fantásticas em suas produções. Para ele, os inventores do cinematógrafo, os irmãos Lumière, se concentravam em capturar cenas do mundo real, enquanto Méliès preferia o mundo ficcional. A adaptação de obras literárias sempre esteve presente no cinema visto que existe uma comunidade de fãs que, assim como crianças que pedem para que seu conto favorito seja repetido, procuram pela mesma narrativa em outras mídias e formatos.

³⁰Drácula, ficção gótica escrita pelo autor irlandês Bram Stoker e publicado em 1897.

A frase “o livro é melhor que o filme” é frequentemente usada por leitores que compareceram aos cinemas para assistir à adaptação de seu livro favorito. Para muitos, o problema dessas adaptações cinematográficas é a “falta de fidelidade” para com o material original. No livro *Uma Teoria da Adaptação* (2011), Linda Hutcheon declara que adaptação não significa fidelidade. Para ela são duas mídias diferentes, com linguagens diferentes, onde as expectativas devem ser diferentes, pois o objetivo da adaptação não é apenas ser uma simples reprodução do texto original, porém, dentro das possibilidades, ajustar ou alterar para o melhor proveito do meio. Robert Stam (2000) recomenda que a noção de fidelidade nas adaptações seja superada, pois o conceito de fidelidade é problemático ao considerar a fidelidade como quesito essencial para uma adaptação, uma vez que estaria sugerindo que a literatura é superior ao cinema.

“a leitura está longe de ser uma atividade passiva: nós construímos narrativas alternativas enquanto lemos, escalamos atores ou pessoas que conhecemos nos papéis dos personagens, representamos as vozes dos personagens em nossas mentes, ajustamos a ênfase da história para que se encaixe aos nossos interesses e agregamos a história ao esquema cognitivo composto por nossos próprios sistemas de conhecimento e crença.” (MURRAY, 2003, p. 111, 112).

Hutcheon (2011) ainda propõe em seu livro, que cada indivíduo ao ler uma narrativa desenvolve sua própria teoria de adaptação, isto é, cada pessoa tem uma ideia de como a adaptação deveria acontecer ou quais as opções estilísticas deveriam ser utilizadas na produção, abrindo um grande leque de possibilidades e confirmando o que os autores disseram: a adaptação é apenas uma das muitas possibilidades existentes e a fidelidade também. Porém, Lisbeth Klastrup e Susana Tosca (2004) defendem que para manter o essencial de um *worldness* na transição para um diferente meio, certa fidelidade é sempre necessária, assim haverá o reconhecimento necessário por parte de quem já interagiu com o mundo anteriormente em outro meio.

Narrativa, gênero e adaptação cinematográfica são três tópicos que fazem parte da criação de um universo, na presente pesquisa o universo é visual, que pode ou não se expandir para outros meios do entretenimento. Em qualquer forma de adaptação a inspiração central é o material original, porém cada meio trabalha de formas diferentes e tem públicos diferentes. No próximo tópico, será abordado o que ocorre quando uma narrativa se amplia de acordo o conceito criado pelo estudioso americano Derek Johnson (2013).

1.3 Media Franchising

Há diversos tipos de franquias e no mundo do audiovisual o estudioso e professor da *University of Wisconsin-Madison*, Derek Johnson (2013), nomeia as franquias relacionadas ao audiovisual de *media franchising*, que envolve um estudo maior do que simplesmente rastrear os múltiplos produtos relacionados a uma franquia, produzidos e distribuídos em diferentes meios.

De acordo com Johnson (2013), se formos apenas olhar para a multiplicação e replicação das propriedades intelectuais por meio de franquias, tais como das séries para TV *CSI*³¹, ou os filmes de *Karate Kid*³², como um processo industrial de expansão e assimilação sem contextos culturais, os produtos de mídia se provariam culturalmente ameaçadores não apenas por uma aparente falta de sofisticação, mas também à escolha, diversidade e criatividade. Se formos nos concentrar na replicação das *medias franchises* nos últimos 30 anos poderíamos supor que a produção cultural está repetida e estagnada, porém há casos como a longeva *media franchise* de ficção científica *Star Trek*³³ (1966), que em 2009 ressurgiu com um novo elenco, narrativa e continuidade, afinal as franquias são produzidas em contextos sociais e culturais negociados que demandam a exploração (JOHNSON, 2013).

As franquias têm seu início em torno da década de 1950, como estratégia de negócios, um sistema de distribuição de serviços e produtos. A palavra “fran” tem origem francesa e era o nome utilizado na Idade Média para indicar as cidades onde o rei permitia livre comércio de produtos e circulação de pessoas mediante pagamento, ou seja, *royalties*³⁴. O sistema de franquias é similar ao que acontecia nas cidades durante a

³¹ A franquia CSI é composta pela série original *CSI: Crime Scene Investigation* (2000 – 2015) e os spin-offs *CSI: Miami* (2001 – 2012), *CSI: NY* (2003 – 2013), *CSI: Cyber* (2013 – 2016) e pelo filme para TV, *Immortality* (2016), criados pelo produtor Anthony E. Zuiker. Todos são ambientados em centros investigativos forenses das unidades de polícia, com episódios procedurais.

³² A franquia Karate Kid é composta por cinco filmes, um remake, e uma série animada para TV, sendo eles: *Karate Kid – A Hora da Verdade* (1984), *Karate Kid – A Hora da Verdade Continua* (1986), *Karate Kid – O Desafio Final* (1989), *Karate Kid – A Nova Aventura* (1994), *Karate Kid* (2010) e a série *Karate Kid* (1989), criados por Robert Mark Kamem.

³³ Criada em 1966 por Gene Roddenberry, a série de TV *Star Trek: The Original Series* (1966 – 1969) é ambientada nas missões da nave estelar USS Enterprise e sua tripulação. A série derivou outras cinco séries de TV *spin-offs* ao longo dos 50 anos de produção, sendo elas: *Star Trek: The Next Generation* (1987 – 1994), *Star Trek: Deep Space Nine* (1993 – 1999), *Star Trek: Voyager* (1995 – 2001), *Star Trek: Enterprise* (2001 – 2005), *Star Trek: Discovery* (2017 –). Os treze filmes da franquia são: *Star Trek: The Motion Picture* (1979), *Star Trek: The Wrath of Khan* (1982), *Star Trek: The Search of Spock* (1984), *Star Trek: The Voyage Home* (1986), *Star Trek: The Final Frontier* (1989), *Star Trek: The Undiscovered Country* (1991), *Star Trek: Generations* (1994), *Star Trek: First Contact* (1996), *Star Trek: Insurrection* (1998), *Star Trek: Nemesis* (2002), *Star Trek* (2009), *Star Trek: Into Darkness* (2013), *Star Trek: Beyond* (2016). Por último, uma série animada para TV, *Star Trek: The Animated Series* (1973 – 1974).

³⁴ *Royalties*: aquilo que é relativo ao rei ou algo que pertence à realeza.

Idade Média, o franqueador (quem retém a marca) concede ao franqueado (quem é autorizado a explorar a marca) o direito de uso da patente, infraestrutura, técnicas de venda e distribuição da marca.

O sistema de franquias demorou algumas décadas para chegar à indústria audiovisual. Na década de 1970 a indústria era controlada por algumas empresas como ABC, NBC e CBS na televisão americana; Warner Bros., 20th Century Fox, Universal, Columbia e Paramount no cinema americano; e Marvel e DC Comics na indústria dos quadrinhos e durante as décadas seguintes de 1980 e 1990 foram se expandindo para outras mídias por meio de conglomerados, que frequentemente faziam parcerias com produtores independentes para assim estender as propriedades intelectuais. Neste cenário, o controle dos recursos da propriedade intelectual se tornou a estratégia central tanto para a proteção da propriedade quanto ao compartilhamento e flexibilidade no nível de produção (JOHNSON, 2013).

Os avanços tecnológicos trouxeram *video games*, computadores, internet, celulares, *tablets* e uma gama de diferentes novos produtos para os domicílios, que além de fragmentar o mercado, também criaram novos mercados onde as franquias podem ser exploradas. Segundo Johnson (2013) esses novos nichos modificaram a forma de consumo de mídia com o passar das décadas. Desenvolveu-se a lógica de produção cultural multiplicada com foco industrial crescente em grupos de nichos e sua capacidade social de participação, pois anteriormente as produções eram planejadas para alcançar a massa, o maior número possível de consumidores, enquanto nos dias atuais a produção de mídia é mais segmentada.

Antes da década de 1980, o termo “franquia” tinha basicamente dois significados: o direito de votar e exercer a agência de uma instituição ou uma operação de varejo como a rede de *fast food* McDonald’s. Com as mudanças descritas no parágrafo acima, o termo franquias adquiriu também um significado cultural, utilizado nas discussões sobre a replicação multiplicada de propriedades intelectuais. Pode-se considerar um produto *media franchising* quando este cria valores por meio de diversos negócios e territórios durante um longo período de tempo (JOHNSON, 2013).

Quando um produto cultural como, por exemplo, a animação *Frozen* (2013), que alcançou tamanha popularidade que além de sua futura sequência, a Disney criou atrações em seus parques, show no gelo, bonecas, roupas licenciadas, CDs, DVDs, jogos, etc. Essa simples lista de produtos migratórios tem se tornado a forma mais fácil para se entender o que é uma *media franchising*, pois há décadas produtos relacionados

a uma série de TV ou filme são produzidos. O diretor George Lucas na época da produção do primeiro filme da série *Star Wars*, preferiu não receber o salário de diretor da produtora FOX e sim manter os direitos de uso dos personagens. Ele acabou com uma receita maior com os bonecos de Han Solo, Luke Skywalker, C3PO, R2D2, etc., do que o salário proposto pelo estúdio antes do primeiro filme a ser lançado. Com o dinheiro que Lucas levantou nas vendas de produtos licenciados, ele conseguiu criar sua própria produtora, a Lucasfilm Ltd³⁵. *Star Wars* está entre as maiores *media franchising* da atualidade. Além de existir por quase quatro décadas, a narrativa foi explorada em diversos meios e ainda está sendo altamente explorada, se reinventando para alcançar novas gerações.

Como Johnson (2013) afirma em seu texto, a chave para compreender a *media franchising* é “considerar as forças econômicas e culturais que moldam, imaginam e estruturam a *franchising*, assim como as estruturas industriais, as relações sociais, e os imaginários culturais que a *franchising* facilitou.”³⁶ (JOHNSON, 2013, 29). O autor também prefere não definir o termo *media franchising* com apenas um significado, dado sua complexidade, porém diz que em um nível mais amplo, pode-se conceber *media franchising* como um sistema econômico que intercambia recursos culturais por meio de uma rede de relações industriais e como um conjunto de estruturas mutantes.

Uma *media franchising* não é perfeita e ideal para aplicação em todos os projetos, séries ou filmes, há aspectos que Johnson (2015) aponta como sendo pontos positivos e negativos de uma *media franchising*. O ponto positivo é o *overdesigning* em um mundo compartilhado, um *sharing world*. Comparando o trabalho desenvolvido nas séries *Star Trek* (1966 - 1969) e *Battlestar Galactica*³⁷ (2003 – 2009), o autor afirma que:

“..overdesign - de mundos compartilháveis dependia de estratégias narrativas, visuais e de design de som específicas. Ao estabelecer um conjunto sistêmico de princípios para governar a aparência, o som e os comportamentos de personagens narrativos, eventos e configuração - e introduzindo uma complexidade crescente ao longo do tempo - essas séries de ficção científica construíram seus mundos como contextos criativos que poderiam apoiar a produção e elaboração emergentes de conteúdo adicional. Como estruturas

³⁵Disponível em: < <http://www.forbes.com/profile/george-lucas/>>. Último acesso: 25 de novembro de 2016.

³⁶Tradução livre de: “the key here will be to consider the economic and cultural forces that have shaped, imagined, and structured franchising, as well as the industrial structures, social relations, and cultural imaginaries that franchising has in turned facilitated.”

³⁷Criada por Glen A. Larson em 1978. A franquia é composta de *Galactica: Astronave de Combate* (1978 – 1979), *Galactica: Batalha nas Estrelas* (1980), *Battlestar Galactica* (2003 – 2009) e o spin-off *Caprica* (2009 - 2010).

criativas, esses mundos geraram conteúdo através do uso contínuo e reutilização.”(JOHNSON, 2013, p. 115).³⁸

No caso de *Star Trek*, o criador da série Gene Roddenberry elaborou antes mesmo da gravação do piloto um guia detalhado de como funcionava os comunicadores, as estações, armas, naves, regras de exploração do espaço, tipos de uniformes, etc., para ser utilizado pelos roteiristas. Ao longo dos anos, *Star Trek* se tornou uma *media franchising* e o guia foi útil não só para o núcleo central da trama, mas também para a expansão do universo de forma consistente. Johnson (2013) afirma que o design imaginativo de *Star Trek* torna o universo mais crível pelo peso dos detalhes funcionais e consistentes.

Quando um dos roteiristas, Ronald Moore, de uma fase recente de *Star Trek* deixou a equipe, ele aplicou muitas das estratégias de *overdesigning* na série de TV *Battlestar Galactica*, colocando em prática a construção e compartilhamento de mundos. Moore estendeu o conceito de *overdesigning* também para o áudio, a trilha sonora do universo de *Galactica*. O compositor encarregado, Bear McCreary, teve que imaginar quais sons, músicas e gêneros seriam populares no universo e a forma detalhada como o projeto havia sido desenvolvido, foi o ponto de partida para que tal trilha sonora fosse criada, tornando-se assim única. Em um determinado episódio da terceira temporada, a trilha sonora que Moore queria era um cover de “*All Along the Watchtower*” de Bob Dylan, porém deveria soar como o som já criado no *overdesigning* da série até aquele ponto, deveria ter uma interpretação única. Por fim, McCreary inspirado pela música de Dylan conseguiu criar a trilha ideal, o “design auditivo da música diegética foi elaborado a partir da trilha não-diegética, que foi ela própria elaborada a partir de uma concepção sobredimensionada da música no mundo diegético.” (JOHNSON, 2013, p. 121)³⁹.

Outro aspecto positivo apontado por Johnson (2013) é o conceito de compartilhamento de mundos (*sharing worlds*) dentro de uma *media franchising*. O compartilhamento de mundo é flexível e permite que a produção criativa deixe de ser focada apenas nos criadores iniciais, o projeto é partilhado entre as diferentes

³⁸ Tradução livre de: “overdesign— of sharable worlds depended on specific narrative, visual, and sound design strategies. By establishing a systemic set of principles to govern the look, sound, and behaviors of narrative characters, events, and setting— and introducing increasing complexity over time— these science fiction series constructed their worlds as creative contexts that could support the emergent production and elaboration of further content. As creative structures, these worlds generated content through ongoing use and reuse.”

³⁹ Tradução livre de: “the aural design of the diegetic music cue was elaborated from the non-diegetic score which was itself elaborated from an overdesigned conception of music in the diegetic world.”

comunidades de produção na indústria cultural. Por vezes, o compartilhamento acontece na forma de um *spin-off*, que pode ocorrer imediatamente após o fim da produção original, alguns anos ou décadas depois ou até mesmo simultaneamente. Na ocasião que um *spin-off* chega ao público, ele tem a vantagem de pertencer ao universo previamente conhecido, onde, por mais que tenha diversas regras, o espectador já está habituado, como, por exemplo, a série de TV *Marvel's Agents of SHIELD* (2013), que se foca no trabalho de alguns agentes da SHIELD recrutados por Phil Coulson (interpretado por Clark Gregg), personagem que fez aparições nos filmes *Homem de Ferro* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011), *Os Vingadores* (2012) e na série animada *Ultimate Homem-Aranha* (2012 – 2017).

“*Franchising*, portanto, cria circunstâncias únicas para considerar a natureza da identidade criativa em contextos industriais, uma vez que o território em que a criatividade ocorre é, por definição, compartilhado, e os criadores em rede devem negociar e dar sentido àquela socialidade em sua prática.” (JOHNSON, 2013, p. 108).⁴⁰

Os aspectos negativos que Johnson (2013) salienta em *media franchising* são: a continuidade e a liberdade de roteiro. No exemplo que o autor usa de *Star Trek*, várias produções em diferentes meios de entretenimento foram criadas ao longo dos 50 anos de existência da série e, até a nova série cinematográfica dirigida por J.J. Abrams que foi lançada em 2009, todos os eventos estavam na mesma linha temporal, então o que ocorreu em um filme afetava a cronologia e continuidade da série de TV e vice-versa. As séries e filmes de *Star Trek* compartilham o mesmo mundo, por mais extenso que seja, não podem se divergir, então há a necessidade frequente dos roteiristas de verificar aspectos que possam afetar a continuidade da *media franchise* e Johnson (2013) declara que isso pode causar uma sensação de falta de liberdade no desenvolvimento do roteiro para um novo produto relacionado ao universo. Entretanto, o que o autor pode considerar supressão da criatividade de um roteirista ou equipe de roteiro, também pode ser considerado como algo norteador, pois há material suficiente para se embasar. Por exemplo, o personagem da DC Comics, Superman, é conhecido por sua capacidade de acreditar no ser humano e de se recusar a matar o seu inimigo. O personagem havia sido matado em outros filmes e em alguns arcos nos quadrinhos, porém firmemente acredita que não é necessário matar seus adversários. Já no *reboot* cinematográfico *O Homem de*

⁴⁰ Tradução livre de: “Franchising, therefore, creates unique circumstances in which to consider the nature of creative identity in industrial contexts, since the territory in which creativity occurs is by definition a shared one, and networked creators must negotiate and give meaning to that sociality in their practice.”

Aço (2013), dirigido por Zack Snyder e com roteiro de Christopher Nolan e David S. Goyer, decidiu-se seguir outro caminho na narrativa clássica de Clark Kent, como por exemplo, desde seu primeiro encontro com Lois Lane, Clark abertamente usa seus poderes *kryptonianos* na presença da jornalista e não esconde sua identidade humana. Nas oito adaptações cinematográficas anteriores de *Superman*, houve oito mortes causadas pelo herói, porém na adaptação de Snyder, Superman começa a matar a partir do momento que decide destruir uma nave cheia de *kryptonianos*, além de causar milhares de mortes na cidade de Metrópoles durante seu confronto com o General Zod, a quem Superman mata na batalha final⁴¹. Essas mortes de civis é o motivo central da desavença entre Batman e Superman na sequência também dirigida por Snyder, *Batman vs. Superman: A Origem da Justiça* (2016). Os roteiristas tinham base suficiente para a exploração do herói desde a criação de *Superman* em 1938, porém optou-se por uma versão mais agressiva e pouco explorada de Clark Kent nos cinemas.

Outro exemplo de narrativa vasta que utiliza de compartilhamento de mundos, que, porém, decidiu seguir novos caminhos narrativos recentemente, foi a própria *media franchise* cinematográfica de *Star Trek*. O filme *Star Trek*, dirigido por J.J. Abrams e com roteiro de Roberto Orci e Alex Kurtzman, foi lançado em 2009 com objetivo de relançar a *franchise* no mercado. Uma nova linha temporal foi criada, em consequência de uma viagem no tempo, na qual as vidas da tripulação original da U.S.S. Enterprise, composta por Kirk, Spock, Uhura, Bones, Solu e Chekov, são ligeiramente diferentes do que foi apresentado na série original de TV em 1966. A partir deste filme, outros dois foram produzidos, *Star Trek: Além da Escuridão* (2013) e *Star Trek: Sem Fronteiras* (2016), onde ainda é possível ver elementos clássicos, porém com identidade própria, pois não seguem a linha temporal clássica.

⁴¹Quantas pessoas Superman matou no cinema. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wMPZEIN-SJw>>. Último acesso em: 25 de agosto de 2017.

2.0 ANÁLISE DO WORLDNESS DE HARRY POTTER

A série literária *Harry Potter* (1997), escrita pela britânica Joanne Kathleen Rowling, é uma das obras literárias mais bem sucedidas das últimas duas décadas, com mais de 450 milhões cópias vendidas no mundo⁴². J. K. Rowling relata que a primeira ideia sobre o mundo bruxo surgiu durante uma viagem de trem entre Londres e Manchester que partiu da estação King's Cross, em 1990. Rowling passou os próximos sete anos trabalhando no manuscrito que seria *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Depois de ser recusado por diversas editoras, o livro foi publicado em 30 de junho de 1997 pela editora Bloomsbury, com tiragem de 500 exemplares na primeira edição. Mesmo com um número baixo da primeira tiragem, *Pedra Filosofal* alcançou atenção do público, pois no ano seguinte a editora aumentou a tiragem para 10.000 exemplares para *Harry Potter e a Câmara Secreta*. Também em 1998, a editora americana Scholastic Inc. comprou os direitos de distribuição dos livros de Rowling nos Estados Unidos, fato que colaborou ainda mais com a expansão da série em diferentes países. Já no ano 2000 a tiragem britânica para o quarto volume da série, *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, foi de 1.000.000 de exemplares⁴³, isso um ano e meio antes da estreia do primeiro filme nos cinemas.

A produtora britânica de David Heyman, a Heyday Films, em parceria com a Warner Bros. ofereceu uma proposta de adaptação de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* a Rowling, que vendeu os direitos de filmagens para os quatro primeiros livros em 1999 e, visando manter a narrativa com o tom britânico, solicitou que todos os atores principais fossem também britânicos. A produção do filme iniciou em 2000 e o filme estreou em diversos países em novembro de 2001, arrecadando o total de U\$ 975 milhões⁴⁴. Os oito filmes adaptados dos sete livros da série arrecadaram em torno de U\$ 10 bilhões⁴⁵ nas bilheterias do mundo entre 2001 e 2011, o que a tornou uma das maiores franquias cinematográficas da história⁴⁶. Por ser uma vasta narrativa, no tópico

⁴² Disponível em: <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-13889578> . Último acesso: 08 de julho de 2016.

⁴³ Disponível em: <<http://www.tomfolio.com/PublisherInfo/HarryPotter.asp>>. Último acesso: 15 de novembro de 2016.

⁴⁴ Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=harrypotter.htm>>. Último acesso: 15 de novembro de 2016.

⁴⁵ Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/markhughes/2013/09/28/why-warner-bros-needs-the-new-harry-potter-films/#38b9dc4e31d6> . Último acesso: 08 de julho de 2016.

⁴⁶ Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/niallmccarthy/2015/04/13/the-most-successful-movie-franchises-in-history-infographic/#11c7a9912ffc>. Último acesso: 08 de julho de 2016.

seguinte será discutido uma forma de análise para melhor mapear e compreender todo o universo criado por J.K. Rowling a partir dos dados coletados utilizando os conceitos da jornada do Escritor e arquétipos, de Vogler, e dos conceitos de *worldness*, de Klastrup e Tosca.

2.1 Modelo de Análise

A pesquisadora Renira Rampazzo Gambarato, da *National Research University Higher School of Economics*, na Rússia, trata em seu artigo *Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations* (2013) sobre os modelos de projetos para narrativas transmídia. Como a autora trata no decorrer do artigo, o termo narrativa transmídia ainda é relativamente novo e ainda não há um consenso no que narrativa transmídia realmente significa, embora o termo esteja ainda aberto, há características notáveis em projeto de design transmídia nos quais Gambarato propõe um modelo de análise.

Embora a presente dissertação não aborde profundamente os conceitos da narrativa transmídia, o modelo criado por Gambarato colabora com a melhor exposição analítica objetiva de um *worldness*. Gambarato (2013) apresenta dez tópicos que geram uma série de questões que envolvem um projeto para assim orientar a análise. Os tópicos propostos pela pesquisadora que geram as questões são:

- Premissa e Objetivo
- Narrativa
- Construção de Mundo
- Personagens
- Extensões
- Plataformas Midiáticas e Gêneros
- Audiência e Mercado
- Engajamento
- Estrutura
- Estética

A autora defende que seu modelo não é fixo, assim, perguntas podem ser adicionadas ou retiradas; novos subtópicos podem ser criados para abordar expansão do entendimento, sendo assim será utilizado nove dos dez tópicos apresentados acima. A

fórmula criada por Gambarato (2013) auxilia em uma melhor apresentação da narrativa, entretanto não será abordado neste presente trabalho se a *media franchise* de *Harry Potter* tem parte ou não na narrativa transmídia. Henry Jenkins afirma em seu livro *Cultura da Convergência* (2009), que na narrativa transmídia a história “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. (...) cada meio faz o que faz de melhor” (JENKINS, 2009, p. 138) e que para ter uma experiência plena daquele universo ficcional transmidiático “os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais” (JENKINS, 2009, p. 49). Por fim, o autor explica que uma franquia transmídia de qualidade se empenha para atrair múltiplas clientelas ao alterar um pouco o tom de seu conteúdo de acordo com a mídia.

Outro especialista em narrativa transmídia, o consultor Robert Pratten (2011) defende que narrativa transmídia é narrar uma história por diferentes meios de comunicação e que, de preferência, haja um grau de interação ou colaboração do público. Já o pesquisador espanhol Carlos Scolari (2013) afirma que a narrativa transmídia “se desenrola por meio de múltiplas mídias e plataformas de comunicação, em que uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão.” (SCOLARI, 2013, p.46). Ele também defende que:

“quando se refere às narrativas transmídia, não fala de uma adaptação de uma linguagem para outra (por exemplo, do livro em um filme), mas sim de uma estratégia que vai muito além e que desenvolve um mundo narrativo que se estende por diferentes meios e linguagens. Assim, a história se expande a partir de novos personagens ou situações que cruzam as fronteiras do universo de ficção.” (SCOLARI, 2013 *apud* MARTINS, 2013, p. 50).

Os três autores defendem o uso de múltiplas mídias em um projeto transmídia e, idealmente, o papel ativo dos consumidores. Derek Johnson (2009) defende que um projeto de *media franchising* não necessita também ser um projeto de narrativa transmídia, pois o objetivo da *media franchising* é explorar a propriedade intelectual ao longo do tempo em uma série de linhas de produtos e estruturas criativas e de distribuição. No caso de *Harry Potter*, a linha narrativa foi somente explorada em três meios: livros, cinema e teatro, sendo oito filmes baseados em sete livros, um filme (*Animais Fantásticos*) que introduz novos personagens ao *worldness* e menciona alguns já conhecidos, como Dumbledore e Grindelwald, e a peça de teatro, *Harry Potter e A Criança Amaldiçoada*, retorna a eventos já conhecidos na série original, com o filho

mais novo de Harry, Alvo Severo e seu amigo Scorpius Malfoy, tentando impedir a morte de Cedrico Diggory no final do Torneio Tribruxo.

2.2 Análises

O objetivo deste estudo consiste em analisar a estrutura narrativa da saga cinematográfica de *Harry Potter* (2001-2011), composta de oito filmes, e do *spin-off* recém lançado *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016), utilizando os conceitos propostos por Christopher Vogler (2015) na Jornada do Escritor, considerando os elementos do *worldness* criado por J. K. Rowling. Compreender a relação entre as diferentes narrativas da série e os componentes nelas encontrados colaborará com o entendimento de *Harry Potter* como uma *media franchise*, utilizando a proposta de Derek Johnson (2013) sobre o tema.

No escopo deste trabalho, outras narrativas oriundas de outras mídias, como os games, se utilizaram do *worldness* de *Harry Potter*⁴⁷, porém não foram projetados para a expansão do universo além da possibilidade de mapeamento deste trabalho e por esta razão não serão abordados.

A metodologia escolhida foi de primeiramente levantar embasamento teórico sobre estudos de narrativa e *media franchising*. Depois foram levantadas informações sobre o universo *Harry Potter* desde sua criação até o lançamento de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, no ano de 2016. Em seguida foram analisados os filmes da série, sendo eles: *Harry Potter e A Pedra Filosofal* (2001); *Harry Potter e A Câmara Secreta* (2002); *Harry Potter e O Prisioneiro de Azkaban* (2004); *Harry Potter e O Cálice de Fogo* (2005); *Harry Potter e A Ordem da Fênix* (2007); *Harry Potter e O Enigma do Príncipe* (2009); *Harry Potter e As Relíquias da Morte – Parte 1* (2010); *Harry Potter e As Relíquias da Morte – Parte 2* (2011); e *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016). Nas tabelas de análises, consta a jornada do Herói adaptada por Christopher Vogler (2015), os arquétipos que os personagens incorporaram na narrativa e o *mythos*, *topos* e *ethos* que compõe o *worldness*, segundo conceito de Lisabeth Klastrup e Susana Tosca (2004). As tabelas se encontram anexo, a partir da página 121.

⁴⁷ Série da Eletronics Arts: *Harry Potter e A Pedra Filosofal* (2001), *Harry Potter e A Câmara Secreta* (2002), *Harry Potter – Copa Mundial de Quadribol* (2003), *Harry Potter e O Prisioneiro de Azkaban* (2004), *Harry Potter e O Cálice de Fogo* (2005), *Harry Potter e A Ordem da Fênix* (2007), *Harry Potter e O Enigma do Príncipe* (2009), *Harry Potter e As Relíquias da Morte – Parte 1* (2010) e *Harry Potter e As Relíquias da Morte – Parte 2* (2011); Série da LEGO: *LEGO Creator: Harry Potter* (2001), *Creator: Harry Potter e A Câmara Secreta* (2002), *LEGO Harry Potter: Anos 1 - 4* (2010) e *LEGO Harry Potter: Anos 5- 7* (2011); SCE London Studio: *Wonderbook: Book of Spells* (2012) e *Wonderbook: Book of Potions* (2013); Eurocom: *Harry Potter for Kinect* (2012).

Com as informações coletadas nas tabelas de análises dos filmes supracitados, foi possível realizar as análises utilizando o método Gambarato (2013) para apresentar todas as camadas de *Harry Potter*, assim como uma análise comparativa entre as narrativas dos livros e filmes.

2.2.1 Premissa e Objetivo

A obra ficcional criada por J.K. Rowling tem como objetivo, além de entreter crianças e adultos com o universo bruxo, tratar de assuntos comuns do dia-a-dia como, por exemplo, amizades, família, *bullying*, luto, etc., inseridos em um ambiente fantástico e lúdico por meio do protagonista Harry Potter, durante seus anos de estudo na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts. Já o filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* tem a finalidade de alcançar novos e antigos fãs de *Harry Potter* e contar histórias que foram superficialmente mencionadas anteriormente. A narrativa se passa no mesmo universo ficcional que a série *Harry Potter*, porém o protagonista bruxo é o magizoologista Newt Scamander, autor do livro utilizado por Harry em seu aprendizado sobre criaturas fantásticas na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts. *Animais Fantásticos* explora a viagem final de Newt a cidade de Nova York com objetivo de enriquecer sua pesquisa sobre as criaturas fantásticas.

2.2.2 Narrativa

A narrativa de *Harry Potter* se desenrola ao longo de sete livros e oito filmes referentes a cada ano que Harry passa na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, sendo a adaptação do último livro dividido em duas partes cinematográficas. A premissa de *Harry Potter* começa em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* quando o órfão Harry Potter está prestes a completar 11 anos de idade. O garoto inglês cresceu com os tios, Sr. Válter e Petúnia Dursley, e o primo, Duda, nos subúrbios de Londres. Coisas estranhas e inexplicáveis sempre aconteciam com Harry, um dos muitos motivos pelo qual sempre foi maltratado pelos tios e primo. No aniversário de Duda, Harry os acompanha para um passeio no zoológico e acaba tendo uma conversa com uma cobra que escapa de sua jaula e o primo Duda acaba dentro da jaula, o que rende a Harry mais um castigo. Um dia em julho do mesmo ano, Harry recebe uma carta, a primeira endereçada a ele, porém seus tios o impedem de ler, mas as cartas não param de chegar por meio de corujas. Então, tio Válter foge com a família e Harry para uma casa em um penhasco no meio do mar. Na noite que Harry completa 11 anos de idade, a casa no penhasco, onde os

Dursley e Harry se escondem das cartas, é invadida por Hagrid, Guardião das Chaves e Terra da Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts. Assim, Harry descobre sua verdadeira identidade, famosa no mundo bruxo, pois seus pais haviam morrido tentando protegê-lo do maior bruxo das trevas que existiu, Lord Voldemort, ou Você-Sabe-Quem; e descobre ser a única pessoa que sobreviveu ao ataque de Voldemort, causando a derrota do bruxo quando era apenas um bebê de um ano. Harry deixa a família Dursley e acompanhado por Hagrid vai cursar seu primeiro ano em Hogwarts. Lá conhece seus futuros melhores amigos, o bruxo Rony Weasley e a bruxa nascida trouxa Hermione Granger e juntos enfrentarão Lorde Voldemort.

O filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016) se inicia com a chegada do magizoologista Newt Scamander à cidade de Nova York. Ex-aluno da Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, Newt viaja pelos continentes coletando informações sobre criaturas fantásticas, o modo como tratá-las, quais possuem algum benefício medicinal e mantém algumas espécies de criaturas, as mais raras, em sua maleta. Após, acidentalmente, sua maleta ser trocada com a de um trouxa, alguns animais fogem pela cidade de Nova York. Newt e seus animais são acusados pelo MACUSA (Congresso Mágico dos Estados Unidos da América) de causar ataques terríveis em partes da cidade, que resultaram na morte de trouxas. Esses incidentes ameaçam a exposição da comunidade bruxa nos Estados Unidos, então Newt tem a missão de recolher aqueles que fugiram e descobrir o que está causando os ataques que ameaçam o sigilo.

2.2.3 Construção de Mundo

A narrativa do Garoto-Que-Sobreviveu se passa no início dos anos 1990, quando Harry passa a frequentar Hogwarts, que é o local central de toda narrativa. Durante todos os volumes da série os acontecimentos mais importantes acontecem na escola. O universo bruxo é um universo dentro do nosso mundo, então se pode afirmar que é uma mistura do nosso mundo com o mundo de ficção. O primeiro contato com o universo bruxo na narrativa é no Beco Diagonal, o centro comercial totalmente bruxo, localizado em Londres. Famílias bruxas chegam ao local via pó de flu ou aparatam em algum local do beco para seguir para uma loja ou restaurante. O Beco Diagonal também possui outra forma de acesso, que é no mundo trouxa via a entrada de rua do restaurante bruxo Caldeirão Furado. Outros lugares importantes em *Harry Potter* são: o vilarejo Hogsmeade, que está próximo à propriedade de Hogwarts, aonde os alunos vão aos fins de semana; o Beco Diagonal; e o Ministério da Magia, divisão mágica do governo

britânico que trata de assuntos bruxos. A Figura 1 mostra o mapeamento dos principais locais públicos e das principais casas da narrativa, que segundo McGabe (2015), grandes cenários foram produzidos para estas locações, para que assim o mundo de *Harry Potter* tornasse realidade.

Figura 1. Locais em *Harry Potter*



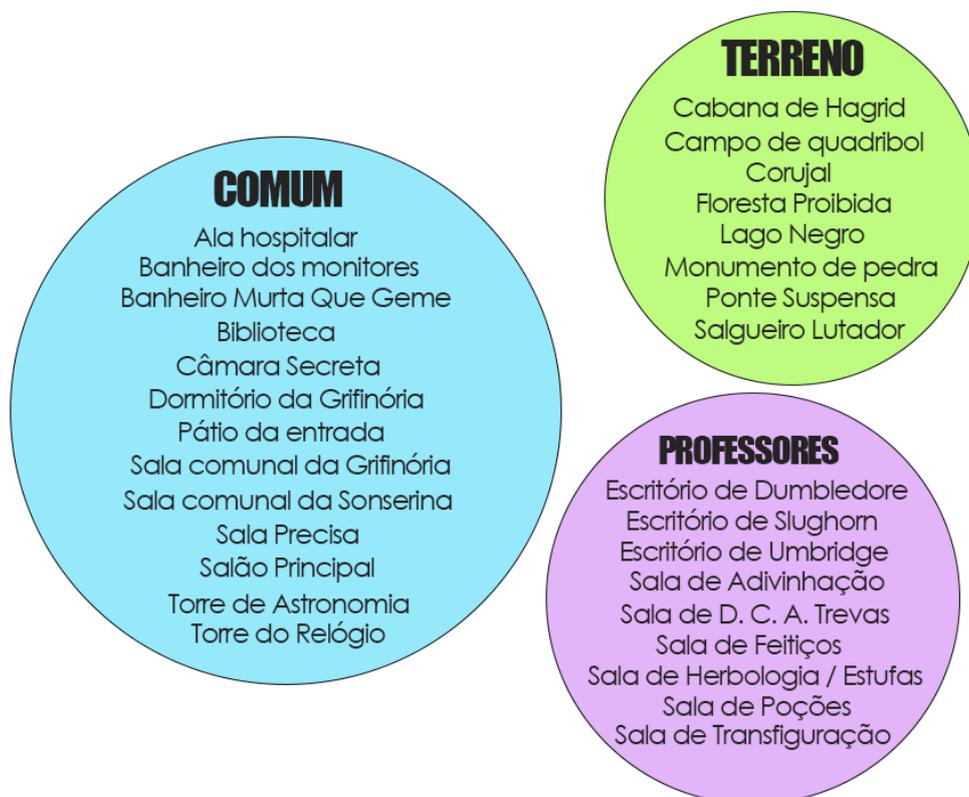
Fonte: Autora

O mundo bruxo se esconde e se protege dos trouxas, porém convive dividindo muitos espaços sem o conhecimento trouxa utilizando feitiços em suas propriedades. O Ministério da Magia rege toda a comunidade bruxa da Grã-Bretanha e Irlanda, com o objetivo de preservar a comunidade e suas leis. O Ministro da Magia é quem chefia o Ministério, localizado no subterrâneo em Whitehall, centro de Londres, e os sete departamentos referente a diferentes áreas de magia. Os departamentos são: Departamento de Execução das Leis da Magia, Departamento de Acidentes e Catástrofes Mágicas, Departamento para Regulamentação e Controle de Criaturas Mágicas, Departamento de Cooperação Internacional em Magia, Departamento de Transportes Mágicos, Departamento de Jogos e Esportes Mágicos e Departamento dos Mistérios. Cada departamento é liderado por um Chefe de Departamento e de Escritório.

Por meio do primeiro capítulo de *O Enigma do Príncipe* se torna conhecido que, ao menos, o primeiro-ministro britânico tem conhecimento da existência do Ministério da Magia e da sociedade bruxa. O texto revela que no primeiro dia de posse de um novo primeiro-ministro, o ministro da Magia se apresenta e lhe explica o que é o ministério, sua função e o que é mundo bruxo.

Outro local importante na narrativa de *Harry Potter* é a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, que também tem sua localização protegida dos trouxas. A propriedade se encontra em algum lugar no norte da Inglaterra, sendo que os alunos somente chegam lá por meio do Expresso Hogwarts. Há também outras maneiras de se aproximar da propriedade, como por meio de uma lareira, utilizando pó de flu, porém somente com permissão. Aparatar é outra maneira de viagem bruxa, mas na escola o feitiço é bloqueado. A Figura 2 mostra o mapeamento das principais localidades na propriedade de Hogwarts, sendo elas as áreas comuns dentro do castelo, de acesso a todos os alunos e professores ou a quem saiba da existência do local; os locais no terreno de Hogwarts; e os escritórios de professores e salas de aulas.

Figura 2. Locais na propriedade de Hogwarts



Fonte: Autora

Em Hogwarts, os alunos são separados entre quatro casas, que representam os quatro fundadores da escola. São elas: Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa e Corvinal. Cada casa recebe o aluno que tenha traços admiráveis por seu fundador a partir da seleção do Chapéu Seletor, que é feita no primeiro dia que os alunos chegam a Hogwarts. Na casa Grifinória, os alunos têm como características marcantes a coragem e determinação. Na Sonserina, os alunos são conhecidos por sua astúcia e ambição. Na Lufa-Lufa, os alunos têm como características a lealdade e o companheirismo. E por fim, na Corvinal, os alunos são conhecidos por sua inteligência e força de vontade.

O sistema organizacional em Hogwarts começa pelo diretor da escola, prof^o Alvo Dumbledore. Em sua ausência a prof^a Minerva McGonagall, vice-diretora e diretora da casa Grifinória, assume as responsabilidades de direção da escola. As quatro casas possuem um professor responsável pelos assuntos acadêmicos e estudantis de cada casa. São eles: prof^a Minerva McGonagall (Grifinória), prof^a Pomona Sprout (Lufa-Lufa), prof^o Filius Flitwick (Corvinal) e prof^o Severo Snape (Sonserina). Para ser um diretor de casa é necessário que o professor tenha pertencido à casa durante seu tempo como estudante em Hogwarts.

As casas de Hogwarts também possuem monitores. No quinto ano, dois alunos, um do sexo feminino, outro do masculino, são escolhidos para serem monitores durante os próximos três anos letivos. Portanto, são seis monitores por casa e vinte e quatro no total durante o ano letivo. Todos usam um distintivo com as cores de suas respectivas casas, com a letra M e é eleito um monitor-chefe por casa. É de responsabilidade dos monitores retirar pontos da Taça das Casas de sua própria casa, dar detenção como punição, patrulhar corredores do castelo e do trem do Expresso Hogwarts, acompanhar alunos do primeiro ano em seu primeiro dia de aula e auxiliar na decoração de festas. Os monitores possuem um vagão específico no trem e o banheiro no quinto andar do castelo é reservado a eles.

Taça das Casas é um prêmio anual em Hogwarts entregue a casa que alcançou a maior pontuação no ano letivo. Diretor e professores podem dar ou retirar pontos de acordo com o comportamento ou ação de um aluno, enquanto os monitores apenas podem retirar pontos de sua própria casa. Jogos vencidos no campeonato de quadribol também acrescentam pontos no torneio. No fim do ano letivo, quando o diretor anuncia a casa vencedora, toda a decoração do Salão Principal passa a utilizar as cores e brasão da casa.

Em *Harry Potter* outras duas escolas bruxas europeias são apresentadas em *O Cálice de Fogo*. Academia de Magia Beauxbatons, localizada ao sul da França, e Instituto de Aprendizagem Mágica Durmstrang, ao norte da Suécia ou Noruega. Ambas as escolas são mistas, aceitam alunos do sexo masculino e feminino, assim como Hogwarts. Pouco se sabe sobre o funcionamento interno de cada escola, porém se sabe que o palácio de Beauxbatons tem um feitiço que impede que qualquer pessoa que não saiba a sua exata localização de encontrar a escola. Já Durmstrang não aceita alunos nascidos-rouxas.

Em 1990, nota-se que na comunidade bruxa britânica há contato com trouxas, algumas famílias são até mestiças. Há preconceito contra os mestiços por parte dos bruxos que gostariam que a comunidade continuasse pura, como Salazar Sonserina, Voldemort e seus seguidores, por exemplo.

O mundo bruxo tem várias similaridades com nosso mundo, porém a falta de tecnologia é uma característica marcante que o diferencia. Apesar da narrativa de *Harry Potter* se passar nos anos 1990, bruxos não se comunicam via telefone, sim via cartas que são entregues por corujas. Não utilizam bicicletas, motos, carros, helicópteros ou aviões para se locomover. Locomovem-se por meio de pó de flu, ou utilizando vassouras, ou aparatam nos locais que desejam.

O item mágico mais recorrente em toda a narrativa são as varinhas que cada personagem utiliza. O Sr. Olivaras, o vendedor de varinhas do Beco Diagonal, nunca fez uma varinha igual à outra, então cada varinha fabricada é compatível com seu proprietário. Outros itens comuns são: vassouras e pomo de ouro, ambos os objetos são utilizados para se jogar quadribol; a Capa da Invisibilidade de Harry; o Mapa do Maroto, que mostra toda a propriedade de Hogwarts e onde cada pessoa se encontra; e Penseira na qual Dumbledore e Harry utilizam na busca por descobrir o passado de Voldemort. A Figura 3 mostra o mapeamento dos objetos e artefatos de acordo com as pessoas que têm acesso ou onde foi utilizado: objetos comuns que todo bruxo pode ter acesso; objetos encontrados no castelo de Hogwarts ou utilizados lá; objetos na posse do trio Harry, Rony e Hermione; as três Relíquias da Morte; e os objetos utilizados por Voldemort para criar suas horcruxes.

Figura 3. Objetos e artefatos em *Harry Potter*

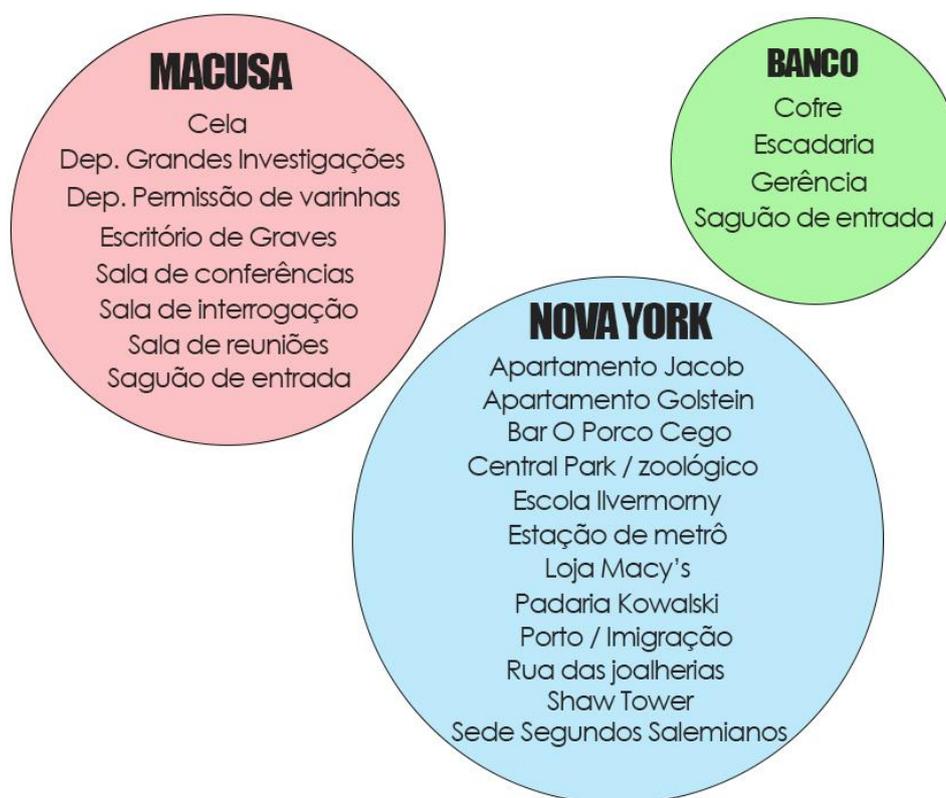


Fonte: Autora

Em todos os volumes da série original, o *worldness* não se expandiu muito, porém em *O Cálice de Fogo* é introduzido alunos de outras escolas bruxas da Europa, que vão para Hogwarts para participar do Torneio Tribuxo. É somente em *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016) que ocorre uma maior expansão do *worldness*. A narrativa de *Animais Fantásticos* se passa nos Estados Unidos, onde há outra grande comunidade bruxa, porém nunca antes mencionada nos livros ou filmes.

Em *Animais Fantásticos* é introduzida a cidade de Nova York da década de 1920. O governo bruxo americano e o Congresso Mágico dos Estados Unidos da América, conhecido como MACUSA (*Magical Congress of United the States of America*). O congresso proíbe qualquer relação entre bruxos e não-maj (termo americano para trouxas), pois a comunidade do país tem grande preocupação em ser descoberta. A Figura 4 mostra o mapeamento das locações, separadas entre: locações na sede do MACUSA; locações no banco onde Newt e Jacob se conhecem; e as demais locações na cidade de Nova York.

Figura 4. Locais em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*



Fonte: Autora

Na década de 1920, não há registros de canal de comunicação entre o Congresso Mágico e o Congresso não-maj americano. A sociedade bruxa americana se demonstra totalmente aversa a qualquer tipo de relação com não-majs. Diferente da comunidade britânica, a preocupação da revelação do mundo bruxo é maior, já que no país houve grande perseguição das bruxas de Salém, momento conhecido como Julgamento das Bruxas de Salém. No país é proibido qualquer tipo até amizade entre bruxos e não-majs desde o fim do século XVIII.

O MACUSA utilizou como referência o Conselho de Bruxos da Grã-Bretanha, que precedeu o Ministério da Magia, e sua composição inicial foi formada por representantes de diferentes comunidades bruxas americanas. Uma diferença considerável entre os dois governos bruxos é a penalidade por crimes graves. Bruxos britânicos condenados por crimes graves são mandados para Azkaban, enquanto bruxos americanos são executados.

Assim como no Reino Unido, há uma escola bruxa nos Estados Unidos, a Escola de Magia e Bruxaria Ilvermorny, fundada por Isolt Sayre e James Steward. Isolt era uma

bruxa irlandesa que não pôde frequentar Hogwarts, então após se mudar para os Estados Unidos, começou com seu marido trouxa, James, a escola Ilvermorny em Greylock, no estado de Massachusetts, que também divide seus alunos em quatro casas. As casas de Ilvermorny representam a parte com maior destaque em cada aluno: corpo, alma, mente ou coração. Em ordem respectiva são: Pumaruna, Pássaro-Trovão, Serpente Chifruda e Pukwudgie. O processo de escolha das casas em Ilvermorny envolve o calouro a ficar à frente das estátuas das quatro criaturas mágicas, e qual estátua se mover, esta será a casa do aluno. A Cerimônia de Seleção também inclui a varinha que o aluno passará a usar, sendo que estas ficam em Ilvermorny no período de férias. A presidente do MACUSA, Serafina Picquery (1920-1928), foi a única bruxa de sua geração a ser escolhida pelas quatro casas e ela se decidiu pela casa Serpente Chifruda.

Alguns artefatos já conhecidos como varinhas e o símbolo das Relíquias da Morte são utilizados na narrativa de *Animais Fantásticos* também, assim como conceito do feitiço Indetectável de Expansão utilizado na maleta de Newt. O conceito foi apresentado pela primeira vez em *O Cálice de Fogo* com as barracas na Copa Mundial de Quadribol e depois na bolsa de contas que Hermione carrega em *As Relíquias da Morte – parte 1 e 2*. O destaque da expansão do mundo é para as criaturas mágicas que Newt trata e cria em sua maleta. A Figura 5 mostra o mapeamento dos objetos utilizados na narrativa, os locais dentro da maleta e os animais apresentados.

Figura 5. Artefatos, locais e animais em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*



Fonte: Autora

2.2.4 Personagens

Segundo o site de fãs Harry Potter Wikia⁴⁸ há cerca de mais de 770 nomes de bruxos, trouxas ou criaturas em todos os sete livros da série *Harry Potter*. Destes, aproximadamente 210 participam da série cinematográfica ou são mencionados ao menos uma vez. Abaixo será apresentada a caracterização cinematográfica de cada personagem e seu histórico até o ponto inicial da narrativa de *A Pedra Filosofal*.

⁴⁸Disponível em: <http://harrypotter.answers.wikia.com/wiki/50_most_mentioned_characters>. Último acesso: 15 de novembro de 2016.

Harry Potter

Harry Tiago Potter é o protagonista da série que leva seu nome. Harry é um bruxo mestiço, filho único do bruxo Tiago Potter e da bruxa nascida trouxa⁴⁹ Lillian Potter, ambos membros da Ordem da Fênix⁵⁰ original. Após seus pais serem assassinados por Lord Voldemort quando tinha apenas um ano de idade, Harry passa a morar com seus tios Válter e Petúnia Dursley e seu primo Duda na cidade de Surrey, Inglaterra. Harry foi o único sobrevivente de um ataque de Lord Voldemort na história bruxa, que ganhou apenas uma cicatriz na testa em forma de raio do encontro, e é conhecido no mundo bruxo como “o menino que sobreviveu”. A Figura 6 apresenta o personagem Harry Potter, interpretado pelo ator Daniel Radcliffe.

Figura 6. Harry Potter.



Fonte: Potterish

Durante sua infância na casa dos Dursleys, Harry não possuía um quarto, dormia no armário debaixo das escadas, era obrigado pelos tios a fazer diversos serviços na casa e era sempre caçado por seu primo Duda. Após 10 anos morando na Rua dos Alfeneiros e sofrendo maus tratos, Harry descobre seu verdadeiro passado ao receber sua carta de aceitação para a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts do bruxo Rúbeo Hagrid, o guardião das Chaves e das Terras de Hogwarts. Os tios confirmam que os pais de Harry realmente eram bruxos e que o que Hagrid diz é verdade. Assim Harry aceita a oferta de frequentar Hogwarts.

⁴⁹ Termo referente a pessoas comuns, não bruxos.

⁵⁰ Grupo de bruxos organizados por Dumbledore para contra-atacar Voldemort e os Comensais da Morte.

Harry demonstra-se aberto para novas amizades desde a entrada no trem que leva os alunos para Hogwarts, o Expresso Hogwarts, onde conhece Rony Weasley e Hermione Granger. Os três alunos da Grifinória se tornam grandes amigos e Harry muito confia neles. Harry também demonstra interesse em saber mais do mundo bruxo e age de forma modesta quando alguém o reconhece e o chama de “o grande/famoso Harry Potter”. Harry aparenta ser guiado por sua consciência e julgamento do que é certo e errado; ele também não demonstra medo ao defender seus amigos e se expõe a grandes riscos para salvar ou ajudar alguém. O prof^o Dumbledore diz que uma das qualidades de Harry é a habilidade de amar que ele possui e o que diferencia completamente de Lord Voldemort. No time de quadribol⁵¹ da casa Grifinória, Harry se mostra um líder entre seus amigos e um apanhador competitivo.

Harry Potter também demonstra defeitos, como orgulho e mudanças de humor (causadas por situações que considera ser erradas e acaba demonstrando-se com raiva e agindo impulsivamente). Ele é considerado por muitos personagens um amigo leal e valente, exceto pelo prof^o Severo Snape, que considera Harry um garoto tão arrogante quanto o pai, Tiago Potter, e menciona diversas vezes isso a Harry.

Durante seu tempo em Hogwarts, Harry descobre talentos que nunca poderia ter desenvolvido se tivesse continuado a viver com os Dursleys na maior parte do ano. Ao longo dos anos, ele passa por diversos desafios que muitos bruxos com sua mesma idade não passaram e descobre que por meio da cicatriz na testa em forma de raio, certas habilidades únicas que Voldemort possuía foram transferidas a Harry. Essas habilidades fazem de Harry um dos maiores bruxos de seu tempo.

Rony Weasley

Rony Weasley é um bruxo puro sangue, o sexto de sete filhos do casal Arthur e Molly Weasley. Rony conhece Harry Potter no trem, em seu primeiro ano na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts. Os garotos logo se tornam amigos quando Harry divide com Rony a cabine do trem e numerosos doces bruxos. Rony, assim como os demais de sua família, é selecionado para a casa Grifinória. A família Weasley, ao contrário da maioria das famílias de puro sangue do mundo bruxo, não possui muito dinheiro e Rony é constantemente caçado por Draco Malfoy por suas roupas e livros usados. O garoto

⁵¹ Esporte popular no mundo bruxo, onde o objetivo é fazer a maior quantidade de gols em cima de uma vassoura no time adversário.

se mostra envergonhado pelo fato, porém Harry sempre o defende. A Figura 7 apresenta o personagem Rony Weasley, interpretado pelo ator Rupert Grint.

Figura 7. Rony Weasley.



Fonte: Potterish

Rony e Harry facilmente se tornaram bons amigos desde que dividiram os doces na cabine do trem, porém Rony não se simpatiza com Hermione Granger tão facilmente. Desde o primeiro encontro com ela, Rony se mostra irritado, pois julga que Hermione além de ser uma “sabe-tudo”, está sempre certa. Ele diversas vezes faz comentários sobre a bruxa. Somente após o incidente com o trasgo que os três realmente se tornam amigos.

Rony é descrito por outros personagens como uma pessoa divertida, porém muitas vezes imaturo e insensível aos sentimentos de outras pessoas. Ele demonstra em várias situações coragem e lealdade, como é esperado dos alunos da casa Grifinória, porém mostra certa inveja de Harry em situações que o amigo recebe maior atenção. Rony é apaixonado por quadribol e sonha ser um jogador do time da Grifinória.

Hermione Granger

Hemione Granger é uma bruxa nascida trouxa, filha única do casal de dentistas Sr. e Sra. Granger. Hermione teve uma infância trouxa comum até receber sua carta de aceitação para frequentar a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts aos onze anos de idade. Por não ter uma educação bruxa prévia ao convite a ingressar Hogwarts, Hermione se esforça para entender o mundo bruxo por meio de diversos livros. A

Figura 8 apresenta a personagem Hermione Granger, interpretada pela atriz Emma Watson.

Figura 8. Hermione Granger.



Fonte: Potterish

Hermione é selecionada para a casa Grifinória, assim como Harry e Rony, com quem teve algumas desavenças, mas passou a realmente ser amiga meses após terem ingressado em Hogwarts. Entre seus colegas do primeiro ano, é a aluna mais estudiosa e tem ótimas notas em todas as disciplinas, demonstrando dificuldade apenas em voar em vassouras. Draco Malfoy é quem mais tenta humilhar Hermione ao constantemente chamá-la de “sangue-ruim⁵²”, ela, porém, responde as provocações sendo a melhor aluna e frequentemente recebe elogio de diversos professores, considerada a “bruxa mais brilhante de sua época”. Hermione é conhecida por se intrometer em assuntos dos colegas, mesmo quando não pedem sua opinião. Por ser inteligente e mais lógica que a maioria dos bruxos, necessitando de provas para acreditar em algo, é a voz da razão do trio, buscando sempre ser responsável.

Profº Alvo Dumbledore

Alvo Percival Wulfrico Brian Dumbledore é considerado um dos maiores bruxos da história. Nascido em 1881, filho mais velho da bruxa nascida trouxa Kendra e bruxo Percival Dumbledore. Dumbledore tem um irmão Aberforth e irmã mais nova Ariana. Quando criança, sua irmã Ariana passou por um trauma causado por trouxas que deixou

⁵² “Sangue-ruim” é um termo ofensivo para se referir a bruxos trouxa de nascença e somente bruxos preconceituosos a utilizam.

sua magia desestabilizada para sempre. Seu pai tentou se vingar dos trouxas e acabou levado para Azkaban. Após a prisão do marido, Kendra Dumbledore levou seus filhos para Godric's Hollow, onde ninguém os conhecia. A Figura 9 apresenta o personagem Alvo Dumbledore, interpretado pelo ator Michael Gambon.

Figura 9. Alvo Dumbledore.



Fonte: Potterish

Quando aluno em Hogwarts, Dumbledore foi selecionado para a casa Grifinória. Entre seus colegas ele se destacava e ganhou diversos prêmios de excelência nas disciplinas cursadas. Após a graduação fez planos para viajar o mundo com o colega de classe Elphias Doge, porém seus planos foram esquecidos quando uma segunda tragédia aconteceu ao receber a notícia que sua mãe, Kendra, morreu durante um acesso da magia incontrolável da irmã Ariana. Alvo volta para Godric's Hollow para cuidar dos irmãos. Lá ele conhece Gerardo Grindelwald, que está no vilarejo à procura das Relíquias da Morte. Grindelwald tinha planos para escravizar trouxas e restabelecer o poder dos bruxos. Alvo, que estava preso ao vilarejo pelas circunstâncias, ficou fascinado pelas ideias de Grindelwald e até tentou ajudar com os planos para se sentir útil. Porém, após algum tempo, o irmão do meio de Alvo, Aberforth, o acusa de negligenciar os cuidados com Ariana desde a chegada do outro bruxo. Grindelwald ataca Aberforth com uma Maldição Imperdoável e um duelo entre os três adolescentes se irrompeu. Ariana tentou intervir, acabou sendo atingida por um feitiço e morreu. Nenhum dos três jovens bruxos soube de qual varinha tinha saído o ataque. Após Grindelwald fugiu do vilarejo.

Após a tragédia, Dumbledore volta para Hogwarts como professor de Transfiguração. Outro cargo que o professor também ocupava na escola era de recrutar alunos. Foi Dumbledore que recrutou Tom Riddle no orfanato quando criança, o bruxo se tornaria mais tarde Lord Voldemort. Durante o período escolar de Riddle em Hogwarts, Dumbledore era o único professor que desconfiava das atitudes do garoto. Outros personagens acreditam que Dumbledore era o único bruxo que Voldemort temeu.

Em 1945, as ações contra trouxas feitas pelo antigo amigo Gerardo Grindelwald, levou Dumbledore a procurá-lo e os dois duelaram um dos duelos mais lendários do mundo bruxo. Grindelwald, mesmo possuindo a Varinha das Varinhas, perdeu para Dumbledore e este passou a possuir a varinha.

No fim dos anos 1960, Dumbledore se tornou diretor de Hogwarts. O bruxo mestiço era conhecido por ser simpaticante de trouxas e ajudou alunos mestiços ou bruxos nascidos trouxa que necessitaram de ajuda, como por exemplo, Newt Scamander, Rúbeo Hagrid e Remus Lupin. Logo que Dumbledore se tornou diretor, Tom Riddle pediu para lecionar a disciplina de Defesa Contra a Arte das Trevas. Dumbledore recusou a candidatura e Riddle amaldiçoou a posição de professor da disciplina para que nenhum professor a lecionasse por mais de um ano.

Quando Lord Voldemort começou a agir em torno de 1970, Dumbledore fundou a Ordem da Fênix, uma organização secreta de bruxos que estavam dispostos a arriscar suas vidas para combater Voldemort e os seus Comensais da Morte durante a primeira Guerra Bruxa. Foi durante a guerra que, por meio de uma profecia da prof^a Sibila Trelawney, Dumbledore descobre que Voldemort poderia ser derrotado por um bebê nascido no mês de julho. Todos, inclusive Voldemort, acreditam que a criança da profecia seja o ainda bebê Harry Potter, filho de Lílian e Tiago, ambos membros da Ordem. Dumbledore ajudou a esconder Lílian, Tiago e Harry Potter em Godric's Hollow.

Após o ataque aos Potter, Dumbledore toma providências que o pequeno Harry fosse levado em segurança para a casa dos Dursley. O diretor também providencia para que Severo Snape, antigo Comensal da Morte que se voltou para a Ordem da Fênix, não fosse enviado para a prisão Azkaban.

Dumbledore é considerado o bruxo mais poderoso de seu tempo, por isso durante seus anos em Hogwarts recebeu repetidos convites para ser Ministro da Magia, mas recusou todos eles. O diretor, que sempre se mostra sereno e composto, é

considerado sábio, benevolente, raramente mostra-se com raiva ou medo. Fala calmamente de forma racional e bondosa, porém firme. Muitos personagens, incluindo Harry Potter, afirma que o Dumbledore possui uma maneira de se expressar com frases filosóficas.

Dumbledore acredita que há algo de bom em cada pessoa e habitualmente está disposto a dar segundas chances para aqueles que erram, sendo maior exemplo o prof^o Snape. Por acreditar que está fazendo algo de bom, às vezes, o diretor acabava desapontando alguém como, por exemplo, ao deixar Harry com a família Dursley, apesar de saber que o garoto estaria vivo e seguro, eles nunca o tratariam bem.

O maior defeito de Dumbledore é seu desejo por poder. O diretor diz que tinha sido egoísta, principalmente quando mais novo, por causa de suas habilidades extraordinárias, desejou poder, fama e glória para si. Devido este motivo, o diretor recusou pelo menos três vezes o cargo de Ministro da Magia.

Rúbeo Hagrid

Rúbeo Hagrid é um bruxo mestiço, filho do Sr. Hagrid e da gigante Fridwulfa. Sua mãe abandonou o pai e Hagrid quando este tinha três anos de idade e voltou a morar na comunidade de gigantes. Lá ela teve outro filho, o meio-irmão de Hagrid, o gigante Grope. A Figura 10 apresenta o personagem Rúbeo Hagrid, interpretado pelo ator Robbie Coltrane.

Figura 10. Rúbeo Hagrid.



Fonte: Potterish

Hagrid frequentou a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts na mesma época que Tom Riddle, na década de 1940, onde o meio-gigante foi selecionado para casa Grifinória. Hagrid tem paixão por animais que muitos consideram perigosos e no seu terceiro ano conseguiu um animal extremamente perigoso: a acromântula⁵³ Aragogue. Foi neste ano que ataques provocados por Tom Riddle aterrorizaram a escola. Riddle acusou Hagrid, pois sabia da existência de Aragogue e Hagrid acabou sendo expulso de Hogwarts. Após a expulsão, Hagrid foi proibido pelo Ministro da Magia a praticar magia e sua varinha foi quebrada. O prof^o Dumbledore, acreditando na inocência de Hagrid, convenceu o então diretor a treinar Hagrid para ser o Guardiã das Terras e Chaves de Hogwarts. Na Primeira Guerra Bruxa, Hagrid foi também um membro da Ordem da Fênix e responsável por resgatar Harry da casa do Potter em Godric's Hollow.

No ano que Harry deveria ir para Hogwarts, Hagrid recebeu a missão de procurá-lo, pois o tio Válter fez de tudo para que o garoto não recebesse nenhuma carta de aceitação da escola, inclusive até levar a família para uma casa no meio de um penhasco para fugir das cartas. Hagrid encontrou Harry na noite de seu décimo primeiro aniversário e foi a primeira pessoa que demonstrou bondade ao garoto em muitos anos ao trazer um bolo de aniversário para ele.

Apesar de seu tamanho e movimentos desajeitados, Hagrid é descrito sendo afetuoso, corajoso, leal e de bom coração. Tem interesse por criaturas mágicas e perigosas, que conseqüentemente ajuda na sua relação com as diversas criaturas da Floresta Proibida, incluindo os centauros, que são criaturas orgulhosas e não gostam que invadam seus territórios. Hagrid é muito capaz de guardar o território da escola, porém não é bom em guardar segredos. Inocentemente ele sem querer acaba contando algo que não deveria principalmente para Harry, Rony e Hermione.

Prof^o Severo Snape

Severo Snape é um bruxo mestiço, filho da bruxa Eileen Snape e do trouxa Tobias Snape. Quando criança, Severo era desprezado por seu pai trouxa e negligenciado pela mãe. Provavelmente seu desgosto por trouxas tem origens no ressentimento para com o pai. A família morava em um bairro pobre da cidade de Cokeworth, onde Severo conheceu Lilian Evans, que morava em um bairro próximo.

⁵³ Aranha gigante com habilidade de fala humana.

Severo era desajeitado com poucas habilidades em interações sociais, porém o jovem bruxo logo reconheceu os poderes mágicos em Lillian e os dois tornaram-se amigos rapidamente. Severo desenvolveu nesta época uma rixa com a irmã mais velha e trouxa de Lillian, Petúnia. A Figura 11 apresenta o personagem Severo Snape, interpretado pelo ator Alan Rickman.

Figura 11. Severo Snape.



Fonte: Potterrish

Severo frequentou Hogwarts na mesma época que Lillian, Tiago Potter, Sirius Black e Remus Lupin. Já no trem de ida para Hogwarts no primeiro ano, Severo, Tiago e Sirius se desentenderam e foi onde começou o antagonismo dos três. O Chapéu Seletor colocou Severo na casa Sonserina, enquanto sua amiga Lillian foi para a casa Grifinória. De acordo com Sirius, Severo era excelente na Arte das Trevas desde pouca idade. Aos 11 anos de idade já era uma bruxo habilidoso com poções e sabia mais feitiços e maldições que a maioria dos alunos do sétimo ano e foi autor de numerosos feitiços populares. Na casa Sonserina, teve muitos colegas que mais tarde também se tornariam Comensais da Morte.

Severo era um aluno introvertido e estudioso. Durante todos seus anos em Hogwarts teve muitas brigas com Tiago Potter e seus amigos. Tiago era o oposto de Severo, era popular, extrovertido, porém tanto Severo quanto sua amiga Lillian o consideravam uma pessoa arrogante. Lillian, aliás, rejeitou diversas vezes os convites de Tiago para sair. Certa vez, Tiago fazia *bullying* em Severo quando Lillian tentou defendê-lo, o garoto com raiva de Tiago acaba descontando na amiga e a chama de

“sangue-ruim”. A amizade entre Severo e Lilian acabou, pois a garota se recusou a perdoar o amigo, mesmo que ele tenha se desculpado múltiplas vezes.

Durante todos os anos em Hogwarts, Severo desconfiou das atividades de Tiago e seus amigos, principalmente de Lupin, que desaparecia durante toda época de lua cheia para dentro do tronco do Salgueiro Lutador. Sirius, em um ato impensável, explica a Severo como funciona a passagem. Tiago descobre o que Sirius fez e consegue salvar Severo da possível morte pouco antes dele alcançar a Casa dos Gritos, onde Lupin ficava nas noites de lua cheia na forma de lobisomem e tinha pouco controle de corpo. Ao ser informado do caso, Dumbledore fez Severo jurar que não contaria a ninguém a verdadeira identidade de Lupin.

No sétimo ano em Hogwarts, Tiago melhorou muito seu comportamento arrogante e Lilian finalmente aceitou namorá-lo. No fim, eles acabaram se casando após a formatura da escola, o que só aumentou a amargura de Severo para com Tiago.

Durante a ascensão de Voldemort, Severo se tornou um Comensal da Morte do círculo de confiança do Lorde das Trevas e espião. Snape foi o responsável por repassar a profecia que a profª Sibila Trelawney fez durante uma entrevista de emprego com o profº Dumbledore, que dizia que em Voldemort seria derrotado por uma criança nascida no mês de julho. Quando Voldemort assumiu que a criança da profecia era Harry Potter, Severo sentiu remorso, pois Lilian, a mulher que sempre amou, estava em perigo por algo que ele disse e implorou a Voldemort para poupá-la. Severo sabia que não podia contar com a palavra de Voldemort e se voltou para uma pessoa que talvez pudesse salvá-la, Alvo Dumbledore. Ele pediu para que Dumbledore escondesse ela e a família, em troca Dumbledore pediu que ele agisse como espião para a Ordem da Fênix. Porém apesar dos esforços de ambos, Lilian e seu marido Tiago acabam assassinados por Voldemort.

Snape ficou devastado com morte de Lilian e Dumbledore o convenceu de proteger o pequeno Harry em respeito à memória de Lilian. Snape prometeu que dali em diante passaria a fazer de tudo para proteger Harry Potter. Após a queda do Lorde das Trevas, Snape começou a lecionar em Hogwarts. Inicialmente, se candidatou a posição de professor de Defesa Contra a Arte das Trevas, porém Dumbledore sempre negou a posição, pois o diretor sabia da maldição que Voldemort tinha feito há anos atrás. Além de lecionar a disciplina de Poções, Snape também se tornou diretor da casa Sonserina.

Como professor, Snape prefere a disciplina, é um dos mais exigentes entre os docentes e tem pouca paciência para graçinhas por parte dos alunos. É frio, sarcástico

para com os alunos, porém sua presença comandava autoridade e controle. Age de forma propensa a proteger e privilegiar os alunos da Sonserina, despreza todos os alunos da Grifinória e nunca perde a oportunidade de castigá-los ou humilhá-los. Ainda assim, Snape desempenha bem sua função e é respeitado por outros professores.

Na vida adulta, Snape continua solitário, tem muita amargura e ressentimento. É um bruxo inteligente e calculista, por este motivo toma cuidado em tudo o que faz, pois sabe que seus passos ainda são observados por outros Comensais da Morte. Dumbledore acredita que apesar do passado, Snape é corajoso e diferente de Voldemort e seus Comensais, pois ele é capaz de amar, como amou Lilian a vida toda, razão pela qual o diretor se empenhou para que Severo não fosse mandado para Azkaban.

Lorde Voldemort

Você-Sabe-Quem ou Aquele-Que-Não-Pode-Ser-Nomeado são dois dos nomes mais utilizados para se referir a Lorde Voldemort, nascido com o nome Tom Servolo Riddle, e considerado o bruxo das trevas mais poderoso e perigoso de todos os tempos. Enquanto ainda estava em Hogwarts, na década de 1940, Tom descobriu de alguma forma que era o Herdeiro da Sonserina, aprendeu sobre as Horcruxes e criou um grupo para aqueles que buscavam a vida eterna e supremacia de bruxos de sangue puro, ou seja, bruxos que não tenham sangue trouxa em nenhum ponto da sua linhagem. Estes seguidores são chamados de Comensais da Morte. Já nos anos 1970, uma guerra bruxa foi instaurada quando Voldemort e seus Comensais da Morte se voltaram contra o Ministério da Magia e começaram a atacar trouxas e bruxos nascidos trouxas. No auge da guerra os Comensais passaram a atacar famílias bruxas inteiras que apoiavam a Ordem da Fênix, grupo organizado por Dumbledore para contra-atacar os Comensais e Voldemort. A Figura 12 apresenta o personagem Lorde Voldemort, interpretado pelo ator Ralph Fiennes.

Figura 12. Lorde Voldemort.



Fonte: Potterish

O começo do declínio do Lorde das Trevas é quando uma profecia sobre o fim dele é proferida. A profecia dizia que uma pessoa teria a capacidade de derrotá-lo e Voldemort acredita que Harry Potter, filho de Tiago e Lilian Potter, ambos membros da Ordem da Fênix, fosse a pessoa referida. Voldemort descobre o esconderijo dos Potters, mata Tiago e Lilian, porém ao lançar o feitiço de morte em Harry, o feitiço voltou para o próprio Voldemort. Seu corpo se desintegrou, restando apenas uma alma enfraquecida e em Harry o vestígio do feitiço foi uma cicatriz em forma de raio na testa. Após a derrota do Lorde das Trevas, os Comensais da Morte foram presos por aurores e sentenciados à prisão Azkaban ou foram inocentados ao conseguirem convencer que estavam sob domínio da maldição Imperius⁵⁴.

Tom Riddle vem de uma linhagem de bruxos gananciosos e problemáticos. Seu pai, também batizado de Tom Riddle, foi o último bruxo sangue puro da linhagem de Salazar Sonserina. Apesar de ser considerado o maior bruxo das trevas de todos os tempos, Voldemort demonstra um medo comum: o medo da morte. Sua ambição por ser grandioso e importante é guiada por sua falta de compaixão e medo de morrer.

Draco Malfoy

Draco Lúcio Malfoy é um bruxo puro-sangue, filho de Lúcio e Narcissa Malfoy. A família Malfoy é uma das mais antigas e ricas do mundo bruxo. A mãe de Draco, Narcissa, vem de outra família bruxa tradicional, os Black. Draco foi criado em um lar

⁵⁴ A maldição Imperius é uma das três maldições imperdoáveis, onde o bruxo que a lançou tem poder de controlar todos os movimentos e ação da pessoa que é atingida.

que preza a supremacia bruxa na visão de Salazar Sonserina. O pai é um Comensal da Morte, que na época dos julgamentos conseguiu convencer a todos que estava sob domínio da Maldição Imperius, e a família se orgulha de seu sangue-puro. A Figura 12 apresenta o personagem Draco Malfoy, interpretado pelo ator Tom Felton.

Figura 13. Draco Malfoy.



Fonte: Potterish

Lúcio e Narcissa Malfoy bajularam Draco sua vida toda, dando tudo o que a riqueza da família poderia comprar. Ambos incentivaram o preconceito contra o que não fosse puramente bruxo, ou seja, trouxas, bruxos nascidos trouxas e bruxos simpatizantes de trouxas. No primeiro encontro de Draco com o famoso Harry Potter em Hogwarts, o garoto oferece sua amizade a Harry, porém ele é rejeitado após ter maltratado Rony, com quem Harry já tinha formado uma amizade no trem. Assim como outros membros de sua família, Draco é selecionado para a casa Sonserina. Na infância seu grupo de amigos era composto de filhos de outros Comensais da Morte, então quando chegou a Hogwarts já estava familiarizado com a maioria de seus colegas da Sonserina.

Draco é arrogante, narcisista e gosta de ser maldoso com outros alunos que considera inferiores a ele, já que ele é um bruxo de sangue-puro e rico. Apesar de ser uma criança inteligente, um dos primeiros da classe e bom planejador, sua arrogância o cega, o que o torna um antagonista.

Profª Minerva McGonagall

Minerva McGonagall é uma bruxa mestiça, filha do trouxa Robert McGonagall e da bruxa Isobel Ross. Minerva tinha dois irmãos mais novos, Malcom e Robert Jr. Robert não sabia que a esposa era bruxa até quando Minerva começou a demonstrar seus poderes quando criança. Futuramente com o nascimento dos dois irmãos, Minerva ajudava a mãe a esconder os estragos mágicos feitos pelos seus irmãos mais novos. A Figura 14 apresenta a personagem Minerva McGonagall, interpretada pela atriz Maggie Smith.

Figura 14. Minerva McGonagall.



Fonte: Potterish

Quando aluna de Hogwarts, foi selecionada para a casa Grifinória. A disciplina que Minerva se mostrou muito habilidosa foi a de Transfiguração, na época lecionada por Alvo Dumbledore. Ela logo se tornou uma animago⁵⁵ registrada no Ministério, sua forma transfigurada é de um gato. Minerva também se interessava por esportes e jogou quadribol pela equipe da Grifinória.

Logo que saiu de Hogwarts recebeu a oferta para trabalhar no Ministério da Magia, no Departamento de Execução das Leis Mágicas. Ela se manteve no cargo por dois anos e deixou o cargo para lecionar transfiguração em Hogwarts. Com o passar dos anos também acumulou os cargos de Chefe da casa Grifinória e Vice-diretora da escola. Durante a Primeira Guerra Bruxa, Minerva não se juntou a Ordem da Fênix, pois foi designada pelo Ministério da Magia para espionar na forma de animago. No período da

⁵⁵ Animago é um bruxo capaz de se transfigurar em um animal sem o uso de sua varinha. Todos os bruxos animagos devem ser registrados no Ministério da Magia para evitar atividades ilícitas.

guerra Minerva perdeu pessoas próximas, como o seu irmão Robert Jr e dois de seus alunos favoritos, Lilian e Tiago Potter. Na noite após a morte dos Potter, Minerva foi enviada para observar os Dursley na Rua dos Alfeneiros. A conclusão que Minerva teve sobre os Dursley após um dia inteiro de vigia foi que a família trouxa era a do “pior tipo”. De tempos e tempos, a professora visitava Harry para checar se o garoto estava bem, assim como outros membros da Ordem da Fênix.

Minerva é descrita como uma professora rigorosa e severa, pouco tolerante a audácias ou tolices por parte de seus alunos. Ela valoriza altamente o legado da Grifinória, que são coragem e lealdade. Por ser rigorosa, é imparcial com todos os alunos, até mesmo os de sua casa, porém os defende quando sente que alguém está abusando do poder. Minerva confia muito no julgamento e ações de Dumbledore.

Família Dursley: tia Petúnia, tio Válter e Duda

A família Dursley é a única família de primeiro grau que resta para Harry. Petúnia Dursley, nascida Evans, é a irmã mais velha da bruxa nascida trouxa Lilian Potter. A família Evans morava na pequena cidade de Cokeworth, a mesma cidade de Severo Snape. Petúnia despreza o mundo bruxo provavelmente desde quando Lilian recebeu sua carta de aceitação na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, assim confirmando o significado dos estranhos poderes que a caçula fazia desde criança, em companhia de Severo. Ela certamente deveria sentir ciúmes da irmã, pois como a mesma conta a Harry, os pais elogiavam muito tudo o que Lilian fazia e ficaram extremamente felizes quando ela foi aceita para estudar em Hogwarts. A Figura 15 apresenta a família Dursley, interpretada respectivamente pelos atores Fiona Shaw, Harry Melling e Richard Griffiths.

Figura 15. Família Dursley.



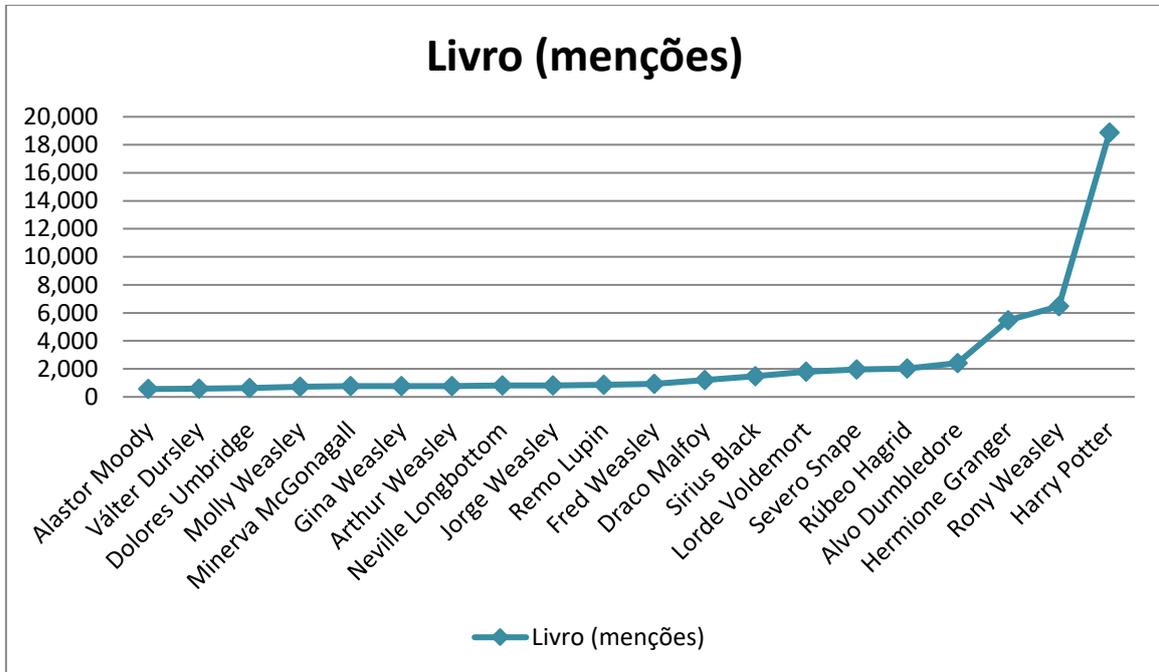
Fonte: Potterish

Na vida adulta, Petúnia mudou-se de Cokeworth para Londres. Ela começou a trabalhar no escritório de uma fábrica de brocas para perfurações e lá conheceu Válter Dursley, com quem se casou um tempo depois. Petúnia contou a Válter que a irmã era bruxa e após o casamento mantiveram mínimo o contato com Lilian. O casal teve um filho, Duda, em junho de 1980 e ambos se orgulhavam de ter uma família normal, completamente ordinária, ao contrário da irmã mais nova e estranha de Petúnia.

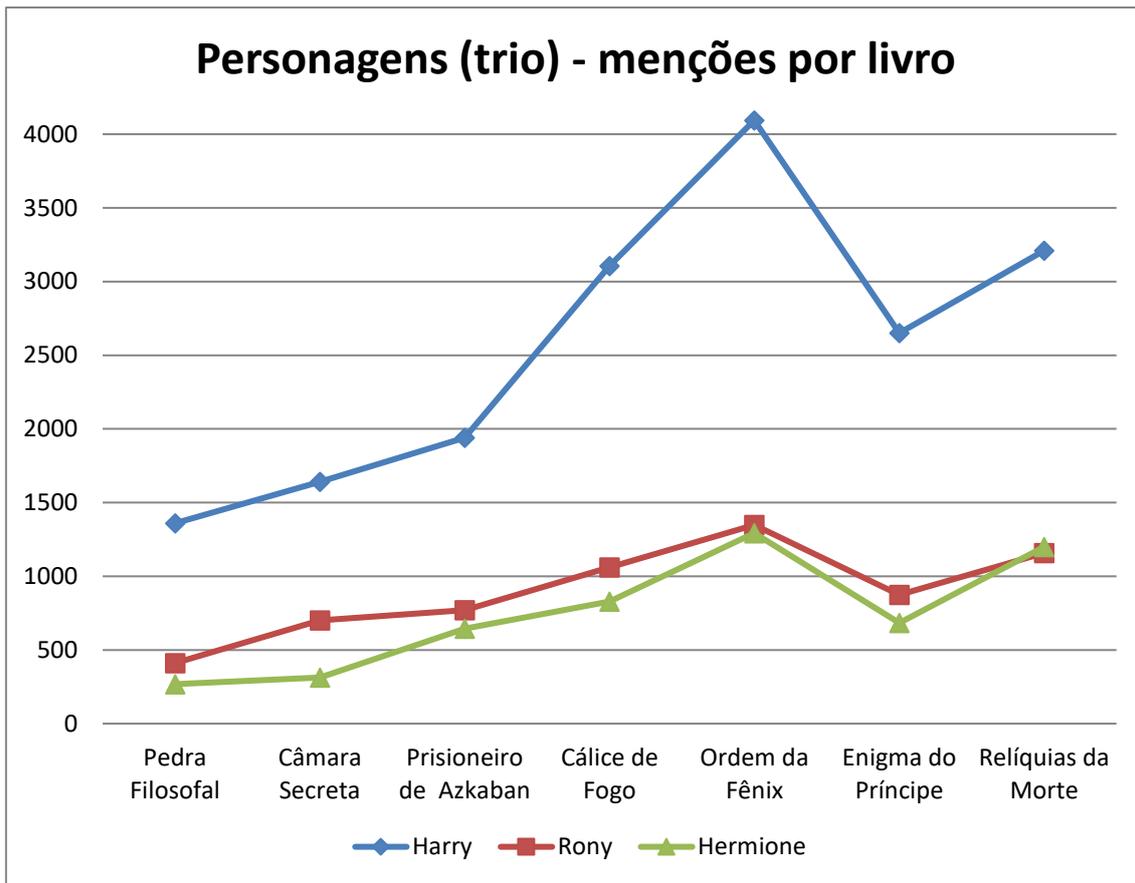
A vida “normal” da família Dursley mudou a partir de 1º de novembro de 1981, quando o pequeno Harry Potter foi deixado na porta da casa nº4 da Rua dos Alfeneiros. Por leis de ambos os mundos bruxo e trouxa, os Dursley deveriam ser responsáveis por Harry, pois era a família mais próxima e por ser a única parente viva e com o mesmo laço sanguíneo de Lilian, o lar de Petúnia é ideal para Harry, uma vez que, quando sua mãe morreu o defendendo, um feitiço de proteção foi lançado no garoto que continuará a protegê-lo até completar 17 anos, se ele chamar de lar o mesmo lugar que um parente com o mesmo sangue da mãe.

A chegada de Harry mudou os planos de vida dos Dursleys e eles nunca deixaram de demonstrar ao garoto o quanto isso afetou a família perfeita que Válter e Petúnia tanto se orgulhavam.

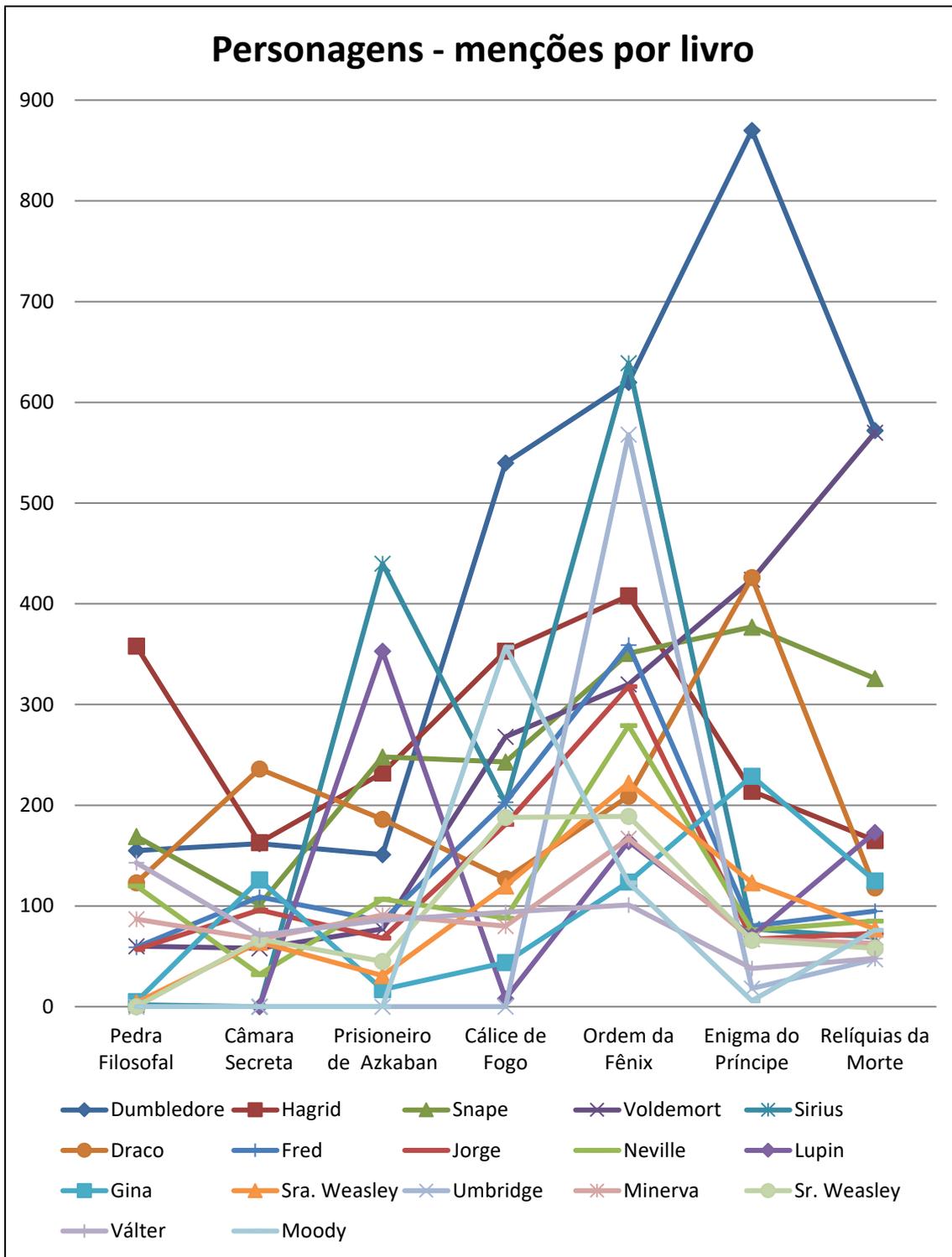
Entre os vinte personagens mais vezes mencionados nos livros, quatro somente aparecerão a partir do terceiro, quarto ou quinto volume da série. Abaixo veremos tabelas comparativas dos personagens mais mencionados nos sete livros e os com mais tempo de tela nos oito filmes:



Alastor Moody (562); Válter Dursley (581); Arthur Weasley (613); Minerva McGonagall (622); Dolores Umbridge (633); Molly Weasley (641); Gina Weasley (670); Remo Lupin (768); Neville Longbottom (787); Jorge Weasley (860); Fred Weasley (990); Draco Malfoy (1.425); Sírius Black (1.429); Lorde Voldemort (1.777); Severo Snape (1.815); Rúbeo Hagrid (1.893); Alvo Dumbledore (3.070); Hermione Granger (5.229); Rony Weasley (6.323); Harry Potter (18.000). **Gráfico 1:** Livros - total de menções
Fonte: Autora.



A Pedra Filosofal: Harry Potter (1.360); Rony Weasley (411); Hermione Granger (268). **A Câmara Secreta:** Harry Potter (1.642); Rony Weasley (701); Hermione Granger (312). **O Prisioneiro de Azkaban:** Harry Potter (1.940); Rony Weasley (771); Hermione Granger (644). **O Cálice de Fogo:** Harry Potter (1.360); Rony Weasley (411); Hermione Granger (268). **A Ordem da Fênix:** Harry Potter (4.094); Rony Weasley (1.348); Hermione Granger (1.293). **O Enigma do Príncipe:** Harry Potter (3.650); Rony Weasley (874); Hermione Granger (683). **As Relíquias da Morte:** Harry Potter (3.209); Rony Weasley (1.157); Hermione Granger (1.200). **Gráfico 2:** Personagens (trio) – menções por livro. **Fonte:** Autora



A Pedra Filosofal: Alvo Dumbledore (155); Rúbeo Hagrid (358); Severo Snape (169); Lorde Voldemort (60); Sirius Black (2); Draco Malfoy (123); Fred Weasley (59); Jorge Weasley (57); Neville Longbottom (120); Remo Lupin (0); Gina Weasley (5); Molly Weasley (4); Dolores Umbridge (0); Minerva McGonagall (87); Arthur Weasley (0); Válter Dursley (143); Alastor Moody (0).

A Câmara Secreta: Alvo Dumbledore (162); Rúbeo Hagrid (163); Severo Snape (101); Lorde Voldemort (58); Sirius Black (0); Draco Malfoy (236); Fred Weasley (109); Jorge Weasley (96); Neville Longbottom (32); Remo Lupin (0); Gina Weasley (126); Molly Weasley (64); Dolores Umbridge (0); Minerva McGonagall (67); Arthur Weasley (67); Válter Dursley (71); Alastor Moody (0).

O Prisioneiro de Azkaban: Alvo Dumbledore (151); Rúbeo Hagrid (232); Severo Snape (248); Lorde Voldemort (77); Sirius Black (440); Draco Malfoy (186); Fred Weasley (85); Jorge Weasley (68); Neville

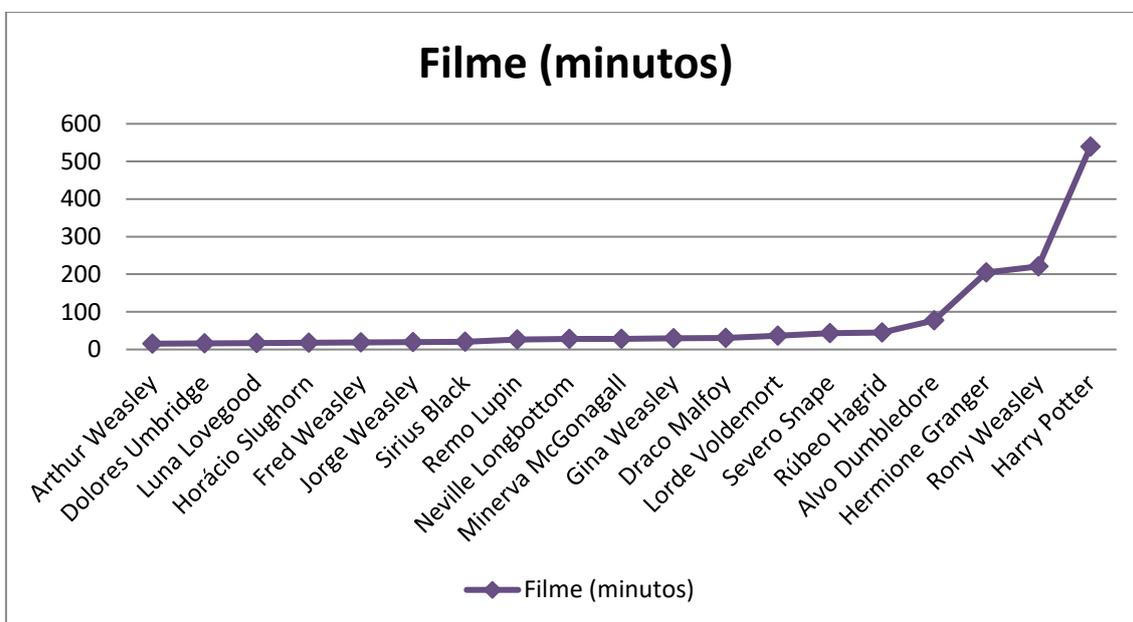
Longbottom (107); Remo Lupin (353); Gina Weasley (17); Molly Weasley (31); Dolores Umbridge (0); Minerva McGonagall (91); Arthur Weasley (45); Válter Dursley (86); Alastor Moody (0).

O Cálice de Fogo: Alvo Dumbledore (155); Rúbeo Hagrid (358); Severo Snape (169); Lorde Voldemort (60); Sirius Black (2); Draco Malfoy (123); Fred Weasley (59); Jorge Weasley (57); Neville Longbottom (120); Remo Lupin (0); Gina Weasley (5); Molly Weasley (4); Dolores Umbridge (0); Minerva McGonagall (87); Arthur Weasley (0); Válter Dursley (143); Alastor Moody (357).

A Ordem da Fênix: Alvo Dumbledore (620); Rúbeo Hagrid (408) Severo Snape (351); Lorde Voldemort (320); Sirius Black (639); Draco Malfoy (209); Fred Weasley (359); Jorge Weasley (318); Neville Longbottom (279); Remo Lupin (164); Gina Weasley (124); Molly Weasley (222) Dolores Umbridge (568); Minerva McGonagall (167); Arthur Weasley (189); Válter Dursley (101); Alastor Moody (123).

O Enigma do Príncipe: Alvo Dumbledore (870); Rúbeo Hagrid (214); Severo Snape (377); Lorde Voldemort (424); Sirius Black (77); Draco Malfoy (426); Fred Weasley (80); Jorge Weasley (67); Neville Longbottom (76); Remo Lupin (70); Gina Weasley (229); Molly Weasley (123); Dolores Umbridge (18); Minerva McGonagall (67); Arthur Weasley (66); Válter Dursley (38); Alastor Moody (6).

As Relíquias da Morte: Alvo Dumbledore (572); Rúbeo Hagrid (165); Severo Snape (326); Lorde Voldemort (570); Sirius Black (69); Draco Malfoy (118); Fred Weasley (95); Jorge Weasley (73); Neville Longbottom (85); Remo Lupin (173); Gina Weasley (125); Molly Weasley (77); Dolores Umbridge (47); Minerva McGonagall (63); Arthur Weasley (58); Válter Dursley (48); Alastor Moody (76). **Gráfico 3:** Personagens – menções por livro. **Fonte:** Autora



Lúcio Malfoy (15:15); Arthur Weasley (15:45); Dolores Umbridge (16); Luna Lovegood (17:15); Horácio Slughorn (18:45); Fred Weasley (19:30); Jorge Weasley (20); Sirius Black (20:45); Remo Lupin (26); Neville Longbottom (28:15); Minerva McGonagall (28:45); Gina Weasley (30:15); Draco Malfoy (31:30); Lorde Voldemort (37:15); Severo Snape (43:15); Rúbeo Hagrid (45:45); Alvo Dumbledore (77:15); Hermione Granger (205); Rony Weasley (221:45); Harry Potter (539:15). **Gráfico 3:** Filme – minutos. **Fonte:** Internet Movie Database (IMDb).

Como se pode observar, os sete primeiros personagens mais mencionados nos livros mantém suas posições também nos filmes, porém os personagens seguintes na lista têm suas posições completamente alteradas em relação aos filmes. Para o interesse desta dissertação e porque diversos personagens tomam posições de maior destaque ao longo da série cinematográfica, dez personagens com maior presença durante o primeiro filme, *Harry Potter e A Pedra Filosofal* (2001), foram estudados mais profundamente

acima. Esses personagens estão presentes em todos os filmes da série e cumprem papéis importantes na narrativa.

Personagens de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*

O *spin-off* da série *Harry Potter*, *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, não foi criada a partir de um material literário, ou seja, não é uma adaptação, então sua narrativa e personagens são únicos no filme.

Newt Scamander

Newton “Newt” Ártemis Fido Scamander é um bruxo magizoologista conhecido por seus estudos sobre criaturas fantásticas. Nascido em 1897, foi incentivado pela mãe a estudar animais fabulosos, já que ela criava hipogrifos de luxo. Newt frequentou a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts em 1908 e foi selecionado para a casa Lufa-Lufa. Em seus anos em Hogwarts, Newt tornou-se amigo de Leta Lestrange, que também tinha grande interesse em diferentes animais, porém quando um dos experimentos de Leta dá errado, coloca a vida de outro aluno em perigo, Newt assume a culpa e acaba expulso da escola. O professor de transfiguração da época, Alvo Dumbledore, tentou evitar a expulsão de Newt, mas não obteve sucesso. A Figura 16 apresenta o personagem Newt Scamander, interpretado pelo ator Eddie Redmayne.

Figura 16. Newt Scamander.



Fonte: Potterish

Após a expulsão, Newt foi trabalhar no Ministério da Magia no Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas. Trabalhou por dois anos na

Seção de Recolocação de Elfos Domésticos e depois foi transferido para a Divisão de Animais, onde seus conhecimentos e interesse em animais mágicos bizarros garantiu sua promoção.

Em 1918 recebeu uma oferta para escrever um livro catalogando seus conhecimentos sobre diferentes criaturas mágicas, como na época o salário de Newt era baixo, aproveitou a oferta para ter uma renda maior e viajar pelo mundo. Durante os oito anos de pesquisa, Newt viajou por mais de cem países entre os cinco continentes e pode observar e aprender sobre as habilidades de cada animal. Os que necessitam de cuidados especiais ou proteção contra a extinção, Newt os colocou em um santuário dentro de sua mala de viagem. Em 1925, Newt começou uma longa viagem de um ano para documentar as criaturas em habitat natural. No ano seguinte, uma de suas paradas é a cidade de Nova York, porém os planos de Newt tomam outros rumos quando sua mala é trocada com a de um não-maj⁵⁶ e alguns de seus animais escapam.

Nesta viagem ele conhece Jacob Kowalski, o não-maj com quem trocou a mala, a ex-auror Tina Goldstein e sua irmã, Queenie Goldstein. Com a ajuda dos três, Newt inicia sua busca as criaturas perdidas, que possivelmente estão aterrorizando a cidade de Nova York.

Jacob Kowalski

Jacob Kowalski é um não-maj que sonha em ter sua própria padaria e que lutou durante a Primeira Guerra Mundial. Ele voltou para os Estados Unidos em 1924, onde trabalha em uma indústria alimentícia em Nova York, até quando conhece Newt Scamander. Jacob, por descuido de Newt, descobre o mundo bruxo e sem querer solta diversos animais de fantásticos na cidade. A Figura 17 apresenta o personagem Jacob Kowalski, interpretado pelo ator Dann Fogler.

⁵⁶ Termo americano para trouxa, que se refere a pessoas comuns, não bruxos.

Figura 17. Jacob Kowalski.



Fonte: Potterish

Tina Goldstein

Porpentina “Tina” Esther Goldstein é uma bruxa meio-sangue, que nasceu em 1901. Ela e sua irmã mais nova, Queenie, ficaram órfãs ainda novas depois que seus pais contraíram varíola de dragão. Ela frequentou a Escola de Magia e Bruxaria Ilvermorny, a escola bruxa americana. A Figura 18 apresenta as personagens Queenie e Tina Goldstein, interpretadas respectivamente pelas atrizes Alison Sudol e Katherine Waterston.

Figura 18. Queenie e Tina Goldstein.



Fonte: Potterish

Após concluir os estudos em Ilvermorny, Tina foi trabalhar como auror para o Congresso Mágico dos Estados Unidos da América. Em 1926, ela desafia um superior e é rebaixada para o cargo de Oficial Federal de Licença de Varinhas. Quando se encontra com Newt e observa que ele cometeu diversas infrações contra leis mágicas, vê a oportunidade de conquistar seu antigo cargo.

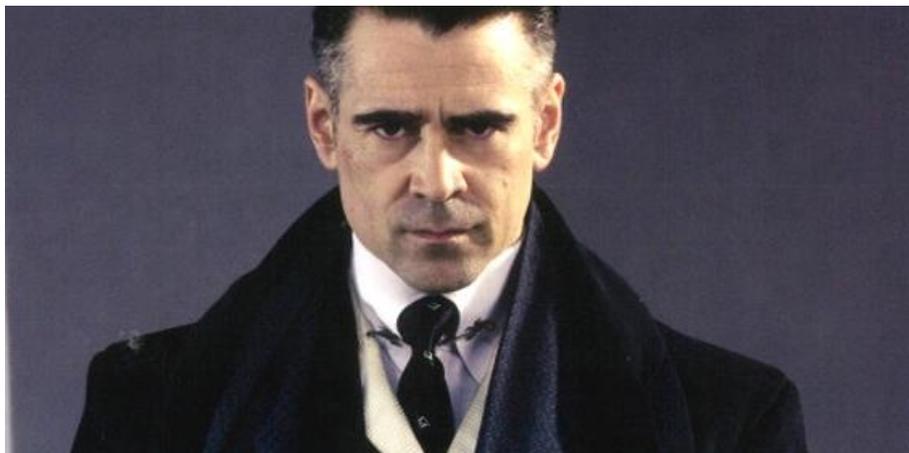
Queenie Goldstein

Queenie Goldstein é uma bruxa meio-sangue e irmã mais nova de Tina Goldstein. Queenie tem uma habilidade rara entre os bruxos, a legilimência, que é a habilidade de acessar as diferentes camadas da mente e compreender de forma correta o significado das descobertas. Assim como sua irmã, Queenie frequentou a Escola de Magia e Bruxaria Ilvermony e também trabalha no Congresso Mágico dos Estados Unidos da América. Ela conhece Newt Scamander e o não-maj Jacob Kowalski por meio de sua irmã. Como nunca teve contato com não-majs anteriormente, Queenie acha a mente dele fascinante e também colabora com a busca pelos animais perdidos de Newt.

Percival Graves

Percival Graves é um aurore e diretor do Departamento de Segurança Mágica. Pouco se sabe ainda sobre o passado do diretor, além de ele ser descendente de Gondulfo Graves, um dos doze aurores originais americanos. Graves, porém é considerado no Congresso Mágico dos Estados Unidos da América um bom profissional apesar de ser autoritário. A Figura 19 apresenta o personagem Percival Graves, interpretado pelo ator Colin Farrell.

Figura 19. Percival Graves.



Fonte: Potterish

Gerardo Grindelwald

Gerardo Grindelwald nasceu em 1882 e é considerado um dos maiores bruxos das trevas de todos os tempos. Ele frequentou o Instituto Durmstrang, no noroeste escandinavo, onde surgiram seus primeiros interesses sobre artes das trevas, entretanto

um pouco antes da graduação foi expulso de Durmstrang. Grindelwald se mostrou fascinado pelo Conto dos Três Irmãos e as Relíquias da Morte e se empenha a viajar o mundo para encontrá-las. A Figura 20 apresenta o personagem Gerardo Grindelwald, interpretado pelo ator Johnny Depp.

Figura 20. Gerardo Grindelwald.



Fonte: Potterish

Em 1898, sua procura pelas Relíquias da Morte o leva para o vilarejo de Godric's Hollow, onde conhece Alvo Dumbledore. Grindelwald divide com Dumbledore todos os seus descobrimentos e seus planos. Juntos fazem planos para continuar a busca das três relíquias e assim assumir a supremacia bruxa, inclusive no mundo dos trouxas. A amizade entre os dois termina após um duelo entre Grindelwald, Alvo e o irmão mais novo de Alvo, Alberforth, em que Ariana Dumbledore acaba sendo atingida por um feitiço e morre.

Nas décadas seguintes, Grindelwald sobe ao poder ao conseguir uma das relíquias, a Varinha das Varinhas, e inicia uma série de ataques pela Grã-Bretanha contra trouxas e bruxos nascidos trouxas. O bruxo sempre consegue escapar do Ministério da Magia e no ano de 1926 desaparece.

2.2.5 Plataformas Midiáticas e Gêneros.

As principais plataformas midiáticas utilizadas na *media franchising* de *Harry Potter* são a literatura e o audiovisual. Toda a produção cinematográfica é fruto de roteiro adaptado dos sete volumes literários. O gênero de fantasia é visto nos elementos e criaturas mágicas do universo, a começar pelo portal secreto em Londres, o Beco

Diagonal e entre as plataformas da Estação King's Cross, a Plataforma $\frac{3}{4}$. O *spin-off* *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016) também explora a narrativa fantástica, que amplia o universo bruxo conhecido anteriormente.

A adaptação do último livro, *Harry Potter e As Relíquias da Morte*, foi dividida em duas partes, sendo o primeiro filme adaptado da literatura a dividir o último volume em duas partes. A partir daí a tendência foi seguida por outras adaptações literárias famosas do gênero jovem adulto como, por exemplo, a *Saga Crepúsculo* (2008 – 2012), as trilologias *Jogos Vorazes* (2012 – 2015) e *Divergente* (2014 –). Outro livro de literatura fantástica que foi adaptado em mais de uma parte foi o livro *O Hobbit*, de J.R.R. Tolkien. O clássico literário de 1937, de 310 páginas, foi dividido em três filmes, lançados entre os anos de 2012 e 2014. *Harry Potter*, *Crepúsculo*, *Jogos Vorazes* e *O Hobbit* obtiveram aprovação do público na divisão dos filmes, pois obtiveram grande arrecadação nas bilheterias em todo o mundo⁵⁷, porém *Divergente* não obteve a mesma resposta uma vez que a segunda parte da adaptação do último livro, *Convergente*, provavelmente será um filme para TV.

A *media franchising* de *Harry Potter* ainda conta com livros sobre as gravações, documentários sobre a criação do último livro, inúmeros colecionáveis que vão desde o Mapa do Maroto, bonecos até fantasias completas do uniforme de Hogwarts. Nos parques temáticos em Londres, Flórida ou Los Angeles, além de poder comprar uma infinidade de produtos relacionados à série, também há alimentos inspirados, como a cerveja amanteigada e sapo de chocolate. Outros produtos são os vídeos games. Em parceria com as desenvolvedoras de jogos eletrônicos Electronic Arts (EA) e Traveller's Tales (TT), *Harry Potter* possui treze jogos virtuais baseados nos filmes da série, sendo dois criados pela Lego.

2.2.6 Audiência, mercado e engajamento

Inicialmente J. K. Rowling não escreveu o primeiro livro de *Harry Potter* com intenção de ser um livro infantil, porém conforme foi escrevendo percebeu que o livro era de fantasia e para o público infantil⁵⁸. Ao longo dos anos, Harry passa da pré-

⁵⁷Bilheterias de *Harry Potter*, *Crepúsculo*, *Jogos Vorazes*, *Terra Média* e *Divergente*. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/franchises/?view=Franchise&sort=sumgross&order=DESC&p=.htm>>. Último acesso em: 26 de agosto de 2017.

⁵⁸ Disponível em: <<http://www.accio-quote.org/articles/1998/1298-PW-flying.html>>. Último acesso: 24 de janeiro de 2017.

adolescência para a adolescência e a série muda para o público jovem adulto⁵⁹. Já nos cinemas, o público para o qual a série cinematográfica é produzida atinge quatro tipos de mercados: o infantil, os adultos, os homens e as mulheres.

O público jovem adulto recebeu grande influência da mídia no processo de venda dos volumes de sagas famosas como *Harry Potter* (1997), de J. K. Rowling, potencializada pelas adaptações e criou nos leitores uma grande expectativa tanto para cada volume novo, quanto para cada lançamento da série no cinema (BIASIOLO, 2007). Pode-se dizer que a base de fãs de Harry Potter é composta por pessoas de três diferentes épocas: 1) os fãs que primeiramente tiveram contato com os livros; 2) os fãs que conheceram *Harry Potter* após assistir o filme em 2001; 3) os que agora descobrem o universo *Harry Potter* por meio do lançamento de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. De acordo com Henry Jenkins (2009) os “consumidores mais jovens tornaram-se caçadores e coletores de informações, tendo prazer em rastrear os antecedentes de personagens e pontos de enredos, fazendo conexões entre diferentes textos dentro da mesma franquia.” (JENKINS, 2009, p. 184). Os fãs fazem campanhas para promover a adaptação, dão suas opiniões na escolha do elenco, fazem *fanart* e esses trabalhos de fãs “não podem mais ser encarados como simples derivados de materiais comerciais”. (JENKINS, 2009, p. 207).

2.2.7 Estrutura e estética

Os filmes são compostos de material audiovisual com duração entre 130 a 161 minutos, que seguem uma estrutura de três atos, onde o primeiro ato dura em média 25% da narrativa, o segundo 50% e por fim, o terceiro os outros 25%. Cada filme da série original representa um ano de estudo de Harry Potter na Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts entre o período de 1991 e 1998, com uma pequena menção da próxima geração na Estação King’s Cross em 1º de setembro de 2017. O material cinematográfico total de *Harry Potter* é de 1.179 minutos. Já no *spin-off Animais Fantásticos e Onde Habitam*, a narrativa acompanha o magizoologista Newt Scamander na cidade de Nova York no ano de 1926, por um período de dois a três dias e o material cinematográfico total é de 133 minutos.

⁵⁹ A The Young Adult Library Services Association (YALSA) define por “jovem adulto” aquela pessoa que está entre os 15 e 29 anos de idade e considera livros do gênero jovem adulto quando as personagens do enredo principal estão dentro dessa faixa etária. Disponível em: <<http://www.ala.org/yalsa/>>. Último acesso: 09 de janeiro de 2017.

Comparando o período diegético de cada filme da série original de *Harry Potter* pode-se observar que são mais longos que o tempo diegético, por exemplo, da trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001-2003), dirigido por Peter Jackson, que acompanha a Sociedade do Anel durante três filmes por um período diegético de um ano e meio, entre os anos 3018 e 3019 da Terceira Era da Terra Média. Já o livro *O Hobbit*, foi dividido em três filmes, também dirigidos por Peter Jackson, que acompanham Bilbo e os anões por um período diegético de um ano, em 2957 da Terceira Era da Terra Média.

Tanto *O Senhor dos Anéis* quanto *Harry Potter* são obras do gênero fantasia e o processo para tornar esses universos críveis em uma tela passa por questões estéticas. “Como seria um banco dirigido por duendes? Como vestir um aurore animago? E o que um professor de Defesa Contra as Artes das Trevas precisa em sua sala para ensinar a matéria a seu modo?” (MCCABE, 2015, p. 233). Essas e outras muitas perguntas sobre a estética de cenários, animais, artefatos e figurinos foram respondidas pelo designer de produção Stuart Craig. Craig e sua equipe trabalharam por dez anos na produção de *Harry Potter*. Nick Dudman era o responsável pelo departamento de efeito de criaturas; Stephenie McMillan pela cenografia; Andrew Ackland-Snow pelo departamento de arte e Judianna Mokovsky, Lindy Hemmeing e Jany Tamime pelo departamento de figurino. A estética é comum nas cenas correspondentes ao mundo que conhecemos, como Londres ou Surrey. Já no mundo bruxo apesar de fantasioso, contém itens de fácil reconhecimento, pois alguns até fazem parte do cotidiano, porém com alguma diferença mágica.

“Na tela, a primeira visão que Harry Potter tem de seu novo mundo, em *A Pedra Filosofal*, é também a nossa. Assim que o muro de tijolos atrás do Caldeirão Furado se abre magicamente, o Beco Diagonal é revelado e o mundo mágico ganha vida no cinema.” (MCCABE, 2015, p. 233).

Os oito filmes de *Harry Potter* tiveram quatro diferentes diretores. Chris Columbus dirigiu os dois primeiros filmes; Alfonso Cuarón, o terceiro; Mike Newell, o quarto e, por fim, David Yates, os quatro últimos. Cada diretor trabalhou de forma diferente com a narrativa. Bob McCabe (2015) afirma que Cuarón preferiu estilo visualmente mais colorido que os dois primeiros filmes, enquanto Newell focou-se no humor da narrativa nos relacionamentos adolescentes entre personagens e o diretor Yates buscou o realismo do mundo bruxo.

A estética do figurino dos filmes *Harry Potter* é uma mistura de moda contemporânea, histórica e fantástica. O objetivo era que os espectadores reconhecessem o figurino moderno, mas que também percebessem que a narrativa se

passa em diferente época. A partir de *O Prisioneiro de Azkaban*, o diretor Alfonso Cuarón queria que os alunos se expressassem por meio do seu guarda-roupa e então cada personagem jovem passou a ter sua paleta de cores individuais que foram seguidas nos demais filmes da série. Harry, por exemplo, usa cores mais suaves como cinza, branco, preto e azul claro. Rony usa tons de verde, vermelho e laranja. Hermione usava no início um estilo clássico para jovens britânicas das décadas de 1930 e 1940, porém conforme foi crescendo seu estilo mudou para roupas mais práticas, como jeans e camisetas, nos tons de cinza e rosa claro. Outros personagens, como Draco Malfoy, Neville Longbottom e Cho Chang, passaram os cinco primeiros filmes usando basicamente o uniforme de suas respectivas casas, mas nos últimos filmes da série tiveram oportunidades de apresentarem seus estilos, como demonstrado na Figura 21 (McGabe, 2015).

Outro artigo importante que demonstra a personalidade de cada personagem é a varinha. Cada varinha foi desenvolvida com seu dono em mente. A varinha de Belatriz Lastrange possui uma curva, como a garra de uma ave. A varinha de Severo Snape é simples, sem adornos. A varinha de Dolores Umbridge possui uma pedra preciosa rosa. Enquanto todas as varinhas dos Comensais da Morte têm adornos detalhados (McGabe, 2015). A Figura 22 demonstra a escolha de tecidos para o figurino de Umbridge, as Figuras 23 e 24 demonstram os detalhes do figurino dos comensais da morte e a Figura 25 demonstra o design da varinha de diversos personagens.

Figura 21. Neville, Hermione, Rony e Harry, em *Relíquias da Morte – Parte 2*.



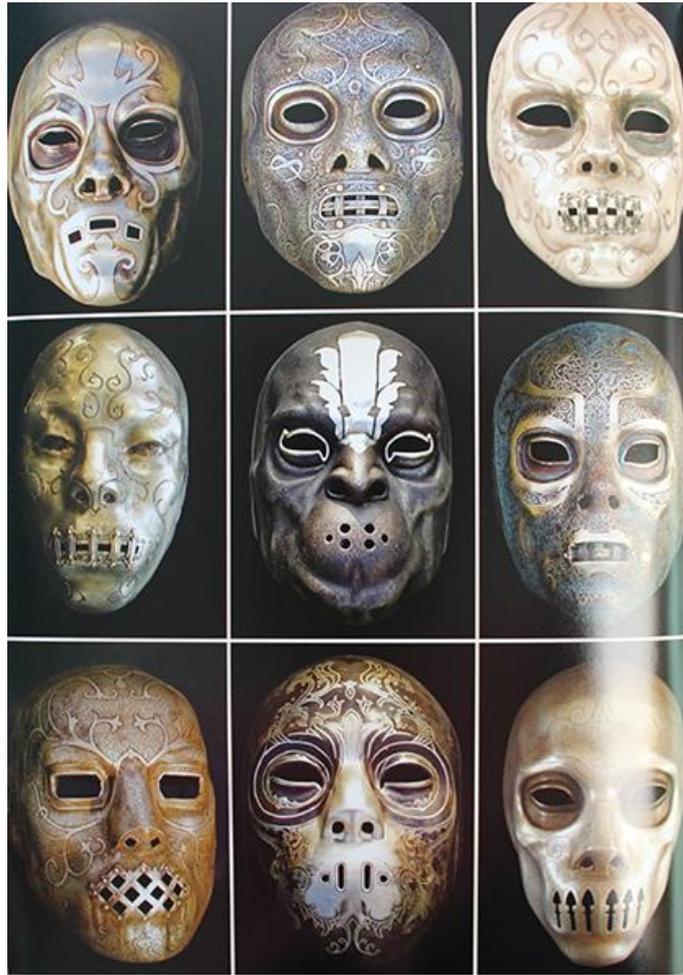
Fonte: Potterish

Figura 22. Figurino de Dolores Umbridge.



Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para a tela.

Figura 23. Máscaras dos Comensais da Morte, em *A Ordem da Fênix*.



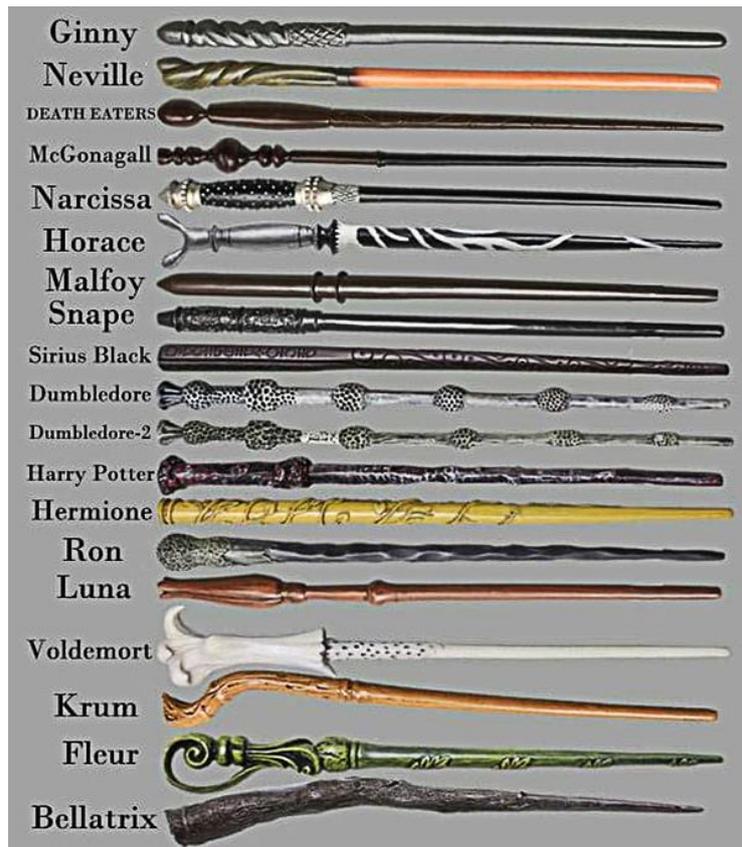
Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Figura 24. Coldre de Varinha (nunca mencionado nos livros).



Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Figura 25. Varinhas de Diferentes Personagens



Fonte: Potterish

Na narrativa de *Harry Potter* há também artefatos únicos que caracterizam o *worldness* de toda a série criada por J. K. Rowling. Itens como o Chapéu Seletor que anuncia a casa para qual os alunos irão; o Vira-Tempo que Hermione usou no terceiro ano, como demonstra a Figura 26; o Berrador, uma carta que grita a mensagem ao remetente; a Penseira que Dumbledore e Harry utilizaram para coletar memórias sobre o passado de Voldemort; o Mapa do Maroto que Fred e Jorge deram para Harry e que mostra toda a propriedade de Hogwarts e onde cada pessoa se encontra, como demonstra a Figura 27; os artigos do Torneio Tribruxo: o Cálice de Fogo, ovo de ouro e a Taça Tribruxo; artigos de quadribol: vassouras, incluindo a Nimbus 2000, Nimbus 2001 e Firebolt, como demonstra a Figura 28, balaços, goles e pomo de ouro; as três Relíquias da Morte: a Capa da Invisibilidade de Harry, a Pedra da Ressurreição e a Varinha das Varinhas; as horcruxes de Voldemort: o diário de Tom Riddle, o Medalhão de Slytherin, o anel de Servolo Gaunt, a Taça de Hufflepuff e o Diadema de Ravenclaw; o desiluminador de Dumbledore; o bisbilhoscópio que anuncia perigo próximo; os itens vendidos nas lojas Dedosdemel, Zonkos e Gemialidades Weasley; e outros muitos itens

presentes nos cenários além de caracterizar a narrativa também são parte do *overdesign* que faz o *worldness* mais crível.

Figura 26. Conceitos do Vira-Tempo



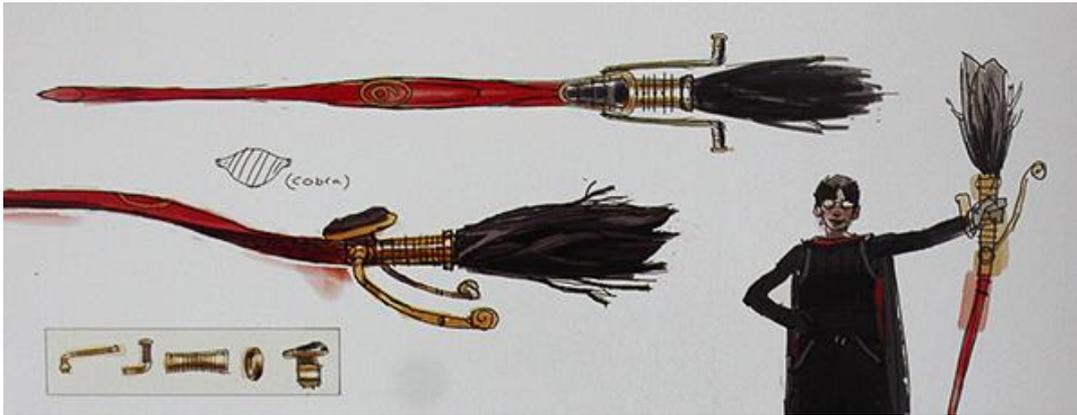
Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Figura 27. Mapa do Maroto.



Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Figura 28. Conceito da Vassoura Firebolt.



Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

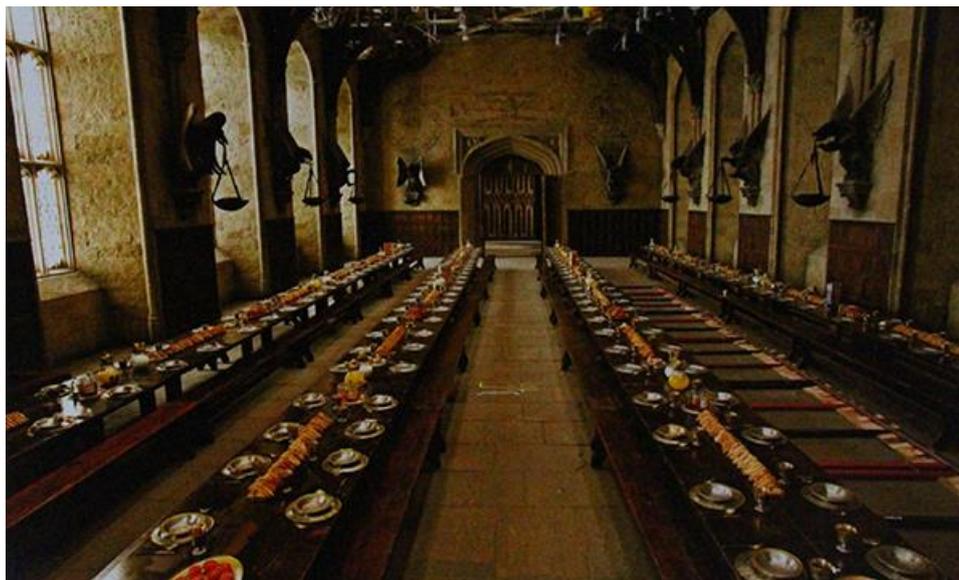
Nas locações de *Harry Potter*, a intenção era criar um mundo mágico que fosse também crível, identificável pelo público. Por este motivo alguns *sets* tiveram a inspiração em locais reais como, por exemplo, o Castelo de Hogwarts teve inspirações no que havia de melhor nas Universidades de Oxford e Cambridge, ambas na Inglaterra, e das grandes catedrais europeias góticas medievais, como demonstrado na Figura 29. O Salão Principal teve seu *design* inspirado na Christ Church, na Universidade de Oxford e no Salão Westminster, do século 13, como demonstrado na Figura 30. O vilarejo Hogsmeade tem influência na arquitetura escocesa com telhados inclinados e chaminés finas e longas, como demonstrado na Figura 31. O Ministério da Magia tem inspiração na rede de metrô de Londres, que está em funcionamento desde o início do século XX (McGabe, 2015).

Figura 29. Conceito Castelo de Hogwarts.



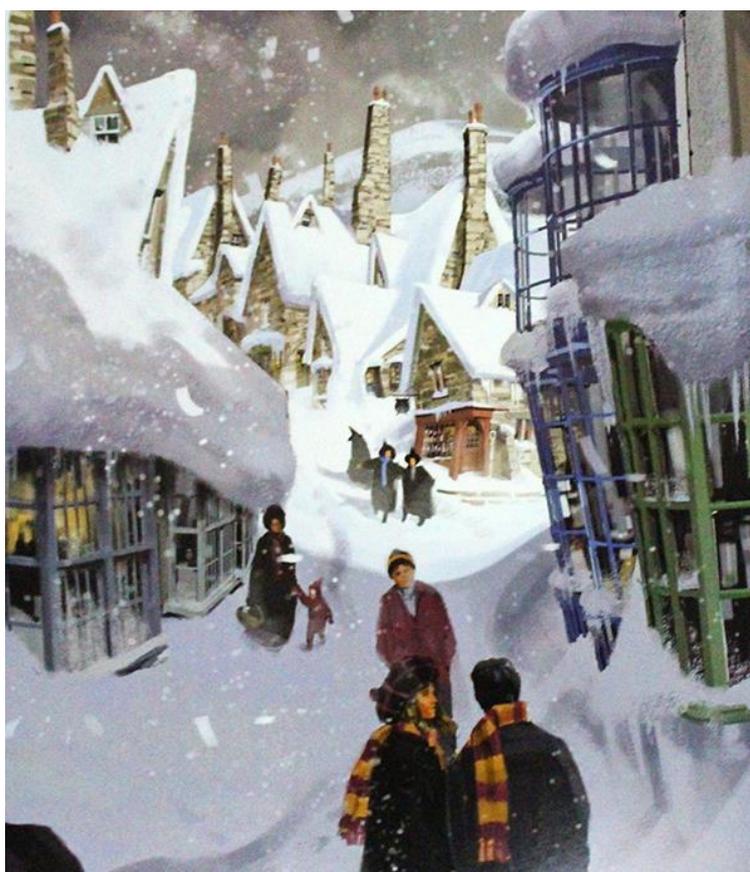
Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Figura 30. Salão Principal do Castelo de Hogwarts.



Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Figura 31. Conceito do Vilarejo Hogsmeade.



Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Figura 32. Mural da Sala Comunal da Grifinória.



Fonte: *Harry Potter*, das Páginas para Tela.

Por fim, na área de efeito de criaturas, algumas como dragões, duendes, fênix, sereianos, unicórnios, hipogrifos, trasgos e centauros possuem uma longa tradição fantástica e necessitaram de versões que fossem reconhecíveis e ao mesmo tempo compatíveis com o design do universo de *Harry Potter*. Já criaturas únicas como os dementadores, grindylows e testrálios tiveram suas caracterizações expandidas em relação à descrição encontrada nos livros. Um exemplo do que produção levou além é o corpo de um dementador. A descrição da fisionomia de um dementador em *O Prisioneiro de Azkaban* é esta:

“Parado à porta, iluminado pelas chamas trêmulas na mão do professor, havia um vulto de capa que alcançava o teto. Seu rosto estava completamente oculto por um capuz. (...) Havia uma mão saindo da capa e ela brilhava, um brilho cinzento, de aparência viscosa e coberta de feridas, com uma coisa morta que se decompusera na água...” (ROWLING, 2013, p. 66).

“O dementador mais próximo (...) baixou o capuz para trás. Onde deveria haver olhos, havia apenas uma pele sarmenta e cinza, esticada por cima das órbitas. Mas havia uma boca...um buraco escancarado e informe, que sugava o ar com o ruído de uma matraca que anuncia a morte.” (ROWLING, 2013, p. 282).

A partir da descrição acima, foi pensado pela equipe de efeito de criaturas o tipo do corpo do dementador por debaixo de todos os panos pretos, como demonstrado na Figura 33 e a Figura 34 demonstra o conceito de um testrálio.

Figura 33. Dementador sem capas.



Fonte: Harry Potter, das Páginas para Tela.

Figura 34. Testrálio.



Fonte: Harry Potter, das Páginas para Tela.

O design de *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016) passou por um processo diferente dos oito filmes de *Harry Potter* (2001-2011), pois além da narrativa se passar em outro país, é também em outra década, a de 1920. Muitos que trabalharam na produção durante os dez anos, voltaram para a produção de *Animais Fantásticos*, que terá cinco filmes com roteiros escritos pela própria J. K. Rowling. A produtora Heyday Films e Warner Bros retomaram a parceria; David Heyman e David Yates retornaram respectivamente como produtor e diretor; e Stuart Craig como chefe do departamento de design de produção.

Por sua narrativa ter uma pequena inspiração apenas em um livro que Harry e outros alunos usam em Hogwarts, não havia referências literárias para o roteiro ou *worldness* de *Animais Fantásticos*, assim como teve toda a série original, porém após dez anos de produção de *Harry Potter*, a equipe coletou e guardou uma vasta base de referências para designs do mundo bruxo, que ajudou a manter o *worldness* coeso na nova série, mesmo que esta se passe em outro período histórico.

Assim como em *Harry Potter*, a figura de *Animais Fantásticos* seguiu o estilo da época, 1926, e por não se passar em uma escola onde todos devem usar uniformes boa parte do tempo, a personalidade de cada personagem foi exposta por um período maior por meio do figurino, como demonstra a Figura 35.

Figura 35. Queenie, Jacob, Newt e Tina.



Fonte: Guia de Personagens – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Como visto na foto acima, o figurino reflete não somente a personalidade de cada um dos personagens, como também reflete seus cargos, empregos, enfim, o que fazem no dia-a-dia. Queenie Goldstein, a primeira da esquerda para a direita, é uma das secretárias do MACUSA e demonstra interesse em roupas finas, então o figurino é bem diferente de sua irmã, Tina, que é uma auror que procura voltar ao departamento de investigações e utiliza roupas mais práticas. Jacob é da classe operária que busca um empréstimo no banco, então ele utiliza um terno que seria o melhor para um funcionário de fábrica da época. Já o magizoologista Newt utiliza um sobretudo muito comum no Reino Unido, carrega o cachecol da casa Lufa-Lufa, porém usa botas, que são práticas tanto para a cidade quanto para utilizar enquanto cuida de seus animais na maleta.

A varinha e maleta de Newt são os itens mágicos que também refletem quem o magizoologista é. A equipe responsável pelas varinhas de *Animais Fantásticos* fez diversos designs de varinhas que remetessem a paixão pela natureza, as viagens e

aventuras de Newt, como demonstra a Figura 36. A maleta também é um item com conceitos já conhecidos no mundo bruxo, ela é maior no interior assim como a das barracas utilizadas no Campeonato de Mundial de Quadridol em *O Cálice de Fogo* ou a bolsa que Hermione utiliza em *As Relíquias da Morte*. A maleta possui um acessório de Engana-Trouxa, caso algum trouxa queira abrir a mala de Newt e os espaços para a cabana/laboratório de pesquisa e oito ambientes para as diversas criaturas raras que Newt trata, como demonstra a Figura 37 (POWER, 2016).

Figura 36. Conceito de Varinhas para Newt Scamander.



Fonte: Guia de Personagens – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Figura 37. Conceito dos ambientes da maleta de Newt Scamander.



Fonte: Guia de Personagens – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Segundo Dermot Power (2016), membros da equipe de produção de *Animais Fantásticos* visitaram a cidade de Nova York para coletar informações sobre a arquitetura e estilo da década de 1920 e a partir disso, as locações e cenários do filme foram planejados. Ao contrário do castelo de Hogwarts, que foi criado a partir de várias referências, as locações de *Animais Fantásticos* tem uma cidade com bairros inteiros que ainda mantém muitos dos prédios e estilo da época preservado. A Figura 38 demonstra o conceito da cidade de Nova York em 1926.

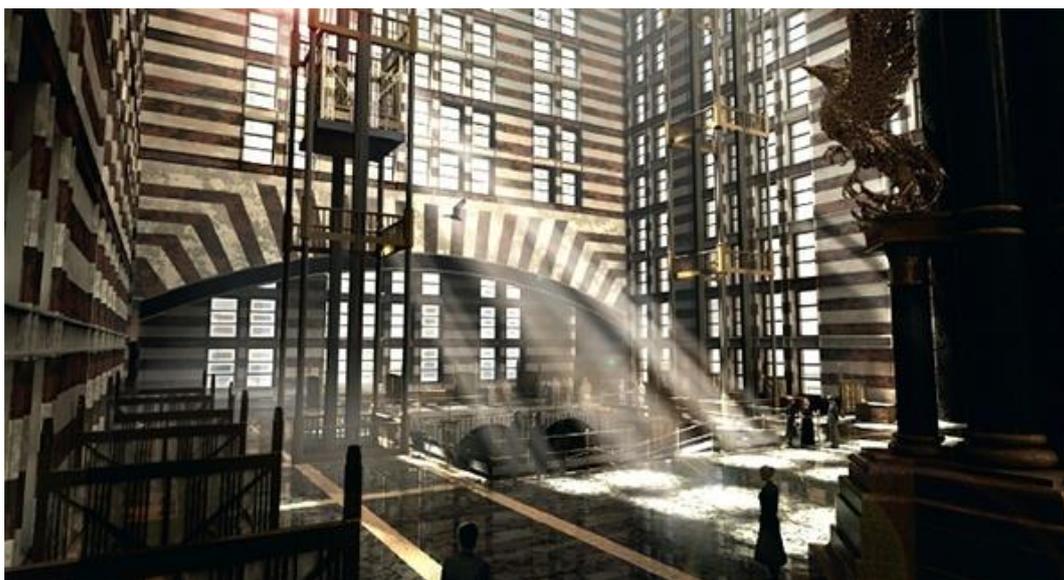
O período histórico é pós I Guerra Mundial no qual a economia americana estava em crescimento, então há grande movimento de barcos no porto, que é a cena introdutória. A cidade de Nova York em *Animais Fantásticos*; os bairros residenciais também estão em expansão e o bairro que serviu de inspiração foi o Lower East Side na ilha de Manhattan; já a sede do MACUSA, cheia de detalhes que relembram o design do Ministério da Magia, é baseada no Woolworth Building, um arranha-céu no bairro Lower Manhattan que foi projetado pelo arquiteto por Cass Gilbert e inaugurado em 1913, como demonstra a Figura 39, e a Torre Shaw teve seu design inspirado na Art Déco, que era o símbolo de luxo da época, com um toque de designs chineses (POWER, 2016).

Figura 38. Conceito de Nova York em 1926.



Fonte: Guia de Personagens – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Figura 39. Conceito o saguão do MACUSA.



Fonte: Guia de Personagens – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

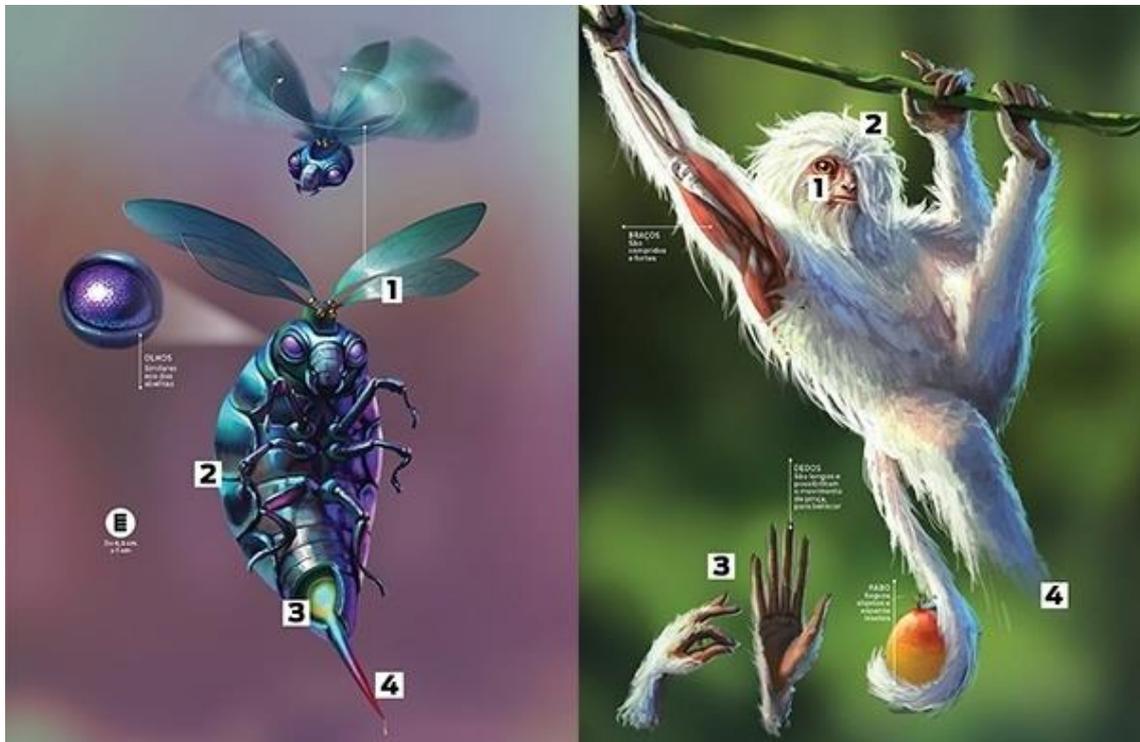
O departamento de efeito de criaturas foi vastamente utilizado, pois nenhuma das criaturas tradicionais de narrativas fantásticas como dragões ou trasgos ou fênix se encontram na narrativa do primeiro volume de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. As criaturas mágicas que Newt carrega tem grande relevância na narrativa e são únicos no *worldness* criado por J. K. Rowling. Animais como o pelúcio, erumpente, murtisco, seminviso, tronquilho, fada mordente e gira-gira, ou apareceram nos livros de *Harry Potter* ou foram mencionados durante alguma aula ou texto, porém nenhum deles foi utilizado na adaptação cinematográfica. Outras duas criaturas que são importantes à narrativa de *Animais Fantásticos* e que foram introduzidas pela primeira vez ao *worldness* de *Harry Potter* são o obscurus, um parasita incontrolável que se desenvolve em crianças que são obrigadas a reprimir sua magia, e o pássaro-trovão, que tem a capacidade de pressentir perigo e é capaz de causar tempestades durante um voo. As Figuras 40 e 41 demonstram o conceito do corpo de pelúcio, tronquilho, gira-gira e seminviso. A Figura 42 demonstra o conceito do vôo de um pássaro-trovão e a Figura 43 demonstra o conceito da transformação de Credence para a forma de obscurus.

Figura 40. Infográfico: Pelúcio e Tronquillo.



Fonte: Site revista Mundo Estranho

Figura 41. Infográfico: Gira-gira e Semiviso.



Fonte: Site revista Mundo Estranho.

Figura 42. Conceito de vôo do pássaro-trovão.



Fonte: Guia de Personagens – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Figura 43. Conceito da transformação de Credence para obscurus.



Fonte: Guia de Personagens – *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

2.3 Das Páginas para a Tela

Literatura e cinema são dois meios de narrar histórias, porém cada um tem sua peculiaridade e foco narrativo. Na literatura, a narrativa é, em geral, descritiva e o leitor consegue ter um entendimento aprofundado do narrador que pode ou não ser o protagonista. Enquanto no cinema, a sequência de imagens pode mostrar não apenas a visão do protagonista, mas também dos demais personagens que pertencem àquele universo. Como Linda Hucheeon (2011) afirma, na adaptação de uma obra literária para o audiovisual, ajustes e modificações são feitas para melhor proveito do meio. A narrativa de *Harry Potter* não é exceção e na adaptação audiovisual de seus sete livros, alguns ajustes e alterações foram realizados para o melhor proveito do formato audiovisual. Veremos quais adaptações significativas foram feitas nos volumes da série. Alterações como aparência de personagens, exclusão de personagens ou cenas que não afetam o arco geral da narrativa, diálogos em diferentes lugares ou sequência de pequenos fatos modificados não serão mencionados, pois o que funciona de forma fluída em livros, pode soar estranho na adaptação cinematográfica. O foco da análise será em ações que modificaram os significados e impactos gerais da narrativa.

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL	
Livro	Filme
Após a derrota de Voldemort, apesar da tragédia com os Potter, o mundo bruxo está em festa. Até os trouxas percebem que algo diferente aconteceu.	A vitória contra Voldemort veio com um alto preço: a morte de dois excelentes bruxos e um pequeno bebê que ficou sem seus pais.
Harry, sem saber, teve contato anteriormente com bruxos que o reconheciam na rua.	O primeiro bruxo que Harry vê é Hagrid, no momento que entra na casa do penhasco.
Harry, Rony e Draco brigam fisicamente durante o primeiro ano.	Harry, Rony e Draco apenas trocam insultos e nunca chegam a um confronto físico.
Quando olha para o Espelho de Ojesed, Harry vê seus pais e toda sua possível família.	Quando olha para o Espelho de Ojesed, Harry vê apenas seus pais com a idade que teriam se estivessem vivos.

Tabela 1: Diferenças entre o livro e filme de *A Pedra Filosofal*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA	
Livro	Filme
No verão com a família Dursley, Harry é obrigado a limpar a casa, carro e de cuidar do jardim.	Harry apenas ajuda com serviços simples.
Após receber o castigo, Harry passa dias preso no quarto e com pouca comida.	Harry fica apenas uma noite preso antes de Rony e os Gêmeos Weasley o resgatarem.
Hermione nunca tinha ouvido o xingamento “sangue ruim” e foi defendida pelo time de quadribol da Grifinória.	Hermione sabe o significado e fica profundamente triste quando Draco a chama de “sangue-ruim”.

Tabela 2: Diferenças entre o livro e filme de *A Câmara Secreta*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN	
Livro	Filme
Draco está acariciando Bicuço quando o chama de feioso e Bicuço o ataca.	Draco não obedece as regras de aproximação a um hipogrifo quando Bicuço o ataca.
Harry ganha de Natal uma nova vassoura, uma Firebol. Hermione conta a profª Minerva, que confisca. Harry e Ron passam dois meses sem falar com Hermione.	Harry recebe a Firebolt no final do filme, quando já sabe que recebeu de presente de Sirius.
Hermione ajuda Hagrid com o caso de Bicuço no Ministério da Magia.	Hagrid tem o apoio de Dumbledore no processo de Bicuço no Ministério da magia.
Quando voltam no tempo, Hermione e Harry se escondem na cabana de Hagrid durante o ataque de Lupin lobisomen.	Quando voltam no tempo, Hermione e Harry salvam o trio do passado de um ataque de Lupin lobisomen.

Tabela 3: Diferenças entre o livro e filme de *O Prisioneiro de Azkaban*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO	
Livro	Filme
Na Copa de Quadribol, há presença de trouxas fora do acampamento e eles são diariamente enfetecados com <i>obliviate</i> . E os Comensais da Morte não conseguem destruir todo o acampamento.	Não há menção de esconder um evento bruxo tão grande da visão dos trouxas, nem dos aurores de diversos países que estão presentes no evento.
Arthur Weasley fez um favor ao alto membro do Ministério da Magia, Ludo Bagman, e ganhou ingressos no camarote do Ministro da Magia, Cornelius Fudge, que é o melhor do estádio.	Arthur Weasley só consegue pagar por ingressos bem baratos no último andar do estádio. No caminho Draco Malfoy se exhibe e diz que ele e Lúcio, por convite, ficarão no camarote do Ministro.
Harry, Rony e Hermione estão juntos na floresta quando a Marca Negra é conjurada no céu.	Harry fica inconsciente após ser atingido e quando acorda sozinho, no meio do acampamento queimado, vê a Marca Negra sendo conjurada.
Hermione cria a FALE (Fundação de Apoio a Liberdade dos Elfos) e ajuda Dobby e Winky quando vão trabalhar em Hogwarts.	Não há menção dos elfos na narrativa cinematográfica.
Tanto Beauxbatons, quanto Durmstrang recebem alunos de ambos os sexos. E há menção de uma escola no Brasil.	Beauxtons demonstrou ser uma escola exclusiva para meninas e Durmstrang exclusiva para meninos.
Hagrid fala sobre o preconceito com gigantes e que tem vergonha de ser meio-gigante.	Hagrid e Madame Maxime não conversam sobre suas ascendências.
Gêmeos apostam com Bagman e já fazem planos para sua loja.	Gêmeos apostam entre si e entre os colegas.
Dobby é quem acorda Harry e lhe dá a solução para a segunda tarefa do Torneio Tribuxo.	Neville Longbottom ajuda Harry na solução do desafio da segunda tarefa do Torneio Tribuxo.
Bartô Crouch Jr é levado para os dementadores para receber o Beijo do Dementador.	O Ministério da Magia é avisado que Bartô Crouch Jr está em Hogwarts, porém não mencionam sua morte.
A escola faz uma homenagem a Cedrico Diggory.	Professor Dumbledore apenas informa toda a escola como Cedrico Diggory foi morto.
Draco insulta Cedrico na viagem de volta no Expresso Hogwarts e Harry, Rony, Fred e Jorge atacam, Crabbe e Goyle com diversos feitiços. Os três ficam inconscientes.	Não há interações dos alunos da Grifinória com o trio da Sonserina no fim da narrativa.

Tabela 4: Diferenças entre o livro e filme de *O Cálice de Fogo*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX	
Livro	Filme
Sra. Figg menciona que esteve vigiando Harry à vida inteira a mando de Dumbledore.	Sra. Figg menciona que esteve vigiando Harry a mando de Dumbledore após a morte de Cedrico.
Tia Petúnia sabe o que são dementadores.	Os Dursley demonstram nenhum interesse no mundo bruxo.
Quando tio Válter tenta expulsar Harry de casa, tia Petúnia recebe um berrador dizendo para ela se lembrar da promessa.	Os tios decidem apenas trancar Harry em seu quarto enquanto levam Duda a um hospital.
Percy Weasley abertamente não apoia a família, sim o Ministério da Magia.	Membros da família Weasley comentam que Percy não faz parte da Ordem da Fênix.
Olho-Tonto Moody mostra a Harry uma foto dos primeiros membros da Ordem da Fênix, que inclui seus pais.	Sirius mostra a foto a Harry.
Harry sente ciúmes ao não ser escolhido monitor como Rony e Hermione foram escolhidos.	Rony e Hermione não assumem a posição de monitores, pois não são designados para a tarefa.
Luna Lovegood responde piadas sobre seu pai e “O Pasquim” de forma irritada e Hermione não a trata de forma educada.	Luna não se incomoda com o que as pessoas falam e tem uma calma bem serena. Hermione a trata normalmente.
Sirius trata Harry como se ele fosse seu pai, Tiago Potter.	Sirius trata Harry com carinho e assume o papel de padrinho.
O elfo doméstico, Dobby, encontra a Sala Precisa para uso da Armada de Dumbledore.	Neville Longbottom encontra, sem querer, a Sala Precisa para uso da Armada de Dumbledore.
Olho-Tonto Moody avisa que há possibilidade de Harry estar possuído por Voldemort.	Snape explica que há uma conexão entre as mentes dos dois, porém Voldemort provavelmente não sabe dessa conexão.
Com ajuda de Luna Lovegood e Hermione Granger, Rita Skeeter consegue entrevista com Harry sobre o retorno do Voldemort na final do Torneio Tribuxo.	A versão de Harry nunca é publicada.
Dolores Umbridge manda prender Rúbeo Hagrid. Professora Minerva tenta impedir e é atacada por membros do Ministério da Magia na frente dos alunos que estão na torre de Astronomia.	Dolores Umbridge não comete violência direta a professores de Hogwarts.
Dolores Umbridge agride Harry Potter na tentativa de retirar informações dele e confessa que mandou dois dementadores atacar Harry e Duda no verão.	Dolores Umbridge agride Harry na tentativa de retirar informações dele, porém não mencionada os dementadores.
Após a morte de Sirius, Harry destrói o escritório do Professor Dumbledore.	Harry e Dumbledore conversam calmamente no dormitório sobre a morte de Sirius.

Tabela 5: Diferenças entre o livro e filme de *A Ordem da Fênix*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E O ENIGMA DO PRÍNCIPE	
Livro	Filme
O elfo doméstico, Monstro, confirma quem é o novo proprietário da casa no Largo Grimmauld, Harry Potter.	Não há questionamentos sobre quem é o herdeiro da casa no Largo Grimmauld.
A Toca, casa dos Weasley, recebe os feitiços dos melhores aurores do Ministério da Magia, incluindo os que são membros da Ordem da Fênix.	Os comensais da morte conseguem atacar a Toca.
A aurora Tonks é quem descobre Harry petrificado no vagão do Expresso Hogwarts.	Luna Lovegood encontra Harry petrificado no vagão do Expresso Hogwarts.
Harry manda Monstro acompanhar todos os passos de Draco Malfoy e Dobby se voluntaria a ajudar.	Harry acompanha Draco utilizando o Mapa do Maroto.

Tabela 6: Diferenças entre o livro e filme de *O Enigma do Príncipe*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE	
Livro	Filme
Voldemort humilha Belatriz e os Malfoy pelo casamento de Tonks e Lupin.	Voldemort recusa a oferta de Belatriz de matar Harry.
Duda Dursley defende Harry e diz que ele não é um desperdício.	Os primos se despedem, porém não há confronto de opiniões entre Duda e os pais.
Harry anuncia à todos os presentes na Toca que ele deve ir embora. É de conhecimento dos membros da Ordem da Fênix que Dumbledore lhe incumbiu uma tarefa.	Somente Rony vê a tentativa de Harry de fugir.
Harry vai ao casamento de Gui e Fleur com poção polissuco.	Harry vai em sua forma normal ao casamento.
Victor Krum, também presente no casamento, aponta que o símbolo de Gerardo Grindelwald está no pescoço do Sr. Lovegood.	Victor Krum não está presente no casamento. Harry nota o colar no pescoço do Sr. Lovegood, porém não sabe do que se trata.
No quarto de Sirius no Largo Grimmauld, Harry encontra uma carta que sua mãe, Lílian, escreveu para o padrinho.	Harry não entra no quarto de Sirius.
Lupin visita o trio no Largo Grimmauld e Harry o acusa de querer abandonar a família, agora que Tonks está grávida.	Lupin não visita nem tenta fugir de sua família.
Harry passa a tratar Monstro de forma melhor. O presentea com o medalhão falso da Sonserina e Monstro passa a obedecer e respeitar Harry.	Monstro obedece a Harry.
Em Godric's Hollow há uma estátua dos Potter na praça central, que só aparece para bruxos e no portão de entrada da antiga casa há mensagens de agradecimento de diversos bruxos.	Não há estátua homenageando os Potter. A casa Potter continua destruída, da mesma forma que estava no dia que os pais de Harry morreram.
O trio ouve o Observatório Potter no rádio, comandado por Lino Jordan, Kingsley, Lupin e os gêmeos.	O rádio relata somente notícias das mortes.
O trio é capturado pelos sequestradores quando Harry mencionou o nome "Voldemort", que está enfeitiçado e ao ser falado, entrega a localização da pessoa que pronunciou.	O trio é capturado ao retornar a floresta onde os sequestradores estavam.
Rabicho solta Harry na Mansão Malfoy e depois é morto pela mão metálica que Voldemort lhe deu.	Rabicho é nocauteado por Dobby.
Rony e Hermione não informam a Harry que vão para a Câmara Secreta destruir a horcrux.	O trio decide se dividir: Rony e Hermione seguem para a Câmara Secreta e Harry procura a última horcrux.
Harry pede ajuda a Nick Quase Sem Cabeça para encontrar a fantasma da Corvinal.	Luna Lovegood ajuda Harry a encontrar a fantasma.
Monstro lidera os elfos domésticos que lutam na Batalha de Hogwarts. Centauros também ajudam a escola.	Não há participação dos elfos durante a batalha.
Após a batalha, Harry entra no escritório do diretor e é aplaudido por todos os quadros dos antigos diretores.	Harry não retorna ao escritório do diretor.

Tabela 7: Diferenças entre o livro e filme de *As Relíquias da Morte*. **Fonte:** Autora.

Podemos destacar nas comparações acima que na narrativa cinematográfica houve menos cenas de brigas, violência entre os personagens e exploração de trabalho infantil. Por exemplo, no final de *O Cálice de Fogo*, Draco e seus dois colegas da Sonserina são atacados por Harry, Rony e os gêmeos, até ficarem inconscientes após fazerem comentários depreciativos sobre Cedrico Diggory, que havia sido morto por Lorde Voldemort no fim do Torneio Tribuxo. Outro exemplo é Dolores Umbridge. Ela

é membro do Ministério da Magia e professora de Hogwarts e mesmo assim usou de violência para com colegas do corpo docente e admitiu ter enviado dementadores para atacar Harry e Duda durante as férias escolares.

Em relação direta a família de Harry, podemos destacar como as mortes de Lilian e Tiago Potter foram retratadas. Na adaptação optaram por mostrar que sim, Voldemort tinha sido derrotado, porém como resultado um bebê ficou órfão e teve que morar com uma família que provavelmente não cuidaria e não cuidou de Harry da mesma forma que seus pais cuidariam. Crescendo com os Dursley, Harry era obrigado a realizar diversas tarefas domésticas e era muito desprezado pela família, então o jovem bruxo sempre teve a vontade de ter figuras paternas na sua vida, como é demonstrado no espelho de Ojosed, e na versão cinematográfica pode-se ver Sirius Black realmente assumindo o papel de padrinho de Harry invés de tratá-lo como se ele fosse Tiago, seu melhor amigo.

Em todos os primeiros capítulos dos livros, Harry se encontra na Rua dos Alfeneiros e ou sai de lá por um conflito com os Dursley ou a convite de algum bruxo. Já nos filmes *O Cálice de Fogo* e *O Enigma do Príncipe*, Harry está na Toca se preparando para ir a Copa Mundial de Quadribol e em uma estação de metrô, onde Dumbledore o encontra.

2.4 Conclusões Parciais

Analisar os nove filmes de *Harry Potter* sob a visão da Jornada do Escritor primeiramente pôde proporcionar uma compreensão da narrativa que permitiu traçar o *worldness* do mundo bruxo dentro dos conceitos propostos por Klastrup e Tosca (2004), assim como os arquétipos utilizados por Vogler (2015) ampliou a compreensão sobre os personagens de *Harry Potter*, seus papéis, suas ações e motivações ao longo dos arcos narrativos. Essas análises da Jornada do Escritor também permitiram que o formato introduzido por Gambarato (2013) fosse uma ferramenta para realizar outras análises que ajudaram a catalogar o *worldness*, como a estética e dados dos mercados dos quais os produtos são direcionados. O conjunto de informações criado por Gambarato é também importante para ditar as decisões de mercado que precisam ou precisarão ser tomadas ao apresentar um novo produto deste universo ao público.

Podemos notar que além da conexão entre os oito filmes de *Harry Potter* e o filme de *Animais Fantásticos e Onde Habitam* há aspectos similares e diferentes entre as narrativas. Ao comparar *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, primeiro volume da série

no cinema, e *Animais Fantásticos*, primeiro de cinco filmes *spin-off*, podemos notar que no primeiro caso a linha narrativa segue seu protagonista, Harry, durante os 152 minutos de material audiovisual, enquanto o *spin-off* com 19 minutos a menos que *A Pedra Filosofal*, possui três linhas narrativas: Newt, Jacob e Credence. Essas três linhas se encontram no terceiro ato do filme.

Outro ponto que podemos destacar entre os dois filmes são os protagonistas Harry Potter e Newt Scamander. Quando Harry é apresentado, ele necessita de mentores para guiá-lo no mundo bruxo, pois cresceu longe do mundo de seus pais e de aliados para ajudá-lo na jornada. Ele passa pelas doze etapas da Jornada do Escritor em *A Pedra Filosofal* e *A Câmara Secreta*, porém a partir de *O Prisioneiro de Azkaban*, Harry não requer encontrar mentores para aceitar os chamados. Enquanto Newt é apresentado, percebe-se que ele não necessita de um mentor para guiá-lo para que aceite o chamado. Newt é bruxo adulto, que foi expulso de Hogwarts, lutou na I Guerra Mundial e viajou por todos os continentes estudando criaturas fantásticas, assim ele adquiriu conhecimento básico das regras sociais bruxas em outros países além da Grã-Bretanha. Essas experiências justificam a máscara de mentor utilizada por Newt na jornada de Jacob Kowalski, o não-maj que descobre o mundo bruxo sem querer. O que ambos, Harry e Newt, têm em comum é que, ao serem apresentados ao público, eles se encontram um pouco isolados da sociedade e demonstram desejo por amizades verdadeiras e sinceras. Apesar de terem frequentado casas diferentes em Hogwarts, Grifinória e Lufa-Lufa respectivamente, Harry e Newt se mostraram fiéis aos seus novos amigos e demonstram compaixão àqueles que foram envergonhados de alguma maneira por outro personagem.

Ainda comparando as duas narrativas, em *A Pedra Filosofal*, somos apresentados ao mundo bruxo junto com Harry e suas questões sobre as regras da sociedade e história bruxa servem de mecanismo de introdução para o público também. Em *Animais Fantásticos* esse papel é desempenhado por Jacob Kowalski, que é um não-maj e não compreende as regras do mundo bruxo. Jacob também é quem faz o público compreender a profissão de Newt, o seu mentor. Newt explica a Jacob como ele trata dos animais que carrega na maleta, a singularidade de cada animal e o objetivo de sua viagem aos Estados Unidos da América. Outro ponto a ser destacado na comparação entre as narrativas é o tempo diegético e o tempo até que os personagens sejam identificados. *A Pedra Filosofal* se passa durante um ano escolar de Harry, os personagens são introduzidos em pouco tempo após sua primeira aparição, normalmente

se apresentando a Harry, enquanto em *Animais Fantásticos* o período diegético é de dois a três dias e há um mistério a cerca dos personagens. Jacob Kowalski é o primeiro personagem que introduz seu nome aos oito minutos, seguido por Newt aos treze minutos e Tina aos quinze minutos. O personagem Credence tem sua primeira aparição aos cinco minutos, porém só tem seu nome introduzido aos trinta e três minutos do filme.

Por último na Jornada do Escritor, podemos destacar a jornada de Credence Barebone. Ele utiliza a máscara de sombra durante toda a narrativa, porém tem uma jornada própria. É a primeira vez que o personagem sombra tem uma jornada de destaque, pois em *Harry Potter* a narrativa de Tom Riddle/Voldemort foi contada em pequenos pedaços ao longo dos oito filmes, não em um só. Credence quer fazer parte do mundo bruxo, ele tem qualidades para uma redenção, porém não possui controle do *obscurus* em seu corpo e se torna um desafio para Newt quando o mesmo tenta acalmá-lo na forma obscurial. Por fim, Credence pula quatro etapas da Jornada do Escritor: a Recusa do Chamado, Recompensa, Caminho de Volta e o Retorno com Elixir, já que seu final foi trágico.

Entre os tópicos propostos por Klastrop e Tosca (2014), podemos destacar que o *mythos* de *Harry Potter* se altera e cresce a cada volume da série, porém os principais que permeiam os oito filmes são a existência do mundo bruxo, Harry como o Garoto-Que-Sobreviveu e o escolhido da profecia e o retorno de Voldemort ao poder. Em *Animais Fantásticos* os principais elementos do *mythos* é novamente a existência do mundo bruxo anunciada pelos Segundos Salemianos, as regras restritas do MACUSA em relação a interações com os não-majs e que uma criatura fantástica está assolando Nova York.

Como visto no tópico Construção de Mundo, o *topos* de *Harry Potter* não é grandioso como em outras fantasias e o local onde a maior parte da narrativa se passa é na propriedade do castelo Hogwarts, também local onde Harry passa a maior parte de seu ano escolar. As salas e diferentes locais dentro do castelo se expandiram ao longo dos oito filmes com a descoberta de, como por exemplo, a Câmara Secreta ou a Sala Precisa. A cidade de Londres também é um local relevante à narrativa, pois lá se encontram o Beco Diagonal, estação King's Cross e Ministério da Magia. Já a narrativa de *Animais Fantásticos* utiliza a cidade de Nova York como local central. Newt caminha por diferentes áreas à procura de suas criaturas, desde o porto, passando por bairros residenciais, lojas de luxo e os centros industrial e empresarial. Também se

destaca na narrativa a sede do MACUSA e a maleta de Newt. A maleta de Newt se destaca, pois considerando seu tamanho portátil, possui muitos ambientes e espaços que foram mais explorados em um filme do que o próprio castelo de Hogwarts em oito filmes. Comparando as narrativas, nota-se que em *A Pedra Filosofal* se foca nas locações bruxas como Beco Diagonal, King's Cross e Hogwarts, enquanto *Animais Fantásticos* explora as locações do mundo comum e de dentro da maleta mágica.

O conceito de *ethos* está ligado aos arquétipos que os personagens assumem na narrativa, um complementa o outro, pois como Klastrup e Tosca (2004) defendem o *ethos* e o código moral dos personagens é o que define se estes estão *in character* ou *out of character*. Enquanto Vogler (2015) defende que o arquétipo é o padrão de personalidade desempenhada temporariamente por um personagem, assim sua conduta (*ethos*) está ligada ao sua máscara. Em *Harry Potter*, alguns personagens agem de forma constante, suas personalidades e máscaras se mantêm similares desde o início de *A Pedra Filosofal* até o fim de *As Relíquias da Morte – Parte 2*. Abaixo seguem os arquétipos e os personagens que mais utilizaram as máscaras:

- Herói: Harry Potter, 8
- Mentor: Dumbledore 6; Hagrid 1; Dobby 1; Gêmeos 1; Rony 1; Hermione 1; Lupin 1; Moody 1; Arthur 1; Sirius 1; Xenofílio 1; Olivaras 1.
- Guardiã: Válter 2; Fofó 1; Má sorte 1; Salgueiro 1; Dumbledore 1; Umbridge 1; Draco 1; Comensais 1; Horcruxes 2.
- Arauto: Carta 1; Draco 3; Dobby 1; Noitêbus 1; Cálice 1; Dementadores 1; Dumbledore 1; Patrono 1; Aberforth 1.
- Camaleão: Snape 7; Lockhart 1; Lupin 1; Sirius 1; Moody 1; Grampo 1.
- Sombra: Quirrell 1; Lúcio 1; Riddle 1; Pedro 1; Moody 1; Voldemort 5; Umbridge 1; Draco 1; Belatriz 2.
- Aliados: Rony 8; Hermione 8; Dobby 2; Lupin 1; Neville 1; Cedrico 1; Ordem da Fênix 4; Armada de Dumbledore 2, Gina 1.
- Pícaro: Rony 6; Gêmeos 6; Lockhart 1; Neville 1; Hermione 1; Harry 1.

Podemos destacar que entre eles: Harry, o herói nato, que sempre defende seus ideais e amigos, porém em algumas situações age de forma impulsiva; Rony, o aliado e pícaro que é leal a Harry e Hermione, porém sente vergonha da família não possuir condições financeiras melhores, que causa alívio cômico em algumas situações;

Hermione, a aliada sensível, corajosa e inteligente, que muitas vezes não concorda com todos os atos que Harry, Rony ou os gêmeos Weasley praticam na escola; Draco usando a máscara de arauto é um rival arrogante que provoca desafios ou anuncia mudanças para Harry; Profº Snape é camaleão questionável durante os oito filmes. Ele é acusado de ainda ser seguidor de Voldemort, despreza profundamente Harry e qualquer aluno da Grifinória, porém tem a total confiança dos professores, incluindo de Dumbledore; Profº Dumbledore age como mentor para praticamente todos dentro de círculo de convivência. Sábio e calmo, ele acredita no potencial de cada aluno e pessoa para fazer o bem, porém manipulou pessoas em sua busca de encontrar formas para derrotar Lorde Voldemort; já o *ethos* recorrente de um sombra é enganar, então este é uma dos principais traços da personalidade de Voldemort. O Lorde das Trevas é ambicioso por poder (ser mestre da Varinha das Varinhas), eternidade (criação das horcruxes) e vingança contra Harry. Para tentar alcançar seus objetivos ele utiliza mentira e medo. Em relação à ética dos alunos das casas de Hogwarts, podemos destacar que os pertencentes à Grifinória, Lufa-Lufa e Corvinal demonstraram-se prontos para fazer o que é correto pelo mundo bruxo e não julgaram os alunos nascidos trouxas como inferiores. Já os alunos da Sonserina fazem piadas e se mostram a favor de uma comunidade bruxa pura, sem bruxos nascidos trouxas. Estes preconceitos da Sonserina acabaram criando um preconceito geral das outras casas para com os sonserinos, pois a convivência no período foi difícil, principalmente com Draco Malfoy que agiu de forma arrogante e incentivava seus companheiros de casa ao mesmo.

Em *Animais Fantásticos e Onde Habitamos* arquétipos que os personagens representaram foram os seguintes:

- Herói: Newt Scamander; Jacob Kowalski
- Mentor: Newt Scamander
- Guardião: Tina Goldstein; Segundos Salemianos
- Arauto: Newt Scamander
- Camaleão: Percival Graves
- Sombra: Credence Barebone; Grindelwald
- Aliado: Tina e Queenie Goldstein; Jacob Kowalski
- Pícaro: Jacob Kowalski

Podemos destacar a forma como os personagens assumiram diferentes máscaras na mesma narrativa, o que não ocorreu com muita frequência na série original. Newt Scamander assumiu as máscaras de herói, juntamente com Jacob Kowalski, a de mentor de Jacob e a do arauto que anunciou as mudanças que estavam por vir. O não-maj Jacob também assumiu três máscaras; Tina assumiu duas máscaras; e Grindelwald/Percival Graves assumiu duas também.

Por último, podemos destacar a transição de relevância dos personagens em relação à narrativa literária e a cinematográfica, demonstradas nos gráficos 1, 2 e 3. Entre os vinte personagens mais citados em todos os sete livros, quatro deles surgem ao longo dos livros. Arthur Weasley, em *A Câmara Secreta*; Remo Lupin, em *O Prisioneiro de Azkaban*; Alastor Moody, em *O Cálice de Fogo*; e Dolores Umbridge, em *A Ordem da Fênix*. Já nos filmes, os onze primeiros personagens estão presentes desde a primeira narrativa e sete dos vinte personagens com mais tempo de tela surgem ao longo dos filmes. Artur Weasley, em *A Câmara Secreta*; Remo Lupin e Sirius Black, em *O Prisioneiro de Azkaban*; Barty Crouch Jr. disfarçado de Alastor Moody, em *O Cálice de Fogo*; Luna Lovegood e Dolores Umbridge, em *A Ordem da Fênix*; e Horácio Slughorn, em *O Enigma do Príncipe*. No gráfico 2, nota-se um aumento de menções de todos os personagens em *A Ordem da Fênix*, pois o volume é o mais longo da série, com 703 páginas (edição Scholastic/Rocco, 2013), porém o mesmo aumento de tempo de tela não é esperado na narrativa cinematográfica, pois o filme é o mais curto de toda a série, com 138 minutos de duração. Personagens como Gina, Neville, Fred, Jorge e Luna têm maiores relevâncias que nos filmes anteriores porque fazem parte da Armada de Dumbledore e treinam frequentemente com Harry, Hermione e Rony.

3.0 CONCLUSÃO

As análises efetuadas sobre a literatura e cinematografia de *Harry Potter* demonstram que a obra atingiu o conceito de vasta narrativa apresentado por Harrigan e Wardrip-Fruin (2009), pois a narrativa tem o total de 3.067 páginas divididas em sete livros e 21 horas e 52 minutos de material cinematográfico dividido em nove filmes, sendo 133 minutos referentes ao *spin-off*. A quantidade de material esperada para produtos de ambos os meios foi ultrapassada segundo o conceito dos autores.

O *worldness* de *Harry Potter* possui elementos que são reconhecíveis como parte da narrativa criada por J. K. Rowling. As pesquisadoras Klatrup e Tosca (2004) afirmam que a primeira versão apresentada de um mundo pode evoluir com o tempo. Após analisar o *topos*, pode-se notar que apesar da limitação do espaço físico (o castelo de Hogwarts durante o ano letivo, por exemplo), a narrativa teve uma evolução. Novos locais secretos foram descobertos e explorados dentro do castelo; lojas fora da rua central do Beco Diagonal foram apresentadas. Após oito volumes da série original, *Animais Fantásticos e Onde Habitam* veio para acrescentar mais detalhes a narrativa do mundo bruxo. Esse conjunto de características do *worldness* criou uma imagem mental que foi expressa por meio do *overdesign* de *Harry Potter*, que o tornou tão crível que fãs por todo o mundo comemoram datas importantes da narrativa como, por exemplo, o aniversário de Harry em 31 de julho, ou o aniversário da Batalha de Hogwarts em 1º de maio, ou o regresso dos alunos a Hogwarts em 1º de setembro. Fãs também realizam testes de personalidade para descobrir qual seria sua casa em Hogwarts e utilizam cores e símbolos da Grifinória, Corvinal, Lufa-Lufa ou Sonserina.

O conceito de Klatrup e Tosca complementa o que Williams (2009) afirma sobre *time bombs*. Os elementos narrativos que Rowling implantou em *Harry Potter* “foram detonados” em *Animais Fantásticos e Onde Habitam* ao contar o arco narrativo de Newt e de Grindelwald em um lugar totalmente novo na *franchise* e assim o *worldness* foi ampliado mais uma vez.

A expansão da narrativa de *Harry Potter* pode ser notada por meio da análise da Jornada do Escritor e arquétipos de Vogler (2015). A cada volume o *worldness* cresceu e evoluiu; novos personagens foram apresentados, novos locais e, em alguns volumes, pontos de vista, fora do círculo de Harry, foram apresentados por alguns minutos. Com a chegada a *Animais Fantásticos* pode-se notar que a narrativa deixou de seguir somente um ponto de vista para tornar o novo mundo mais imersivo e ampliar a compreensão

sobre os personagens aos utilizar três jornadas que se conectam no terceiro ato. Os elementos fantásticos permitiram que *Harry Potter* fosse identificável entre os produtos do gênero fantástico, assim como o termo “mundo bruxo” (*wizarding world* em inglês) se tornou conhecido ao referenciar o mundo criado por Rowling, que, com pequenas alterações em sua adaptação, aproveitou o melhor do meio cinematográfico para que a estória do jovem bruxo Harry obtivesse um alcance maior.

Nos aspectos relacionados a *media franchising*, *Harry Potter* demonstrou uma força econômica e cultural ao arrecadar quase U\$ 11 bilhões nas bilheterias do mundo e manter a narrativa com características inglesas ao longo de todo o processo de produção e divulgação dos filmes. Os filmes abriram as portas para produtos migratórios como colecionáveis, jogos virtuais e os parques temáticos em três grandes cidades do mundo. Entre os produtos vendidos apenas pelas empresas Hasbro e Mattel foram arrecadados mais de U\$7.3 bilhões até outubro de 2016, antes do lançamento de *Animais Fantásticos e Onde Habitam* nos cinemas mundiais⁶⁰ e a Universal Studios, onde os parques de *Harry Potter* estão localizados, afirmou que somente na unidade da Flórida houve um aumento de 30% de visitantes após a inauguração do vilarejo de Hogsmeade com o Castelo de Hogwarts e do Beco Diagonal, sendo que o valor do ingresso para ambos os parques custam U\$ 150 por pessoa⁶¹. Na Figura 44 os atores Matthew Lewis (Neville Longbottom), Warwick Davis (Profº Flitwick), Tom Felton (Draco Malfoy) e Helena Bonham Carter (Belatriz LeStrange) estão apresentando o Beco Diagonal na Universal Studios na Flórida. Na Figura 45 a atração do Torneio Tribruxo com o Castelo Hogwarts ao fundo. E na Figura 46 e 47 os produtos a venda nas lojas de Suplementos para Quadibol e Gemialidades Weasley, ambos no Beco Diagonal no parque Universal Studios na Flórida.

⁶⁰Disponível em: <<https://www.cnbc.com/2016/10/13/harry-potter-and-the-25-billion-franchise.html>>. Último acesso em: 03 de outubro de 2017.

⁶¹Disponível em: <<http://beta.latimes.com/business/la-fi-universal-harry-potter-20160407-story.html>>. Último acesso em: 03 de outubro de 2017.

Figura 44. Beco Diagonal na Universal Studios Florida



Fonte: Orlando Informer

Figura 45. Apresentação do Torneio Tribuxo e Castelo Hogwarts



Fonte: Orlando Informer

Figura 46. Loja de Suplementos para Quadribol



Fonte: Orlando Informer

Figura 47. Loja Gemialidades Weasley



Fonte: Orlando Informer

No *overdesign* de *Harry Potter* notam-se elementos que foram além do citado ou imaginado por J. K. Rowling nos livros, como por exemplo, o coldre para varinhas ou a forma de um dementador sem suas vestes. A maior parte das criaturas do *spin-off* faz parte do *sharing worlds*, porém somente tomaram forma no novo volume da série, onde

os detalhes de cada animal foram criados pela equipe de produção, expandindo mais uma vez o *overdesign*. Nota-se também que não há indícios de problemas de continuidade entre todos os nove filmes da série, pois membros da equipe foram mantidos, como o roteirista Steve Kloves e a própria Rowling foi a responsável pelo roteiro de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. Os elementos do *overdesign* são responsáveis pelo número significativo de produtos migratórios, que aumentou quando produtos foram criados em torno da narrativa do *spin-off*.

Como se pode notar, *Harry Potter* não possui um universo grandioso, porém sua simplicidade ao misturar o nosso mundo com o fantástico o tornou mais interessante para o público, pois assim como em *Nárnia*, o mundo bruxo é acessível por meio do nosso mundo. Locações como King's Cross, que recebe milhares de passageiros todos os dias, ou a ponte Millennium Bridge ou o castelo Alnwick em Northumberland existem e são de fácil acesso, não é em uma distante galáxia ou um armário na casa do professor Kirke. O relacionamento entre os personagens é outro elemento simples que tornou a *franchise* interessante ao público, pois muitos se sentem ligados aos personagens que têm qualidades e defeitos e passam por arcos narrativos de desenvolvimento em um período de novidades e mudanças como é a adolescência.

O futuro da narrativa de *Harry Potter* já possui algumas previsões de ampliação do *worldness*, a começar com mais um filme do *spin-off* da *media franchise*. Em novembro de 2017, a Warner Bros. divulgou a primeira foto da sequência, com o título de *Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald*, que está previsto para estreiar em 16 de novembro de 2018. A produtora também divulgou uma pequena sinopse que diz que Grindelwald (Johnny Depp) escapa da prisão do MACUSA e começa a reunir seus seguidores, enquanto o professor Alvo Dumbledore (Jude Law) contará com a ajuda de seu ex-aluno, Newt Scamander (Eddie Redmayne), para conseguir impedir o bruxo das trevas. É esperado que neste próximo filme diferentes países sejam explorados na narrativa, assim como foi no primeiro volume da nova série, e a Figura 47 apresenta o elenco principal de *Os Crimes de Grindelwald*.

Figura 48. Elenco de *Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald*



Fonte: Divulgação/Warner Bros.

Outro ponto que podemos citar é que uma narrativa vasta como a da *media franchise* de *Harry Potter* que já demonstrou capacidade para expandir seu *worldness*, pode ainda explorar a narrativa de outros personagens em diferentes meios do entretenimento. Em 2016, um trailer de uma produção independente sobre a vida de Voldemort, chamado *Voldemort: Origins of The Heir*, chamou a atenção não somente de muitos fãs de *Harry Potter* como da própria Warner Bros. A narrativa do longa é inspirada nas informações do passado do Lorde das Trevas mencionadas em *O Enigma do Príncipe*. A equipe arrecadou em uma campanha de *crowdfunding* dinheiro para a produção, entretanto a Warner Bros, detentora dos direitos autorais de *Harry Potter*, barrou a produção em julho de 2016⁶². Após muitas negociações com a Warner Bros, o filme independente, que informa em seu trailer ser um filme não oficial e de fã, será lançado em 13 de janeiro de 2018 no canal do YouTube da produtora italiana Tryangle Films⁶³. Outros personagens que causam grande interesse entre os fãs da *media franchise* e constantemente mencionados nas listas de possíveis produções de *Harry Potter* são os Marotos, grupo composto por Tiago Potter, Sirius Black, Remo Lupin e Pedro Pettigrew. No período dos Marotos em Hogwarts, eles aprenderam sozinhos a se

⁶² Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-131274/>>. Último acesso em: 25 de novembro de 2017.

⁶³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=e6-bh1sMoEA>>. Último acesso em: 01 de dezembro de 2017.

tornar animagos, criaram o Mapa do Maroto e fizeram parte da primeira composição da Ordem da Fênix para lutar contra Voldemort durante a I Guerra Bruxa. E tudo isto antes de completarem 21 anos de idade. Os quatro fundadores de Hogwarts, os gêmeos Fred e Jorge Weasley e a vida de alunos comuns das oito escolas bruxas que existem no mundo, em especial Durmstrang e Beauxbatons, também são muito mencionados nestas listas, nos quais os meios de comunicação com maior frequência de menções como meio ideal para novos *spin-offs* da narrativa são as séries de TV e quadrinhos⁶⁴. Um exemplo de quadrinhos é a popular *fan art* criada por Emily McGovern, *My Life As A Background Slytherin*, que é acompanhada por mais de 200 mil seguidores na página do Facebook⁶⁵. *MLAABS* narra a vida da aluna Emily, destinada a ser uma figurante na casa Sonserina e que necessita aprender a balancear a vida de figurante e suas questões relevantes aos conflitos entre Harry, Rony e Hermione com Draco e professor Snape.

Nota-se que a *media franchise* de *Harry Potter* pouco se utilizou dos games, como mencionado anteriormente. Os treze games oficiais não possuem narrativa além da já conhecida, pois se basearam nos filmes. Além das possibilidades de expansão de arcos narrativos dos diferentes personagens mencionados acima, os games podem ser um diferente meio a ser mais bem explorado pela *franchise* nos próximos anos.

Por fim, pode-se notar que *Harry Potter* tem uma grande influência e impacto na cultura atual, ainda consegue abordar temas comuns ao nosso dia-a-dia utilizando-se da fantasia para conquistar seu público e que possui um *worldness* rico o bastante para ser explorado por muitas décadas no futuro.

⁶⁴ Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/alannabennett/marauders-series-or-bust?utm_term=.jto1Zl7yBN#.mp9zbnKPke>; <<http://mashable.com/2016/11/15/harry-potter-spinoff-ideas/#hAZBmYSr9iq2>>. Último acesso em: 25 de novembro de 2017.

⁶⁵ Disponível em: <<https://www.facebook.com/backgroundslytherin/>>. Último acesso em: 25 de novembro de 2017.

4.0 BIBLIOGRAFIA

ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. Londres, Editora BFI, 2012.

ARISTÓTELES. **Poética**. Editora Edipro, 2011.

AUMONT, Jacque. MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**. Campinas, Editora Papyrus, 2007.

BARTHES, R. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis, Editora Vozes, 1971.

BIASIOLI, Bruna Longo. **As Interfaces da Literatura Infanto-Juvenil: Panorama Entre o Passado e o Presente**. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa/g_pdf/vol9/9_9.pdf>. Último acesso: 08 de janeiro de 2016.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil faces**. São Paulo, Editora Pensamento, 2002.

_____. **O Poder do Mito**. São Paulo, Editora Palas Athenas, 1988.

CLEMENTS, Ashley. **A Note on Stories**. Disponível em: <<http://theashleyclements.tumblr.com/post/46279434366/a-note-on-stories>>. Acesso em: 01 de setembro de 2016.

DENA, Cristy. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments**. PhD Dissertation. Universidade de Sydney, Escola de Letras, Arte and Mídias, Departamento de Mídias e Comunicações. Sidney. 2009.

GAMBARATO, Renira Rampazzo. **Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations**. National Research University. Higher School of Economics, Russia, 2013. Disponível em <<http://publications.tlu.ee/index.php/bsmr/article/download/153%E2%80%93932Fpdf>>. Acesso em: 08 de julho de 2016.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília, Editora Universidade de Brasília, 2009.

HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIN, Noah. **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**. Cambridge, Londres, Editora The MIT Press, 2009.

HUTCHEON, Linda. **Uma Teoria da Adaptação**. Florianópolis, Editora da UFSC, 2011.

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

JOHNSON, Derek. **Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries**. Nova York, Editora New York University Press, 2013.

KLASTRUP, Lisabeth. **The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction**. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>>. Acesso em: 26 de outubro de 2016.

KLASTRUP, Lisabeth.; TOSCA, Susana. **Retinking Cyberworld Design**. Centro de pesquisas de jogos de computador IT. Universidade de Copenhagen, 2004. Disponível em: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>. Acesso em: 26 de outubro de 2016.

LANGFORD, Barry. **Filme Genre: Hollywood and Beyond**. Edinburgh, Editora Edinburgh University Press, 2005.

LOURENÇO, Daiane da Silva. SILVA, Luis Cláudio Ferreira. **O Gênero Literário Fantástico: Considerações Teóricas e Leituras de Obras Estrangeiras e Brasileiras**. 2010. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/linguistica_letras_artes/09_SILVA_LOUREN%C3%87O.pdf>. Acesso em: 05 de outubro de 2016.

MCCABE, Bob. **Harry Potter – Das Páginas Para a Tela**. Barueri, Editora Panini Comics, 2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo, Editora UNESP, 2003.

PRATTEN, Robert. **Getting Started in Transmedia Storytelling: a practical guide for beginners**. Londres, Robert Pratten, 2011. Disponível em: <<http://www.tstoryteller.com/getting-started-in-transmedia-storytelling>>. Acesso em: 10 de abril de 2017.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro, Editora Forense Universitária, 2006.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2013.

_____. **Harry Potter e a Câmara Secreta**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2013.

_____. **Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2013.

_____. **Harry Potter e o Cálice de Fogo**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2013.

_____. **Harry Potter e a Ordem da Fênix**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2013.

_____. **Harry Potter e o Enigma do Príncipe**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2013.

_____. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2013.

_____. **Histórias de Hogwarts: proezas, percalços e passatempos perigosos**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2016.

_____. **Hogwarts: Um guia imperfeito e impreciso**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2016.

_____. **Histórias de Hogwarts: poder, política e poltergeists petulantes**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2016.

_____. **Animais Fantásticos e Onde Habitam**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2016.

_____. **Os Contos de Beedle, O Bardo**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 2016.

SAITO, Fabio Santos. **Analisando três “Lolitas”**. Disponível em: <http://www.ufjf.br/darandina/files/2012/12/artigo_FabianoSantosSaito.pdf>. Último acesso: 08 de janeiro de 2016.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas Transmedia: cuando todos lós medioscuetan**. Barcelona, Ediciones Duesto, 2013.

STAM, Robert. **Beyond Fidelity: the dialogics of Adaptation.** In: Naremore, James. Film Adaptation. Rutgers University Press, 2000.

SULLIVAN III, C. W. **Children's Literature.** Londres/Nova York, Editora Routledge, 2004.

TODOROV, Tzevetan. **Introdução à Literatura Fantástica.** São Paulo, Editora Moraes, 1977.

WILLIAM, Walter Jon. **In What Universe?. In: Third Person Authoring and Exploring Vast Narratives,** p. 25-32, Cambridge, Londres, Editora The MIT Press, 2009.

FILMOGRAFIA

Harry Potter e A Pedra Filosofal. Direção: Chris Columbus. Heyday Films, 1492 Pictures, Duncan Henderson, 2001. 152 minutos.

Harry Potter e A Câmara Secreta. Direção: Chris Columbus. Heyday Films, 1492 Pictures, 2002. 161 minutos.

Harry Potter e O Prisioneiro de Azkaban. Direção: Alfonso Cuarón. Heyday Films, 1492 Pictures, 2004. 142 minutos.

Harry Potter e O Cálice de Fogo. Direção: Mike Newell. Heyday Films, 2005. 157 minutos.

Harry Potter e A Ordem da Fênix. Direção: David Yates. Heyday Films, 2007. 138 minutos.

Harry Potter e O Enigma do Príncipe. Direção: David Yates. Heyday Films, 2009. 153 minutos.

Harry Potter e As Relíquias da Morte – Parte 1. Direção: David Yates. Heyday Films, 2010. 146 minutos.

Harry Potter e As Relíquias da Morte – Parte 2. Direção: David Yates. Heyday Films, 2011. 130 minutos.

Animais Fantásticos e Onde Habitam. Direção: David Yates. Heyday Films, 2016. 133 minutos.

ANEXOS

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL (2001)	
Mundo Comum	<p>- Em uma rua à noite, um senhor de barba branca apaga todas as luzes dos postes. O senhor vê um gato e a chama de Professora Minerva. O gato se transforma em mulher e pergunta ao homem, Dumbledore, se os rumores são verdade. Dumbledore confirma. Os dois observam outro homem, Hagrid, se aproximar em uma moto voadora com uma criança no colo. Os três se direcionam a uma casa. Minerva diz que observou a família e que eles são pessoas ruins. Dumbledore diz que por ele ser famoso em seu mundo, deve crescer longe da fama e que não é um adeus. Dumbledore deseja boa sorte a criança, Harry Potter, um bebê com uma cicatriz em forma de raia na testa.</p> <p>- Anos depois, o órfão Harry Potter mora com os tios Válter e Petúnia e o primo Duda Dursley na Rua dos Alfeneiros, cidade de Surrey. Ele não possui um quarto na casa dos Dursley, então dorme no armário embaixo da escada e todas as suas roupas são roupas antigas do primo Duda. Harry é rejeitado pelos tios, que o forçam a fazer diversos serviços na casa e é atormentado pelo primo diariamente.</p> <p>- No dia do aniversário de Duda, Harry acompanha o primo e seus tios a um zoológico. Lá Harry observa uma cobra, que Duda tenta perturbar. Harry comenta em alta voz sobre a vida da cobra. Para surpresa dele, a cobra responde. Quando Duda vê Harry conversando com a cobra, volta e tenta bater no vidro novamente. O vidro desaparece, Duda cai no viveiro e a cobra escapa, causando pânico no zoológico.</p>
Chamado à aventura	- Harry recebe uma carta endereçada a ele vinda de uma escola chamada Hogwarts.
Recusa do Chamado	<p>- Ao ver que a carta endereçada a Harry tem um nome e design diferente, tio Válter impede Harry de abrir a carta dele e bloqueia a caixa de correio para não receber mais nenhuma carta que as corujas continuam a trazer.</p> <p>- Como última medida, tio Válter leva Harry e a família para uma casa em um penhasco, onde acredita que não receberá mais cartas de Hogwarts.</p>
Encontro com o Mentor	<p>- À meia-noite do 11º aniversário de Harry, um gigante destrói a porta da casa do penhasco. Ele se apresenta a Harry como Rúbeo Hagrid, Guardiã das Chaves e Terra de Hogwarts. Hagrid deseja a Harry feliz aniversário e também diz que sabia que as cartas de Hogwarts não estavam chegando. Harry fica confuso e Hagrid diz que ele é um bruxo. No primeiro momento Harry não acredita, porém seus tios relutantemente confirmam e Hagrid conta que seus pais na verdade foram assassinados, não mortos em um acidente de carro como os tios haviam lhe contado.</p> <p>- Harry finalmente abre a carta de aceitação da Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts e aceita o convite de ir estudar no mundo no qual seus pais pertenciam.</p>
Travessia do Primeiro Limiar	<p>- Hagrid leva Harry para comprar material escolar no Beco Diagonal, em Londres. O Beco Diagonal é uma rua com várias lojas de produtos bruxos, o primeiro vislumbre do mundo bruxo no qual Harry adentrou.</p> <p>- Logo no início, Harry é reconhecido por diversos bruxos, inclusive o bruxo Garrick Olivaras, vendedor de varinhas, que informa que a varinha “irmã” a dele foi utilizada para deixar a cicatriz de raio na testa de Harry.</p> <p>- Harry insiste com Hagrid em saber mais informações sobre quem matou seus pais. Hagrid explica que Voldemort era um bruxo das trevas que matou muitas pessoas, inclusive os Potter, porém quando ele tentou matar Harry, perdeu seus poderes e deixou Harry com uma cicatriz.</p> <p>- Após comprar todos os itens necessários para o ano escolar em Hogwarts e ter as informações necessárias sobre seu passado, Harry vai para a Plataforma 9 e $\frac{3}{4}$ para pegar o Expresso Hogwarts.</p>
Provas, Aliados e Inimigos	<p>- No trem, Harry conhece dois alunos também do primeiro ano, Rony Weasley e Hermione Granger, e na escola, recusa a “amizade” oferecida por Draco Malfoy e seus amigos Gregório Goyle e Vicente Crabbe.</p> <p>- A profª Minerva anuncia que todos os alunos são selecionados pelo Chapéu Seletor para quatro diferentes casas. Rony diz que todos os bruxos ruins vão para a casa Sonserina e Harry pede para o Chapéu por qualquer casa, exceto Sonserina. O Chapéu Seletor diz que embora a Sonserina o fosse ajudar, elege Harry para a casa Grifinória, a mesma de seus pais.</p>

	<p>- Em sua primeira aula de Poções, o Prof^o Snape testa na frente de toda a classe o conhecimento de Harry sobre poções simples, porém ele não sabe nenhuma das respostas.</p> <p>- Harry, Rony e Hermione descobrem que invadiram o banco Gringotes e que o cofre que invadiram foi o que Hagrid e Harry visitaram quando estiveram no Beco Diagonal.</p> <p>- Durante a primeira aula de voo com vassouras, Draco desafia Harry a pegar o lembrol que pertence a Neville Longbottom. Harry captura facilmente o lembrol. Após observar o ocorrido a prof^a Minerva convoca Harry a ser o novo apanhador do time de quadribol da Grifinória.</p> <p>- O primeiro grande teste que Harry enfrenta é quando ele, Rony e Hermione acabam se perdendo no andar proibido do castelo. Na tentativa de fugir do zelador Argo Filch, os três entram em uma sala onde dorme um cachorro de três cabeças, que logo acorda e os persegue. Os três conseguem fugir ilesos e Hermione levanta a questão que o cachorro estava guardando provavelmente algo importante.</p> <p>- O segundo grande teste é quando surge um trasgo gigante no castelo. Hermione está no banheiro das meninas quando é atacada e Harry e Rony vão ajudá-la. Juntos os três conseguem derrotar o trasgo. Quando os professores Minerva, Snape e Quill chegam à cena, Harry percebe que Snape está com ferimentos na perna direita e passa a desconfiar do professor.</p> <p>- O terceiro grande teste acontece durante o primeiro jogo de quadribol de Harry contra a Sonserina. A vassoura de Harry começa a agir de uma forma descontrolada. Hermione vê o prof^o Snape azarando a vassoura e ela o impede de derrubar Harry de uma altura perigosa ao colocar fogo em suas vestes. Por fim, Harry consegue capturar o pomo de ouro e encerra o jogo.</p> <p>- No Natal, Harry usa uma capa de invisibilidade que pertence ao seu pai e a utiliza para ir à Seção Restrita da biblioteca atrás de informações sobre o que Fofo (o cachorro de três cabeças) pode estar guardando. Harry testemunha prof^o Snape ameaçando o prof^o Quirell e se esconde em uma sala, onde há um espelho que mostra Harry com seus pais.</p> <p>- Harry volta a visitar a sala com o espelho. Dumbledore o encontra e diz que espelho de Ojesed é perigoso e que muitos bruxos haviam definhado na sua frente, pois o espelho mostra os mais profundos desejos de uma pessoa.</p> <p>- Hermione descobre o que Fofo está guardando: a pedra filosofal de Nicolau Flamel.</p> <p>- Harry, Rony e Hermione visitam Hagrid à noite. Draco os denuncia e os quatro recebem como detenção acompanhar Hagrid na Floresta Proibida, pois algo está matando unicórnios.</p> <p>- Harry e Draco encontram a coisa que está matando unicórnios. Harry sente sua cicatriz doer fortemente quando a criatura se aproxima dele, porém é salvo por um centauro. O centauro Firenze diz a Harry que aquela criatura é na verdade Voldemort e ele está a procura da pedra filosofal.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	<p>- Harry, Rony e Hermione constatarem que a pedra filosofal será roubada e ao descobrirem que o prof^o Dumbledore está em Londres, os três resolvem roubá-la primeiro.</p> <p>- O primeiro desafio que Harry, Rony e Hermione têm que enfrentar é Fofo, que guarda a entrada do alçapão. Ao entrarem na sala de Fofo descobrem que alguém já tinha passado pelo local.</p>
A Provação	<p>- Após entrarem no alçapão, o primeiro desafio é passar pelo visco do diabo sem serem estrangulados pela planta. Os conhecimentos que Hermione adquiriu nas aulas os salvam. O segundo desafio é encontrar a chave da porta entre mil chaves voadoras que atacam no momento que a pessoa toca na vassoura deixada na sala. Harry, como o apanhador mais novo do time da Grifinória em quadribol, captura a chave certa e os três passam para a próxima sala. O terceiro desafio é um jogo de xadrez bruxo, onde cada um será uma peça no tabuleiro. No xadrez bruxo as peças atacam uma as outras e são destruídas, então se não for bem jogado eles podem se machucar seriamente ou até morrer. Rony comanda o jogo e se sacrifica para Harry fazer o xeque-mate.</p>
Recompensa	<p>- Apesar do impacto, Rony aparenta estar bem. Harry pede a Hermione para avisar algum professor o que aconteceu enquanto Harry segue sozinho para a última sala.</p>
O Caminho de Volta	<p>- Para surpresa de Harry, é o prof^o Quirell que se encontra na sala, olhando para o espelho de Ojesed. O professor confessa que ele tentou matar Harry no jogo de quadribol e foi quem deixou o trasgo entrar na escola.</p>
A Ressurreição	<p>- Uma voz diz a Quirell para colocar Harry na frente do espelho. Harry se vê com a pedra filosofal na mão,</p>

	<p>colocando-a no bolso da calça. A pedra realmente aparece em seu bolso, porém quando Quirrell pergunta o que vê, Harry mente e a voz pede para vê-lo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quirrell retira o turbante de sua cabeça e o rosto de Voldemort surge. Voldemort promete trazer os pais de Harry dos mortos se ele entregar a pedra filosofal. Harry recusa a oferta e a comando de Voldemort, Quirrell tenta matar Harry. - Harry vence o confronto ao tocar no prof^o Quirrell, que se desmancha em pedaços. - Com o prof^o Quirrell morto, Voldemort não tem onde habitar, volta a virar uma névoa, deixa Harry inconsciente e fogue. - Após o último ataque de Voldemort contra Harry, ele cai inconsciente.
Retorno com o Elixir	<ul style="list-style-type: none"> - Harry acorda na enfermaria com diversos doces e presentes que seus colegas da Grifinória deixaram para ele. - Dumbledore visita Harry na enfermaria e conta que a pedra filosofal foi destruída. Também lhe informa que o prof^o Quirrell não suportou o toque de Harry por causa do sacrifício que a mãe de Harry, Lillian Potter, fez. - Harry, Rony, Hermione e Neville são recompensados pelo prof^o Dumbledore com pontos para a Grifinória, que acaba ganhando a Taça das Casas. - Na estação de trem, Harry ganha de Hagrid um álbum de fotografia de quando seus pais eram vivos. Como última palavra de despedida, Hagrid sugere que se Duda continuar a atormentar Harry, ele pode ameaçar o primo com magia, já que o mesmo não sabe que bruxos abaixo de 17 anos são proibidos de fazer magia fora de Hogwarts. - Harry volta para a casa depois de um ano escolar onde aprendeu diversas lições – inclusive que é querido por algumas pessoas -, fez amigos, lutou contra Voldemort e venceu.

Tabela 8: Jornada do herói em *A Pedra Filosofal*. **Fonte:** Autora

<i>Mythos</i>	<i>Topos</i>	<i>Ethos</i>
A existência do mundo bruxo	Mundo comum, Surrey	Família Dursley se vê superior a Harry e o desprezam
Voldemort voltará	Caldeirão Furado	Harry é compassivo, porém também é impulsivo.
O menino que sobreviveu	Beco Diagonal	Harry, Rony e Hermione são talentosos, aventureiros e corajosos.
Qualidades e defeitos de cada casa em Hogwarts	Plataforma $\frac{3}{4}$ e Expresso Hogwarts	Voldemort manipulador, cruel e orgulhoso.
Pedra Filosofal	Castelo de Hogwarts	Malfoy é arrogante
Mistério, aventura	Floresta Proibida	Dumbledore é sábio

Tabela 9: Worldness em *A Pedra Filosofal*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Rúbeo Hagrid; Alvo Dumbledore
Guardião do Limiar	Válter Dursley; Fofo
Arauto	Carta de Hogwarts; Draco Malfoy
Camaleão	Severo Snape

Sombra	Quirinus Quirell
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger
Pícaro	Rony Weasley; Gêmeos Weasley

Tabela 10: Arquétipos em *A Pedra Filosofal*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E CÂMARA SECRETA (2002)	
Mundo Comum	<ul style="list-style-type: none"> - Harry está no período de férias da escola Hogwarts e se encontra novamente na Rua dos Alfeneiros, Surrey, com os tios Válter e Petúnia e o primo Duda. - Harry agora tem um quarto só seu no segundo andar. Seus tios e primo ainda o desprezam, porém sentem medo dos poderes recém-descobertos de Harry. Eles evitam ser vistos com Harry.
Chamado à Aventura	<ul style="list-style-type: none"> - Harry recebe a visita de um elfo doméstico, Dobby. Ele alerta Harry que ele não pode retornar a Hogwarts, pois coisas terríveis irão acontecer e ele corre grande perigo. Ele não pode dizer exatamente qual é o perigo, pois iria falar mal da família a qual pertence, mesmo que seja muito maltratado por eles. Dobby admite ter roubado toda a correspondência que os amigos de Harry o enviaram durante o verão para assim ele não ter mais vontade de voltar para a escola Hogwarts.
Recusa do Chamado	<ul style="list-style-type: none"> - Antes de desaparecer, Dobby pede a Harry prometer que não voltaria para Hogwarts. Quando Harry recusa, o elfo faz magia na frente dos tios de Harry para assim ele ser proibido de retornar a Hogwarts, pois Dobby acredita que está fazendo bem pra Harry.
Encontro com o Mentor	<ul style="list-style-type: none"> - Por ter feito magia enquanto tinha visitas em casa, tio Válter confina Harry em seu quarto. Fred, Jorge e Rony vão com o carro voador do Sr. Weasley até a casa dos Dursley para resgatar Harry no dia do seu aniversário.
A Travessia do Primeiro Limiar	<ul style="list-style-type: none"> - Harry aceita o resgate feito pelos irmãos Weasley. Tio Válter tenta impedi-lo de escapar, porém Harry consegue fugir para a casa do seu melhor amigo, a primeira casa inteiramente de bruxos que ele visita.
Provas, Aliados e Inimigos	<ul style="list-style-type: none"> - Harry e a família Weasley visitam o Beco Diagonal para comprar materiais para o novo ano escolar. Lá conhecem o novo professor de Defesa Contra a Arte das Trevas, Gilderoy Lockhart e o pai de Draco, Lúcio Malfoy. Lúcio faz insinuações e provoca Arthur Weasley e família sobre a falta de recursos financeiros da família. - Na estação de trem King's Cross, Harry e Rony não conseguem acessar a plataforma 9 e $\frac{3}{4}$ e acabam perdendo o Expresso Hogwarts. Rony e Harry decidem pegar o carro voador do Sr. Weasley para tentar alcançar o trem. Os garotos percebem que não conseguirão entrar no trem e seguem direto para Hogwarts. Ao chegar à escola, o carro voador começa a falhar e cai em cima do Salgueiro Lutador, que quase destrói o carro completamente com Harry e Rony ainda dentro. Ambos quase são expulsos da escola por terem sido vistos por sete trouxas em King's Cross saindo no carro voador do Sr. Weasley. Como consequência, a profª Minerva informa a Harry e Rony que eles terão que cumprir detenção. - Durante sua primeira aula, o profº Lockhart solta diabretes da Cornualha na sala de Defesa Contra a Arte das Trevas. O professor perde o controle das criaturas e todos os alunos são atacados. A turma é salva por um feitiço lançado por Hermione. - No primeiro treino da equipe de quadribol da Grifinória, Harry e seus companheiros são impedidos pelo time da Sonserina e descobrem que Draco é o novo apanhador da casa, graças à doação de vassouras Nimbus 2001 a toda equipe da Sonserina recebeu de Lúcio Malfoy. Hermione tenta acalmar Harry e Rony quando Draco a insulta de "sangue-ruim". Rony tenta azarar Draco, mas o feitiço richicoteia e o acerta. Mais tarde na cabana de Hagrid, Hermione tristemente explica a Harry que "sangue-ruim" é o maior insulto que um bruxo nascido trouxa pode ouvir. - Na detenção com o profº Lockhart, Harry ouve uma voz estranha dizendo "Venha. Venha. Venha para mim". No corredor de volta para a sala comunal da Grifinória, Harry ouve a estranha voz novamente, porém desta vez dizendo palavras como "sangue" e "mate". Harry, Rony e Hermione

	<p>tentam seguir a voz e encontram um enigma escrito com sangue na parede e a gata do zelador Filch petrificada. O enigma na parede diz “A câmara secreta foi aberta. Inimigos do herdeiro, cuidado”.</p> <p>- A pedido de Hermione, a profª Minerva explica na aula de Transfiguração o que é a câmara secreta e diz que há uma lenda que o verdadeiro Herdeiro da Sonserina pode acessar uma câmara deixada pelo fundador Salazar Sonserina, onde habita uma terrível criatura que irá destruir todos os não dignos de magia, ou seja, os que não são de sangue puro. Ela afirma que a escola foi revistada inteiramente e nunca encontraram nenhuma câmara secreta. Harry, Rony e Hermione suspeitam que Draco seja o herdeiro.</p> <p>- No jogo de quadribol da Grifinória contra a Sonserina, Harry é perseguido por um balaço errante. Quando Harry está próximo de capturar o pomo de ouro, o balaço atinge-o no braço. Ele captura o pomo e Hermione impede o balaço errante de atingir Harry fatalmente. O profº Lockhart tenta restituir os ossos do braço de Harry, porém acaba retirando todos os ossos do braço do apanhador da Grifinória.</p> <p>- Durante a noite na enfermaria, Harry volta a ouvir a estranha voz dizendo “mate” quando Dobby reaparece e diz que Harry Potter deveria ter ouvido Dobby e voltado para casa quando foi impedido de pegar o Expresso Hogwarts, do mesmo jeito que deveria voltar agora que foi atacado pelo balaço que Dobby enfeitiçou. O elfo doméstico reafirma a Harry que Hogwarts não está segura, principalmente agora que a história está para se repetir. Após Dobby aparatar, outro ataque acontece e o aluno Colin Creevey da Grifinória, é encontrado petrificado e levado para a enfermaria.</p> <p>- Os professores Lockhart e Snape duelam para ensinar os alunos como se defender caso forem atacados por algo ou alguém. Eles escolhem Harry e Draco para praticar na frente da classe. De um dos feitiços de ataque de Draco sai uma cobra e Harry descobre que é ofidioglota, ou seja, tem a habilidade de falar com cobras, habilidade rara até no mundo bruxo.</p> <p>- Pela terceira vez Harry ouve a estranha voz dizendo “mate” e decide seguir o caminho da voz. Ele acaba encontrando outro aluno petrificado e é acusado pelo zelador Filch de ter atacado o aluno. Harry é levado à sala de Dumbledore, enquanto espera o diretor, ele questiona ao Chapéu Seletor se realmente foi selecionado para a casa certa.</p> <p>- Harry, Rony e Hermione decidem tomam a poção polissuco para se transformar em alunos da Sonserina e verificar se Draco realmente é o Herdeiro da Sonserina. A poção da Hermione dá errado e Harry e Rony seguem sozinhos para as masmorras. Harry!Goyle e Rony!Crabbe encontram Draco facilmente. Na sala comunal da Sonserina, Draco diz que não sabe quem é o herdeiro da Sonserina, porém sabe que a câmara secreta foi aberta há 50 anos e que na época uma aluna “sangue ruim” morreu.</p> <p>- Harry e Rony veem o banheiro da Murta-Que-Geme inundado e nele encontram um diário em branco que pertence a Tom Servolo Riddle. Quando Harry escreve no diário a tinta desaparece e o diário responde, como se fosse duas pessoas conversando. Harry pergunta sobre a câmara secreta e Tom!diário mostra a lembrança do dia que a aluna foi morta há 50 anos. Em outra lembrança, Tom!diário acusa o animal que pertence a Hagrid, Aragogue, de ter matado a aluna trouxa de nascença. No dia seguinte, o dormitório de Harry é invadido e o diário levado.</p> <p>- No dia do jogo de quadribol, há um novo ataque e a aluna petrificada encontrada na biblioteca é Hermione. Harry e Rony decidem que devem conversar com Hagrid para entender o que aconteceu anos atrás. Hagrid não tem tempo de explicar aos dois o que aconteceu, pois a história se repete e Hagrid é acusado pelos ataques na escola. Membros do Ministério da Magia o levam para a prisão de Azkaban, porém antes de ser levado, Hagrid diz para Harry e Rony que se querem informações, precisam seguir as aranhas dentro da Floresta Proibida. E por decisão do Ministério, o profº Dumbledore é afastado com cargo de diretor.</p> <p>- Na Floresta Proibida, Harry e Rony encontram a cova das aranhas e Aragogue, agora uma aranha gigantesca em comparação com a lembrança que Tom Riddle mostrou a Harry. Aragogue afirma que Hagrid é inocente, que nunca abriu a câmara secreta, que o monstro que está atacando foi criado no próprio castelo e que a garota foi encontrada no banheiro. Com o fim do seu relato, Aragogue</p>
--	---

	<p>permite que as outras aranhas ataque Harry e Rony. Eles são salvos quando o carro voador do Sr. Weasley surge na cova e os leva de volta a cabana de Hagrid, na entrada da Floresta Proibida.</p> <p>- Em visita a Hermione na enfermaria, Harry se depara com um pedaço de papel amassado na mão petrificada da amiga. No papel, constam informações sobre uma criatura chamada basilisco, um tipo de cobra gigante, razão na qual somente Harry consegue ouvi-la. O basilisco consegue matar com seu olhar. Nenhum dos petrificados olharam diretamente nos olhos da criatura, por isso não morreram instantaneamente. Harry percebe que a aluna morta anos atrás é na verdade a Murta-Que-Geme, a fantasma do banheiro das meninas no segundo andar.</p> <p>- Uma nova mensagem escrita com sangue é deixada na parede: “O esqueleto dela jazará na câmara pela eternidade”. A aluna raptada é Gina Weasley, irmã mais nova de Rony.</p> <p>- O prof^o Lockhart é encarregado pela prof^a Minerva a encontrar a câmara secreta e retirar Gina de lá. Harry e Rony vão à sala do professor para informá-lo sobre o basilisco, porém o encontram fazendo as malas para fugir. Lockhart confessa que nunca fez nenhum dos feitos narrados em seus livros e ameaça apagar a memória dos dois, porém Harry e Rony são mais rápidos e forçam o professor a acompanhá-los no resgate de Gina.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	<p>- Harry, Rony e prof^o Lockhart vão ao banheiro da Murta-Que-Geme. Ela conta como morreu e onde é a entrada para a câmara secreta. Harry a abre ao falar na língua das cobras e os três adentram o túnel que leva a câmara.</p> <p>- No meio dos túneis, o prof^o Lockhart finge um desmaio para roubar a varinha de Rony. Ele tenta apagar a memória dos dois, porém a varinha de Rony está quebrada desde o encontro com o Salgueiro Lutador e o feitiço ricocheteia nele mesmo. O impacto foi tão grande que Lockhart é arremessado para longe e além de perder a própria memória completamente, causa um pequeno desmoroamento que separa Harry e Rony. Harry segue sozinho pelo túnel a procura de Gina.</p>
A Provação	<p>- Harry encontra Gina desmaiada no fim de um longo corredor na câmara secreta. Em um canto, Tom Riddle surge e diz que Gina não está morta ainda, porém não acordará mais. Harry questiona se ele é um fantasma, Tom diz que não, apenas uma memória preservada por 50 anos em um diário. Tom afirma que foi Gina que abriu a câmara secreta, que escreveu nas paredes e colaborou com os ataques nos alunos trouxas de nascença a mando de dele. Harry continua a questioná-lo e Tom Riddle revela ser Lord Voldemort.</p> <p>- Fawkes, a fênix de Dumbledore, entra na câmara carregando o Chapéu Seletor e entrega a Harry.</p> <p>- Tom/Voldemort convoca o basilisco para atacar Harry. Fawkes consegue cegar o basilisco e dá a Harry a chance de fugir pelos túneis. Harry despista o basilisco e retorna a câmara. Tom/Voldemort informa que assim que Gina morrer, ele voltará.</p>
Recompensa	- Dentro do Chapéu Seletor surge a Espada de Gryffindor.
Caminho de Volta	
A Ressurreição	<p>- Harry luta contra o basilisco com a espada. Ele consegue atingir o monstro e matá-lo, porém ao fazer isso um dos dentes venenosos se crava no braço de Harry. Tom/Voldemort diz que Harry tem poucos minutos, pois o veneno do basilisco mata rapidamente. Para impedir que Voldemort retorne completamente, Harry pega o dente venenoso do basilisco e destrói o diário de Tom Riddle, assim salvando Gina.</p> <p>- A fênix Fawkes retorna e derrama uma lágrima no braço de Harry para curá-lo.</p>
Retorno com o Elixir	<p>- Fawkes carrega Harry, Rony, Lockhart (completamente sem memória) e Gina para fora da câmara e de volta para o castelo.</p> <p>- De volta a escola, Harry e Rony vão para a sala do diretor para conversar com Dumbledore, que já este retomou as atividades como diretor. Harry conta ao professor as muitas similaridades entre Tom Riddle e ele. Dumbledore diz que alguns dos poderes de Voldemort foram transferidos a Harry no momento que bruxo o atacou, por este motivo Harry consegue falar com cobras, porém eles não são iguais. Dumbledore pergunta a Harry o porquê ele acha que foi selecionado para a Grifinória. Harry responde que pediu ao Chapéu Seletor para não ir a Sonserina. Então o diretor explica que a espada que auxiliou na luta contra o basilisco pertencia a Godrico Grifinória e que a espada só mostra-se</p>

	<p>aqueles que verdadeiramente pertencem a Grifinória.</p> <p>- Lúcio Malfoy entra na sala do diretor com Dobby, o elfo doméstico que tentou salvar Harry durante o ano todo, logo atrás. Lúcio conversa com Dumbledore na frente de Harry e Dobby aponta discretamente a Harry que Lúcio é responsável pelo resurgimento do diário. Depois de Lúcio e Dobby sair da sala, Harry os segue e devolve o diário de Tom Riddle a Malfoy. No meio da discussão com Harry, Malfoy entrega o diário a Dobby sem saber que um pé de meia, colocado lá por Harry, estava entre as páginas. Dobby percebe que foi “presenteado” por seu dono com uma peça de roupa e está liberto da família Malfoy. Harry diz que sabe que foi Lúcio que colocou o diário no meio dos livros da Gina quando se encontraram no Beco Diagonal, antes das aulas começarem. O bruxo tenta enfeitiçar Harry, mas Dobby o defende de seu antigo dono.</p> <p>- A professora de herbologia, Pomona Sprout e a enfermeira Madame Pomfrey conseguiram fabricar um antídoto e curar todos os alunos petrificados, o fantasma Nick-Quase-Sem-Cabeça e a gata do zelador Filch. Hagrid é inocentado de ambos os casos e é solto de Azkaban. O guardião agradece Harry, Rony e Hermione por terem solucionado o mistério, pois só assim ele pode sair da prisão. Por fim, Hagrid é ovacionado por os alunos e professores da escola no Salão Principal.</p>
--	---

Tabela 11: Jornada do Herói em *A Câmara Secreta*. **Fonte:** Autora

Mythos	Topos	Ethos
Herdeiro da Sonserina	Mundo comum, Surrey	Família Dursley tem medo dos poderes de Harry
Conflitos entre puro-sangues e trouxas	A Toca (casa dos Weasley)	Harry, Rony e Hermione são talentosos, aventureiros e corajosos
Monstro em Hogwarts	Travessa do Tranco, Beco Diagonal	Voldemort é manipulador, cruel e orgulhoso
Câmara Secreta	Estação King's Cross e Plataforma 9 ¾	Hermione é sensível ao preconceito contra bruxos nascidos trouxas
Draco é o herdeiro	Castelo de Hogwarts	Lockhart é um impostor
Voldemort voltará	Floresta Proibida	Harry é digno da espada da Grifinória
Mistério, aventura	Câmara Secreta	Dobby salva Harry Potter
		Voldemort é o herdeiro
		Câmara Secreta existe

Tabela 12: *Worldness* em *A Câmara Secreta*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Fred, Jorge e Rony Weasley; Hermione Granger; Dobby
Guardião do Limiar	Válter Dursley
Arauto	Draco Malfoy; Dobby

Camaleão	Gilderoy Lockhart
Sombra	Lúcio Malfoy; Tom Riddle
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger; Dobby
Pícaro	Rony Weasley; Gêmeos Weasley; Gilderoy Lockhart

Tabela 13: Arquétipos em *A Câmara Secreta*. **Fonte:** Autora

HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN (2004)	
Mundo Comum	<ul style="list-style-type: none"> - Harry está novamente no período de férias da escola Hogwarts e se encontra na Rua dos Alfeneiros, Surrey, com os tios Válter e Petúnia e o primo Duda. Apesar ter um quarto somente para ele, a família Dursley continua tratando o bruxo como um empregado. - Os Dursleys recebem a visita de tia Guida, irmã mais velha de tio Válter. Tio Válter diz para Harry se comportar e não mencionar nada relacionado à Hogwarts. Harry pede a tio Válter assinar um documento autorizando ele a frequentar o vilarejo de Hogsmeade. Tio Válter diz que irá pensar. - No primeiro dia na Rua dos Alfeneiros, tia Guida provoca Harry, insulta seus falecidos pais, o que resulta em revolta no bruxo. Em resposta aos insultos, Harry lança um feitiço em tia Guida e ela infla como um balão. Os Dursley tentam segurá-la, porém ela se perde no céu.
Chamado à Aventura	<ul style="list-style-type: none"> - Após o incidente, Harry decide sair da casa dos Dursley. Ele pega seu malão, a gaiola de Edwiges e segue sozinho pela noite. Harry para em um parque, onde por um segundo se vê sendo observado por um cachorro preto. - Assustado como cachorro, Harry levanta sua varinha e um ônibus surge na frente do bruxo. O Nôitebus é um transporte para bruxos perdidos e sem casa. O funcionário se apresenta como Stanislaw Shunpike, o motorista Ernesto Prang, e perguntam se ele vai ou não utilizar o serviço.
Recusa do Chamado	
Encontro com o Mentor	
A Travessia do Primeiro Limiar	<ul style="list-style-type: none"> - Harry entra no Nôitebus, se apresenta como Neville Longbottom e pede para ir para o Caldeirão Furado, em Londres. No caminho Harry questiona a Stanislaw sobre a reportagem que ele está lendo no Profeta Diário, sobre a fuga de um preso de Azkaban. Stanislaw e Ernesto explicam que o fugitivo é Sirius Black e que ele foi um dos maiores partidários de Você-Sabe-Quem.
Provas, Aliados e Inimigos	<ul style="list-style-type: none"> - No Caldeirão Furado, Harry é recebido pelo funcionário do local. Ele diz que Edwiges já havia chegado com o bilhete de aviso e encaminha Harry para uma sala onde o Ministro da Magia, Sr. Cornélio Fudge, está a espera. O ministro informa ao jovem bruxo que todas as medidas para desinflar a tia Guida e apagar sua memória foram tomadas, e que Harry não será punido ou expulso de Hogwarts. - No dia seguinte, Harry encontra com seus amigos Rony e Hermione e todo o resto da família Weasley, que também está hospedada no Caldeirão Furado. O Sr. Weasley explica a Harry que Sirius Black é a pessoa responsável por informar a Lorde Voldemort a localização de Harry e seus pais anos atrás. Ele também pede que Harry seja prudente, pois o objetivo de Black é matar Harry. - No vagão no Expresso Hogwarts, Harry relata a Rony e Hermione o que o Sr. Weasley contou a ele, quando o trem é invadido por dementadores, criaturas esqueléticas em mantos negros, responsáveis pela segurança da prisão Azkaban. Um dementador entra na cabine do trio, Harry sente-se estranho da presença da criatura e desmaia. Professor Lupin, que estava dormindo no outro assento da cabine, conjura um feitiço para afastar o dementador. Ao acordar, Lupin entrega a Harry um chocolate para melhorar efeitos de tristeza que um dementador causa. Harry pergunta a Rony e Hermione se eles também ouviram alguém gritar. Eles respondem negativamente. - No Salão Principal, prof^o Dumbledore anuncia Remus Lupin como novo professor de Defesa Contra Arte das Trevas e Hagrid como novo professor de Trato das Criaturas Mágicas. Dumbledore também avisa aos

	<p>alunos que por ordem do Ministério da Magia, dementadores estão em volta do Castelo de Hogwarts e que eles não diferenciariam Sirius Black de um aluno, então todos devem ser prudentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Na primeira aula de Adivinhação da profª Trelawney, cada aluno deve ler a borra de café no fundo de uma xícara. Como exemplo, ela pega a xícara de Harry e diz que o futuro do bruxo há morte, pois o símbolo da xícara é um sinistro, um cachorro preto. - Na primeira aula de Hagrid como professor, ele apresenta para classe uma criatura mágica, um hipogrifo chamado Bicuço. Harry é o primeiro a montar no animal, que o leva para um voo sobre todo o Castelo. Quando Harry retorna com o hipogrifo, Draco Malfoy resolve ser o próximo, porém não obedece à ordem de apresentação a um hipogrifo e acaba sendo atacado por Bicuço. Hagrid o leva para a enfermaria. - O Profeta Diário anuncia que Sirius Black foi visto em um vilarejo próximo a Hogwarts. - Na aula de Defesa Contra Arte das Trevas, Lupin ensina a turma de Harry a enfrentar um bicho-papão, que se transforma na criatura ou pessoa mais temida para aquele que se encontra na sua frente. Na vez de Harry enfrentar o bicho-papão, ele se transforma em um dementador. Lupin intervém a criatura, que se transforma em uma lua cheia. - No primeiro passeio ao vilarejo de Hogsmeade, sem autorização para ir, Harry fica em Hogwarts e conversa com o profº Lupin sobre seus pais. - Os alunos da Grifinória não conseguem entrar na sala comunal, pois a Mulher Gorda sumiu de seu quadro. Quando a encontram, ela diz que foi atacada por Sirius Black, que tentou invadir a torre da Grifinória. Todos os alunos da Grifinória são colocados para dormir no Salão Principal, onde Harry ouve uma conversa entre os professores Dumbledore e Snape sobre ter o Castelo todo revistado, sem sinal de por onde Black entrou e saiu. - O profº Snape substitui o profº Lupin por uma aula em Defesa Contra a Arte das Trevas e obriga os alunos a estudar um assunto mais avançado: lobisomens. - No jogo de quadribol entre Grifinória e Lufa-Lufa, Harry avista o pomo de ouro entre a chuva, voa o mais rápido possível e se afasta do estádio de quadribol. Ele acaba encontrando dementadores por detrás das nuvens de chuva. Os dementadores atacam Harry, que desmaia e cai de sua vassoura. Pouco antes de Harry atingir o chão, Dumbledore lança um feitiço para impedir a queda do jovem bruxo. Harry acorda na enfermaria, onde é informado por Rony, Hermione e o resto do time de quadribol que, além de terem perdido a partida, a vassoura Nimbus 2000 caiu no Salgueiro Lutador, que a destruiu completamente. - Quando recuperado, Harry pede ao profº Lupin que o ensine a se proteger dos dementadores. - Próximo do Natal, Harry é novamente deixado para trás quando todos os seus amigos e colegas vão para passar o dia em Hogsmeade. Utilizando a capa da invisibilidade, Harry tenta sair do Castelo, sem sucesso. Ele é interceptado pelos gêmeos Fred e Jorge Weasley, que o informam que mesmo com a capa da invisibilidade, ele seria facilmente pego. Os dois entregam a Harry um mapa, o Mapa do Maroto, que mostra toda a propriedade de Hogwarts, incluindo onde cada pessoa se encontra no momento, assim Harry pode utilizar passagens secretas para ir a Hogsmeade e não ser pego pelo Sr. Filch ou profº Snape. - Harry pega o mapa, a capa e vai para Hogsmeade. No vilarejo, Harry procura por Rony e Hermione. Ele os encontra perto da Casa dos Gritos discutindo com Draco Malfoy, Crabbe e Goyle. Harry ataca o trio de bruxos da Sonserina, que fogem pensando que algum espírito da Casa dos Gritos os atacou. - No centro de Hogsmeade, o trio da Grifinória observa uma interação do Ministro da Magia. Harry decide segui-lo. Em uma sala fechada a profª Minerva, Madame Rosmerta e o Ministro, conversam sobre Sirius Black. Minerva explica como Black contou a Voldemort onde os Potter estavam escondidos e também como assassinou outro amigo da Grifinória, Pedro Pettigrew, e que até o presente dia, Black continua sendo o padrinho de Harry. - Harry foge da hospedaria de Madame Rosmerta. Longe do centro do vilarejo, Harry conta aos amigos à verdadeira identidade de Black e promete mata-lo pela traição que fez aos pais. - Nas aulas particulares de defesa, Lupin ensina a Harry um feitiço chamado <i>Expecto Patrono</i>, que é alimentado por lembranças felizes. Quanto mais feliz uma memória, mais potente será o patrono e mais efeito terá contra os dementadores. - No caminho para um encontro com Hagrid, Rony acusa o gato pertencente à Hermione de ser o
--	--

	<p>responsável pelo sumiço de Perebas, rato de estimação de Rony. Na margem do lago, o trio conversa com Hagrid sobre o destino de Bicuço, o hipogrifo. O gigante os informa que o animal foi condenado à morte.</p> <p>- À noite, Harry observa o Mapa do Maroto e onde cada habitante do Castelo se encontra. Um nome lhe chama a atenção: Pedro Pettigrew. Harry sai pelos corredores à procura da pessoa que supostamente está morta. Em um corredor, o Mapa mostra o nome de Pedro, porém Harry se vê sozinho no corredor, até dar de cara com o prof^o Snape. Snape acusa Harry de perambular pelos corredores e tenta decifrar o mapa, quando o prof^o Lupin também aparece no corredor. Acreditando ser um mapa com magia negra, Snape pede que Lupin o avalie. Sem encontrar nada, Lupin diz a Snape que deve ser apenas uma brincadeira e leva Harry para sua sala para conversar. Lupin alerta o jovem bruxo o quão perigoso seria se Sirius Black tivesse o Mapa do Maroto nas mãos e o quão fácil seria encontrar Harry com ele. Harry pede desculpas ao professor e diz que o mapa não deve funcionar, pois Pedro morreu há anos e seu nome constava no mapa. Lupin lhe diz que o mapa nunca erra e pede para Harry voltar para dormitório.</p> <p>- Na aula de Adivinhação, Hermione tem uma discussão com a prof^a Trewlany e joga para longe uma bola de cristal ao sair da sala. Após o fim da aula, Harry decide retomar a bola de cristal para a sala. A prof^a Trewlany aborda Harry com uma profecia que o servo fiel de Voldemort iria trair seus amigos e voltar naquela mesma noite ao seu senhor.</p> <p>- O trio da Grifinória visita Hagrid no dia da execução de Bicuço. No caminho encontram com Draco, Goyle e outro aluno da Sonserina. Draco provoca os três e Hermione imediatamente aponta a varinha para Draco, que fica aterrorizado. Rony pede que Hermione não faça nada, ela, porém dá um soco no rosto de Draco e o trio da Sonserina volta ao castelo.</p> <p>- Na cabana, Hagrid diz que não pode soltar Bicuço e que Dumbledore prometeu acompanhar a execução. Hagrid entrega Perebas a Rony. Pedras jogadas pela janela, avisam os quatro que Dumbledore, o ministro e o carrasco estão próximos da cabana e Harry, Rony e Hermione precisam ir embora. Do alto do morro, Harry, Rony e Hermione acompanham a execução de Bicuço.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	<p>- Perebas morde Rony e foge do dono. Rony, Harry e Hermione o seguem. Perebas foge na direção do Salgueiro Lutador, quando Rony é atacado por um cachorro preto, que o arrasta para dentro do buraco na base da árvore.</p> <p>- Após conseguirem entrar no buraco Salgueiro Lutador, Harry e Hermione seguem o caminho escuro que os leva para a Casa dos Gritos. Na Casa dos Gritos, Rony avisa Harry e Hermione que Sirius Black é um animago.</p>
A Provação	<p>- Harry tenta atacar Sirius, mas é desarmado pelo prof^o Lupin. Lupin e Black se abraçam e agem como velhos amigos. Hermione informa a Harry e Rony que Lupin é um lobisomen, por este motivo que ele vive perdendo aulas.</p> <p>- Sirius pede constantemente para Lupin que o permita matar. Harry, Hermione e Rony pensam que ele está falando de Harry, mas Lupin diz que na verdade Sirius quer matar Pedro Pettigrew, que ainda está vivo.</p> <p>- Prof^o Snape surge na Casa dos Gritos e desarma Sirius. Ele pretende levar Lupin e Sirius para os dementadores, quando Harry ataca Snape e pede para que Lupin e Sirius expliquem a existência de Pedro. Sirius diz que, assim como ele, Pedro também é um animago e que ele se escondeu como o rato na família de Rony por 12 anos. O rato Perebas tenta fugir quando é azarado e se transforma no quarto membro dos Marotos, Pedro Pettigrew ou Rabicho. Lupin e Sirius querem matar Pedro, porém Harry pede que ele seja levado para os dementadores.</p>
Recompensa	<p>- No caminho de volta para o castelo, Harry e Sirius conversam. Como Sirius será um homem livre novamente, ele convida Harry para morar com ele, se ele quiser, pois, afinal, ele continua sendo seu padrinho.</p>
Caminho de Volta	<p>- Hermione avisa Sirius e Harry que a lua cheia está no céu quando Lupin começa a se transformar em lobisomen. Rabicho aproveita o momento de confusão, se transfigura a forma de rato e foge.</p> <p>- Sirius!cachorro tenta impedir Lupin!lobisomen de atacar Harry, Rony, Hermione e Snape. Algo chama a atenção de Lupin!lobisomen e ele se volta para a floresta. Sirius fica gravemente ferido após a luta com Lupin lobisomen. Harry tenta resgatá-lo, mas vários dementadores os atacam na beira do lago. Harry conjura <i>expecto patronum</i> algumas vezes, porém há muitos dementadores os atacando. Quando Harry está</p>

	<p>próximo de perder a consciência, ele vê o patrono de um cervo do outro lado do lago atacar todos os dementadores.</p> <p>- Harry acorda na enfermaria com Hermione e Rony. Hermione diz que os dementadores irão dar “o beijo do dementador” em Sirius para retirar a sua alma. Dumbledore os visita, informa onde Sirius se encontra e diz que eles podem salvar a vida de dois inocentes. Hermione entende o que Dumbledore quis dizer. Rony está muito machucado, então ela e Harry voltam algumas horas no tempo utilizando um Vira-Tempo.</p> <p>- Harry e Hermione vão em direção da cabana de Hagrid. Na ponte, eles veem suas versões do passado discutindo com Draco e os acompanham. Hermione joga pedras na janela de Hagrid para avisá-los que Dumbledore, o ministro e o carrasco estão a caminho.</p> <p>- Depois que Dumbledore, o ministro e o carrasco entram a cabana, Harry e Hermione libertam Bicuço. Então, o que o trio!passado vê como a execução de Bicuço, é na verdade apenas um carrasco frustrado baixando a foice para destruir algumas abóboras.</p> <p>- Enquanto esperam próximos ao Salgueiro Lutador, Harry conta a Hermione que ele acha que viu o pai, Tiago Potter, conjurar um patrono antes de perder a consciência no lago e que Sirius o convidou para morar com ele. Harry diz que está feliz de finalmente se livrar dos Dursley.</p> <p>- O grupo do passado retorna a entrada do Salgueiro Lutador e Harry e Hermione observam Lupin se transformar em lobisomem. Tentando evitar que Harry!passado seja atacado, Hermione uiva para chamar a atenção de Lupin!lobisomen. Este, porém, agora os persegue pela floresta tentando atacá-los. Harry e Hermione são salvos por Bicuço.</p>
Ressurreição	<p>- Harry e Hermione observam os dementadores de direcionando ao lago para atacar Sirius e Harry!passado. Harry diz a Hermione que a qualquer momento seu pai irá aparecer, enquanto isso Harry!passado e Sirius estão à beira da morte. Harry percebe que tem que agir ou ele morrerá e conjura um <i>expecto patronum</i>, que sai na forma de um cervo, que ataca todos os dementadores.</p>
Retorno com o Elixir	<p>- Harry e Hermione voam em Bicuço até a torre onde Sirius está preso e o libertam. Sirius agradece ajuda de Harry e Hermione. Harry diz para Sirius que está triste por não conseguir inocentá-lo. Sirius diz a Harry que o mais importante é que ele, Harry, sabe que Sirius é inocente. O três se despedem, Sirius foge do castelo com Bicuço e Harry e Hermione retornam para enfermaria a tempo de cruzar com Dumbledore no corredor.</p> <p>- No dia seguinte, Harry visita Lupin em seu gabinete e vê que o professor está deixando a escola. Lupin diz que Snape contou aos alunos da Sonserina que Lupin é lobisomem e que muitos pais irão reclamar que criatura como ele dê aulas. Lupin diz que está orgulhoso do que Harry aprendeu durante o ano e lhe devolve o Mapa do Maroto.</p> <p>- No Salão Principal, Harry vê todos os alunos da Grifinória ao redor de um pacote. É uma vassoura Firebolt, a vassoura mais veloz que existe. Com ela, veio uma pena de hipogrifo. Harry sai como os demais alunos para o pátio da escola para testar a Firebolt que ganhou de Sirius.</p>

Tabela 14: Jornada do herói em *O Prisioneiro de Azkaban*. **Fonte:** Autora.

Mythos	Topos	Ethos
Ninguém foge de Azkaban	Mundo comum, Surrey	Família Dursley tem medo dos poderes de Harry
Sirius Black é comensal da morte e traiu os Potter	Caldeirão Furado, Beco Diagonal	Harry, Rony e Hermione talentosos, aventureiros e corajosos
Dementadores são criaturas cruéis e causam infelicidade	Expresso Hogwarts	Draco é arrogante e provocador
Casa dos Gritos é mal assombrada	Castelo Hogwarts	Remo Lupin é lobisomem, porém controlado

Menores são proibidos de fazer magia fora de Hogwarts	Hogsmeade	Pedro Pettigrew traiu os Potter e é comensal da morte
Alunos só vão a Hogsmeade com permissão	Casa dos Gritos	Dementadores sentem prazer em retirar a felicidade de alguém
Mistério, aventura	Prisão de Azkaban	Sirius é inocente

Tabela 15: *Worldness* em *O Prisioneiro de Azkaban*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Remo Lupin; Alvo Dumbledore
Guardião do Limiar	Má sorte; Salgueiro Lutador
Arauto	Noitêbus
Camaleão	Sirius Black; Remo Lupin; Severo Snape
Sombra	Pedro Pettigrew
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger; Remo Lupin
Pícaro	Rony Weasley; Gêmeos Weasley

Tabela 16: Arquétipos em *O Prisioneiro de Azkaban*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO (2005)	
Mundo Comum	<ul style="list-style-type: none"> - Um senhor vê uma casa sendo invadida e, pensando ser crianças, vai investigar. Na casa, ele ouve Voldemort e Rabicho tendo uma conversa. Nagini, uma grande cobra, avisa a Voldemort que há um trouxa ouvindo a conversa e Voldemort lança um feitiço <i>Avada Kedavra</i>, mantando o trouxa. - Harry acorda na casa dos Weasley com sua testa ardendo. Ele, Hermione e a família Weasley saem cedo da Toca para se encontrar com Sr. Diggory e seu filho, Cedrico. Juntos vão ao topo de uma montanha e por meio de uma chave de portal viajam para a local onde ocorrerá a Copa Mundial de Quadribol. - Há um grande acampamento com bruxos de todo o mundo e o grupo se hospeda em uma tenda que é grande por dentro, com diversos quartos. A final da 422ª Copa de Quadribol acontece em um grande estádio. Lá cruzam com Lúcio e Draco Malfoy, que provaca o trio da Grifinória por estarem em assentos mais baratos. - Irlandeses e búlgaros competem pela taça, que vai para o time da Irlanda. Fred, Jorge e Harry comemoram a vitória dos irlandeses e provocam Rony, fã do apanhador Victor Krum da Bulgária, quando o Sr. Weasley manda que todos fujam do acampamento, pois está havendo um ataque. - Do lado de fora, Comensais da Morte atacam todo o acampamento e em meio ao tumulto o grupo se separa. Harry é atingido, perdendo a consciência. Entre destrosos do acampamento, um bruxo lança ao céu o feitiço em forma de caveira com uma cobra saindo da boca. Harry acorda e vê o bruxo ao longe, porém não consegue identifica-lo. Rony e Hermione localizam Harry no momento em que o trio é atacado por aurores que pensam que eles conjuraram o símbolo no céu. Sr. Weasley vem ao resgate do trio e explica a eles que aquele é o símbolo de Voldemort, a Marca Negra. - Já no trem para Hogwarts, Harry, Rony e Hermione leem notícias no Profeta Diário sobre os ataques. Hermione questiona Harry sobre sua cicatriz e pede para ele informar Sirius sobre as dores e o ocorrido na Copa Mundial. Quando os alunos chegam a Hogwarts, uma carruagem e um navio também chegam a propriedade da escola. - No Salão Principal, Dumbledore informa aos seus alunos que durante esse período letivo haverá o Torneio Tribuxo, uma competição entre três escolas. As duas escolas visitantes são Beauxbatons, liderada

	<p>por Madame Maxine, e Durmstrang, liderada por Igor Karkaroff, que inclui o jogador de quadribol Vítor Krum.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funcionários trazem o Cálice de Fogo e Dumbledore explica que as tarefas do torneio são perigosas, porém o aluno que vencer o torneio terá glória eterna. Dumbledore apresenta o representante do Ministério da Magia, Sr. Bartolomeu Crouch, que irá supervisionar o Torneio. Também é apresentado o novo professor de Defesa Contra as Artes das Trevas, o ex-auror, Alastor Moody. - Sr. Crouch explica a todos que por questões de segurança nenhum aluno abaixo de 17 anos poderá se inscrever, para o desgosto de Fred e Jorge Weasley. Dumbledore avisa que o aluno que deseja participar deve colocar seu nome e sua escola no Cálice até o dia seguinte. - No meio da noite, Karkaroff é visto entrando o Salão Principal onde o Cálice de Fogo está. - Na primeira aula de Defesa Contra a Arte das Trevas com Moody, o professor se apresenta e questiona os alunos sobre as maldições imperdoáveis. Rony diz que ouviu o pai falar sobre a maldição <i>Imperius</i>. Moody demonstra em uma aranha que a maldição obriga quem foi por ela atingindo a obedecer o comando de quem a lançou e que na época de glória de Voldemort, muitos foram atingidos pela maldição e foi difícil para o Ministério descobrir quem seguia Voldemort sob a maldição ou não. Moody pergunta a Neville se ele conhece outra maldição imperdoável. Neville diz que outra maldição é maldição <i>Cruciatius</i>. Moody utiliza outra vez a maldição na aranha e demonstra maldição que causa tortura, o que deixa Neville desconfortável. Por fim, Moody pergunta qual é a última maldição. Hermione se recusa a dizer qual é a maldição e o professor diz “<i>Avada Kedavra</i>” e mata a aranha. Moody explica que a maldição é fatal e que apenas uma pessoa no mundo é conhecida por ter sobrevevido e que a pessoa estava na sala. Ele aponta para Harry e sua cicatriz. Após o fim da aula, Moody vai atrás de Neville para conversar com ele. - No Salão Principal, alunos das três escolas colocam seus nomes no Cálice. Harry e Rony lamentam não terem a oportunidade de participar. Os gêmeos Weasley fazem um poção para conseguir colocar seus nomes no Cálice. Hermione os informa que não irá funcionar porque Dumbledore fez uma linha etérea em torno do Cálice. Mesmo assim, os gêmeos tentam e após colocarem seus nomes no Cálice, são atacados por um feitiço que os faz envelhecer. Enquanto os gêmeos brigam, Vítor Krum coloca seu nome no Cálice. - À noite, a seleção dos campeões acontece no Salão Principal. Do Cálice de Fogo sai os nomes dos escolhidos: Vítor Krum de Durmstrang; Fleur Delacour de Beauxbaton; e Cedrico Diggory de Hogwarts.
Chamado à Aventura	- Após a seleção dos três campeões, é apresentada a Taça Tribuxo. Quando de repente, o Cálice de Fogo solta mais o nome: Harry Potter. Harry é chamado e vários alunos o acusam de trapaça.
Recusa do Chamado	- Harry hesita em se mexer, porém Hermione o empurra para que ele siga o mesmo caminho dos outros campeões.
Encontro com o Mentor	
A Travessia do Primeiro Limiar	- Harry segue o caminho para uma sala onde estão os demais campeões. Todos os professores seguem para a mesma sala para questionar do aluno da Grifinória. Dumbledore pergunta o que ele fez para colocar seu nome e Moody afirma que o Cálice é poderoso demais para ser enganado por um adolescente. Sr. Crouch afirma que já que Harry foi selecionado pelo Cálice, ele deve continuar na competição.
Provas, Aliados e Inimigos	<ul style="list-style-type: none"> - Mais tarde, os professores Snape, Minerva e Moody conversam com Dumbledore em sua sala. Minerva pede para que Dumbledore impeça a participação de Harry. Snape sugere que não façam nada por enquanto. Dumbledore concorda com ele e pede para Moody acompanhar Harry de perto durante a competição. - No dormitório, Rony questiona como Harry conseguiu colocar o nome no Cálice e acusa Harry de querer glória somente para ele. Harry se defende e diz que não fez nada. Rony continua sem acreditar no amigo. - Os quatro campeões são apresentados à jornalista d’O Profeta Diário, Rita Skeeter. Ela entrevista cada campeão separadamente. Na entrevista com Harry, Rita também o questiona sobre como colocou o nome no Cálice. Harry nega mais uma vez que colocou seu nome no Cálice. - Harry recebe uma carta de Sirius, pedindo um encontro na sala comunal da Grifinória. Enquanto espera por Sirius, Harry lê a reportagem cheia de mentiras escrita por Rita Skeeter. Quando Sirius surge, ele também questiona se Harry colocou o nome no Cálice de Fogo. Harry diz que não. Sirius passa a perguntar

sobre o sonho com Voldemort. Sirius avisa Harry que Hogwarts não está tão seguro, pois Karkaroff era um Comensal da Morte e que o filho de Bartô Crouch foi condenado por ser um Comensal da Morte. O encontro de Sirius e Harry é interrompido por Rony.

- Harry e Neville estudando próximos ao lago, quando Rony, Hermione e Gina se aproximam. Hermione diz que Hagrid está procurando Harry. À noite, usando a Capa da Invisibilidade, Harry acompanha Hagrid na Floresta Proibida. Hagrid está arrumado para se encontrar com Madame Maxime. Os três seguem pela Floresta e veem domadores de dragões cuidando de quatro dragões. Hagrid diz a Harry que Gui Weasley é um dos domadores de dragão.

- No dia seguinte, Harry é atormentado por vários alunos com o buttons de “Potter fede”. Harry avisa a Cedrico que a primeira tarefa será dragões. Harry briga mais uma vez com Rony e Draco presencia do desentendimento dos amigos. Draco provoca Harry e quando Harry dá as costas para o aluno da Sonserina ameaça lançar uma azaração. Moody acaba transformando Draco em uma doninha e só para de “ensinar” quando a professora Minerva transforma Draco em humano novamente.

- Em sua sala, Moody aconselha a Harry a utilizar suas melhores qualidades para a primeira tarefa do Torneio Tribruxo. Quando questionado sobre seus pontos fortes, Harry percebe que ele é bom em voar em vassouras.

- No dia da primeira tarefa, os quatro campeões estão na tenda esperando sua vez. Hermione chama Harry para lhe dar últimos conselhos. Rita Skeeter fotografa os amigos e acaba expulsa da tenda por Víctor Krum. Dumbledore e os outros professores explicam aos campeões que o objetivo da prova é passar por um dragão e pegar o ovo dourado que ele guarda. Harry é o último campeão a enfrentar o dragão. Harry lança um feitiço para chamar sua Firebolt. Com a vassoura, ele é perseguido pelo dragão por todo terreno da escola até conseguir voltar para a arena e pegar o ovo dourado.

- No salão comunal da Grifinória, os alunos da casa comemoram a vitória com Harry. A pista da próxima tarefa está no ovo, então durante a comemoração Harry abre o ovo, porém só saiu um som estridente que ninguém entende. Rony pede desculpas a Harry por ter achado que ele tinha tentado colocar seu nome para desafios que pode matá-lo. Rony confessa a Harry que foi ele que pediu para Hagrid mostrar os dragões a Harry.

- No Salão Principal, Harry observa Cho Chang; Hermione está irritada com a publicação no Profeta Diário sobre como ela traiu Harry para namorar Victor Krum; e Rony recebe roupas a rigor antigas da Sra. Weasley.

- Professora Minerva anuncia para os alunos o Baile de Inverno, que ocorrerá na noite de Natal. Minerva irá ensinar todos os alunos da Grifinória a dançar. Harry tenta convidar Cho Chang, aluna da Corvinal, porém ela está sempre rodeada de pessoas. Rony também tenta convidar Fleur Delacour. Durante uma prova, Rony diz que só os dois e Neville não tem par. Hermione diz que Neville já tem. Os gêmeos Weasley os advertem de conseguir um par rapidamente. Rony constata que Hermione é uma garota. Ela diz que já foi convidada. Rony acha que ela está mentindo. Harry esbarra com Cho no corujal e a convida para o Baile de Inverno. Ela diz que já foi convidada por outra pessoa. Como última solução, Harry convida as gêmeas Patil.

- Na noite do Baile, Rony continua a acreditar que Hermione não tem par. Os campeões irão abrir o baile e dançar a primeira valsa. Na entrada do Salão Principal, todos se espantam quando Hermione desce as escadarias para se encontrar com Victor Krum. Rony demonstra incredulidade ao ver Hermione com Krum. Durante o baile, Hermione se junta a Harry e Rony. O ruído a acusa de confraternizar com o inimigo e Hermione aponta que há pouco Rony queria o autógrafo de Krum. Hermione e Rony saem do Salão Principal brigando.

- Durante seu sono, Harry tem outro sonho com Voldemort. É em um cemitério, onde uma pessoa com a marca no braço está com Voldemort e Rabicho.

- Harry e Hermione conversam sobre a pista no ovo dourado. Harry diz que não sabe e pergunta a Hermione se Krum já descobriu. Hermione diz que não conversam sobre o Torneio Tribruxo. Cedrico sugere a Harry que abra o ovo no banheiro dos monitores. Harry vai com o ovo ao banheiro dos monitores. Nada muda quando abre o ovo. Murta-Que-Geme sugere a Harry para abrir o ovo dentro da água. Ela

	<p>afirma que Cedrico fez isso. Quando o ovo é aberto debaixo da água, Harry ouve uma música muito bonita com outra pista. Harry questiona Murta se há sereianos no Lago Negro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Na biblioteca, Harry, Rony e Hermione tentam decifrar as frases da pista. Moody chama Hermione e Rony à sala de Minerva e após, chama Neville para ajudar Harry. Neville diz que a planta guelricho possibilita respirar debaixo da água. - No dia da segunda tarefa, Dumbledore anuncia que na noite anterior um tesouro de cada campeão foi levado e eles têm até uma hora para recuperar. Harry usa a erva entregue por Neville e lhe nasce guelrras e pés de pato. No Lago Negro, Harry se depara com alguns desafios, mas logo encontra imbolizados por sereianos Rony, Hermione, Cho e uma gartoa que lembra Fleur. Harry desamarra Rony e quando tenta tirar Hermione é impedido. Cedrico resgata Cho. Krum resgata Hermione, porém Harry espera por Fleur que não aparece. Carregando Rony e a garota, Harry é atacado no caminho de volta a superfície. Fleur agaradece Harry e Rony calorosamente por ter salvado sua irmã. É concedido o segundo lugar a Harry, pois ele esperou todos os reféns estarem a salvo. - Hagrid, Harry, Hermione e Rony estão na Floresta Proibida comemorando a vitória de Harry e encontram o corpo do Sr. Crouch. Harry é chamado à sala de Dumbledore e enquanto espera, esbarra em um mecanismo que faz surgir uma fonte. Na fonte, há uma água azul rodopiante que chama a atenção de Harry. De repente, ele se vê em um tribunal ao lado de Dumbledore, porém o professor está muito mais novo. Na sua frente, Karkaroff está sendo julgado por Sr. Crouch por ser um comensal da morte. Karkaroff se diz arrependido e dá nomes de outros comensais, incluindo Bartô Crouch Jr. Ele também menciona Snape, porém Dumbledore defende o professor de poções. Crouch Jr. é preso e Sr. Crouch diz que não tem mais filho. Harry volta ao presente e Dumbledore avisa dos perigos de usar a Penseira em lugares abertos. Ele explica que a Penseira é de bom uso quando se tem muitos pensamentos, pois permite ver coisas já vistas. Dumbledore diz que o filho de Bartô foi para Azkaban e Harry afirma que o viu em um sonho. Dumbledore pergunta se ele teve outros sonhos, Harry diz que não. Dumbledore o aconselha a não ficar pensando nesses sonhos. - No caminho de volta para a sala comunal, Harry testemunha Snape e Karkaroff discutindo. Snape congratula Harry com o guelricho, mas o avisa se mais itens da poção polissuco sumir, ele colocará a poção da verdade na bebida de Harry.
Aproximação da Caverna Secreta	- É o dia da terceira e última tarefa. O objetivo é sobreviver ao labirinto, criado por Moody, e encontrar a Taça do Torneiro Tribuxo.
A Provação	- No labirinto, os campeões enfrentam obstáculos e até um contra o outro. Harry ouve um grito de Fleur e percebe que Krum foi enfeitado. Harry emite o sinal para que alguém encontre Fleur. Um grande vento leva Harry ao corredor onde está a taça, porém no meio do corredor ocorre um duelo entre Krum e Cedrico. Harry impede Cedrico de machucar Krum e avisa que ele foi enfeitado. Os dois veem a taça e saem correndo para alcançá-la.
Recompensa	- Cedrico é capturado pelo labirinto, mas Harry o ajuda a se libertar e decidem tocar na taça juntos.
Caminho de Volta	- A taça leva Harry e Cedrico para outro lugar, um cemitério.
Ressurreição	- Harry percebe que a taça é uma Chave de Portal. Harry reconhece a estátua e fala que eles devem voltar para a taça. Harry sente uma dor intensa na testa quando Rabicho surge com Voldemort em seus braços. Voldemort manda matar Cedrico e prender Harry. Rabicho coloca Voldemort em um caldeirão e acrescenta elementos, incluindo ossos do pai de Voldemort, sua mão e sangue do próprio Harry. Voldemort recupera seu corpo e convoca os comensais da morte, entretanto somente alguns comensais respondem o chamado. Voldemort diz que após 13 anos, está desapontado, pois nenhum deles foi procurá-lo antes. Entre os comensais se encontra McNair, Goyle e Lucius Malfoy. Voldemort zomba de Harry, pois agora pode tocá-lo, coisa que não podia antes por causa da proteção que Lilian Potter lançou em Harry antes de morrer. O Lorde das Trevas tortura Harry com a maldição <i>Crucio</i> e o desafia para um duelo de varinhas. Harry enfrenta Voldemort e quando as varinhas se tocam há uma explosão. Visões das últimas vítimas da varinha de Voldemort surgem, incluindo Cedrico, o senhor morto no início e os pais de Harry. Tiago Potter diz a Harry que eles vão ajudá-lo e Cedrico pede para levar o corpo para seu pai. Com ajuda deles, Harry consegue alcançar a taça e fugir.

Retorno com o Elixir	<p>- Na arena, todos comemoram a aparecimento de Harry e Cedrico. Fleur é a primeira a perceber que algo está errado. Dumbledore tenta tirar Harry do corpo Cedrico e o garoto afirma que Voldemort voltou. Moody leva Harry para sua sala, ele pede por detalhes do ocorrido. Moody fica agitado e começa a fazer perguntas estranhas a Harry. A pele do professor muda e ele procura desesperadamente por sua bebida, que não encontra. Moody pergunta se havia outras pessoas presente no cemitério e Harry diz que não falou nada sobre cemitério. Em seguida, Moody inicia uma longa explicação de como foi ele quem ajudou Harry o tempo todo com informações dadas por outros alunos. Harry compreende Moody é o responsável por ter colocado seu nome no Cálice de Fogo, quem enfeitiçou Victor Krum no labirinto. O professor confirma todas as acusações e Dumbledore invade a sala seguido por Snape e Minerva. Snape força poção da verdade em Moody até ele dizer o que aconteceu com o verdadeiro Olho-Tonto Moody. Snape sente cheiro de poção polissuco e quando o efeito acaba Bartô Crouch Jr. se revela. Ele confirma o retorno de Voldemort ao mostrar sua marca de comensal da morte. Dumbledore pede para Minerva alertar Azkaban que um prisioneiro escapou.</p> <p>- No Salão Principal, Dumbledore anuncia para toda a escola que Voldemort é o responsável pela morte de Cedrico. No dormitório, Dumbledore visita Harry. O diretor pede desculpa por ter colocado Harry em tamanho perigo naquele ano e diz que tempos difíceis estão por vir, mas que Harry não está sozinho. Os alunos de Hogwarts se despedem dos amigos Fleur e Gabrielle, de Beauxbatons e Victor, de Durmstrang. O trio da Grifinória acompanha a carroagem e navio das escolas irem embora e se questionam sobre como será o próximo ano, sobre as mudanças.</p>
-----------------------------	--

Tabela 17: Jornada do Escritor em *O Cálice de Fogo*. **Fonte:** Autora.

<i>Mythos</i>	<i>Topos</i>	<i>Ethos</i>
Victor Krum é o melhor apanhador da história	A Toca	Harry é inocente, não colocou seu nome no Cálice
Marca Negra traz notícias ruins	Copa Mundial de Quadribol	Rony sente de inveja de Harry e ciúmes de Hermione
Glória ao vencedor do Torneio Tribruxo	Expresso Hogwarts	Harry, Rony e Hermione são corajosos
Cálice de Fogo escolhe os campeões dignos	Castelo Hogwarts	Bartô Crouch Jr conseguiu enganar até Dumbledore
Moody é um lendário auror	Lago Negro	Voldemort retornou vingativo até com seus comensais
Ninguém engana a linha etária	Labirinto	
Alguém quer matar Harry Potter	Cemitério	
Voldemort voltará		
Mistério, aventura		

Tabela 18: *Worldness* em *O Cálice de Fogo*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Olho-Tonto Moody
Guardião do Limiar	Alvo Dumbledore
Arauto	Cálice de Fogo

Camaleão	Severo Snape
Sombra	Olho-Tonto Moody; Voldemort
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger; Neville Longbottom; Cedrico Diggory
Pícaro	Rony Weasley; Gêmeos Weasley

Tabela 19: Arquétipos em *O Cálice de Fogo*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX (2007)	
Mundo Comum	- Harry está em um parque. Duda vai para perturbá-lo dizendo que ele grita durante o sono, quando uma tempestade se aproxima. Os colegas de Duda vão embora e logo Duda e Harry correm para retornar a Rua dos Alfeneiros o mais rápido possível
Chamado à aventura	- Em um túnel, Duda e Harry são atacados por dois dementadores.
Recusa do Chamado	
Encontro com o Mentor	
Travessia do Primeiro Limiar	- Harry afugenta os dementadores com seu Patrono.
Provas, Aliados e Inimigos.	<p>- Sra. Figg, uma vizinha, surge no túnel e ajuda os jovens. Ela também é bruxa e sempre viveu próxima a Harry a mando de Dumbledore. Tio Válter e tia Petúnia culpam Harry pelo estado de choque que Duda se encontra. Uma carta do Ministério da Magia é entregue por uma coruja informando que Harry violou o Decreto de Restrição à Prática de Magia por Menores e está expulso de Hogwarts. Os tios decidem levar Duda a um hospital e prendem Harry em seu quarto.</p> <p>- Na noite, Harry revive a morte de Cedrico e o retorno de Voldemort. O jovem bruxo é acordado com barulhos de Tonks, Olho-Tonto Moody e outros bruxos que foram resgatar Harry. Em vassouras eles seguem para longe da Rua dos Alfeneiros em direção a Londres. O grupo para no Largo Grimmauld onde há diversas casas, entre elas, surge outra casa, a número doze. Dentro da casa, Sirius, Lupin, Sr. e Sra. Weasley e outros bruxos estão em conferência. Harry é recebido por Hermione e Rony. Ele informa aos amigos que uma audiência já foi marcada no Ministério da Magia. Harry pergunta que lugar estão, o que é a Ordem da Fênix e questiona os amigos sobre a falta de informação deles. Eles sabem de pouco e o que ouvem é por meio das orelhas extensoras que Fred e Jorge para ouvir os planos da Ordem. Quando todos estão reunidos, Harry pede informações e os membros da Ordem dizem o necessário: que o Ministério ainda não acredita no retorno de Voldemort. Sirius diz que Voldemort está atrás de algo que não tinha antes. À noite, Harry tem novamente pesadelos com Voldemort.</p> <p>- No dia seguinte, Sr. Weasley vai com Harry para o Ministério da Magia. O Ministério é enorme com diversos funcionários que chegam com pó de flu pelas lareiras. No elevador, Kingsley avisa Arthur que a audiência de Harry mudou de local e hora. Sr. Weasley deixa Harry na porta da sala e o jovem bruxo tem que entrar sozinho para julgamento com vários membros do Ministério. A acusação é que ele fez um feitiço fora da escola e abaixo de 17 anos, então ele se defende ao dizer que fez o necessário para impedir dementadores. Dumbledore apresenta uma testemunha de defesa, a Sra Figg. O Ministro da Magia, Cornélio Fudge, não acredita, pois de acordo com ele o Ministério tem controle dos dementadores. Dumbledore defende Harry e ele é absolvido. Antes que Harry tenha a oportunidade de agradecer o professor, ele se retira da sala.</p> <p>- Na estação King's Cross, Sirius acompanha Harry na sua aparência de animago. Ele entrega para ele uma foto da Ordem da Fênix original, com os pais de Harry. Já na Plataforma 9 ³/₄, Harry tem um visão de Voldemort entre os pais e alunos. Após a viagem, o trio e Neville se encaminham para o castelo e Harry se depara com criaturas nunca vistas antes. Hermione lhe diz que não há nada ali além das carruagens, quando</p>

uma garota avisa a Harry que ele não está louco, pois ela também vê os animais. Hermione apresenta aos três garotos a Luna Lovegood, aluna da Corvinal.

- No Salão Principal, Dumbledore faz seu discurso e apresenta a nova professora de Defesa Contra a Arte das Trevas, Dolores Umbridge, membro do Ministério, que estava na audição de Harry. Ela interrompe Dumbledore para discursar a favor do Ministério. Harry e Rony não entendem e Hermione explica que o Ministério agora está interferindo em Hogwarts.
- No salão comunal, alguns alunos são hostis com Harry, pois eles leem O Profeta Diário e acham que Harry está mentindo sobre o retorno de Você-Sabe-Quem. Durante o sono daquela noite, Harry sonha com uma sala preta com várias portas e Voldemort.
- Em Defesa Contra as Artes das Trevas, Umbridge explica o que são os Níveis Ordinários de Magia (N.O.M.s.). Ela entrega a cada aluno um livro aprovado pelo Ministério e diz que nenhuma aula será prática. Umbridge o desmente o ressurgimento de Voldemort. Harry discorda e ganha detenção. Umbridge dá a Harry uma pena especial e o obriga a escrever “não devo contar mentiras”. A pena é mágica e tinta é do sangue que sai da mão de Harry.
- Hermione vê a mão machuca de Harry e o aconselha a procurar Dumbledore. O amigo responde que o diretor já está muito ocupado. Hermione e Rony tentam convencê-lo, mas ele apenas diz que os amigos não o entendem. Harry envia uma carta a Sirius, dizendo que está se sentindo sozinho em Hogwarts. Ele perambula na Floresta Proibida e vê Luna com os animais que viu quando chegou a Hogsmeade. Os dois conversam sobre os animais, que se chamam Testrálios. Luna explica que eles só são visíveis para aqueles que testemunharam a morte de alguém. Ela presenciou a morte de sua mãe. Luna alerta Harry que o objetivo de Voldemort é que Harry se isole e que ela e seu pai acreditam nele.
- Harry pede desculpas a Rony e Hermione. Juntos o trio ouve uma discussão entre as professoras Minerva e Umbridge. Umbridge diz que as coisas em Hogwarts estão piores que ela imaginava e o ministro a nomeia como Alta Inquisidora de Hogwarts, assim ela tem o poder de questionar todos os professores; criar diversas restrições para os alunos, etc.
- Há uma comoção do pátio do castelo. Umbridge demite e expulsa a professora de Adivinhação, Sibila Trewloney, frente de todos os alunos. Minerva tenta ajudar a outra professora, até que Dumbledore surge entre os alunos e anuncia que ainda é diretor de Hogwarts e como tal, decide que Trewloney ficará no castelo. Harry aproveita a aparição do diretor para tentar conversar com ele, porém Dumbledore some na multidão de alunos.
- O trio discute as ações de Umbridge na sala comunal quando Sirius aparece na lareira para alertar que pessoas estão desaparecendo. Hermione comenta com Harry e Rony que devem aprender a se defender. O trio da Grifinória decide fazer uma reunião de alunos no bar Cabeça de Javali. Alunos da Grifinória, Lufa-Lufa e Corvinal aparecem. Hermione afirma a todos os presentes que eles necessitam de um bom professor de Defesa Contra a Arte das Trevas e diz que Harry seria perfeito. Quando questionado sobre Cedrico, Harry replica que não contará nada sobre o assunto. Então, Luna pergunta sobre o Patrono. Os colegas da Grifinória diz aos alunos das outras casas o que Harry fez ao longo dos anos. Juntos, convencem Harry que eles também precisam de conhecimento para vencer Voldemort. Eis que se forma a Armada de Dumbledore. Na volta ao castelo, Umbridge observa Harry, Rony, Hermione, Gina, Neville, Fred e Jorge juntos e cria um decreto para proibir grupos.
- Neville anda pensativo por um corredor deserto, quando surge uma porta e por trás há uma sala grande, com espaço para o treinamento. Neville encontrou a Sala Precisa, que só aparece quando alguém realmente precisa de algo. AD começa seus treinamentos imediatamente. Umbridge e Filch tentam encontrar a Sala Precisa sem sucesso. Assim, Umbridge organiza Brigada Inquisitorial formada por alunos da Sonserina. Ao longo dos treinos da AD, alunos demonstram progresso.
- Após o fim de um treino, Harry fica na sala sozinho com Cho e ela pergunta se Cedrico teria sobrevivido se soubesse os estão aprendendo na AD. Harry diz que Cedrico era um bruxo habilidoso, mas não era pário para Voldemort. O casal acaba se beijando. Mais tarde Harry conta a Rony e Hermione sobre o beijo, mas diz que Cho acabou chorando. Hermione comenta que ela está chorando muito ultimamente.
- Novamente Harry tem sonhos com uma porta e dessa vez, uma cobra está atacando o Sr. Weasley. Rony

	<p>chama Minerva e eles levam Harry para a sala de Dumbledore. Dumbledore questiona Harry e pede para alguns quadros avisarem sobre o ataque de Arthur no Ministério da Magia. Harry se irrita com a falta de contato visual do diretor e grita com ele. O jovem não entende o que está acontecendo. Dumbledore pede para que Snape dê a Harry aulas de oclumência.</p> <p>- Snape explica a Harry que há uma conexão entre as mentes de Voldemort e dele. Assim, o Lorde das Trevas pode controlar Harry. De acordo com o professor de poções, oclumência irá ajudar Harry a proteger sua mente para que ninguém consiga ver suas lembranças ou influenciar seu pensamento.</p> <p>- Harry passa o Natal com os Weasley, Hermione e Sirius no Largo Grimmauld. Todos agradecem Harry por ter salvado o Sr. Weasley, que já está melhor. Sirius conta a Harry que fugiu quando adolescente de casa para morar com os Potter e que foi considerado pela família uma desgraça. Harry diz que a conexão com Voldemort está mexendo com sua cabeça. Ele confessa a Sirius que ele era a cobra que atacou Arthur; que na sala do diretor sentiu por um momento vontade de atacar Dumbledore e que sente raiva o tempo todo. Sirius lhe assegura que é uma pessoa boa e que assim que a guerra acabar, os dois serão uma família.</p> <p>- O trio vai visitar Hagrid em sua cabana e presenciam o meio-gigante ser interrogado por Umbridge. Para os três, Hagrid conta que foi visitar os gigantes a serviço da Ordem, para dissuadi-los de se juntar a Voldemort. Os quatro fitam na tempestade que se aproxima do castelo e Hagrid afirma a história que está se repetindo igual da última vez.</p> <p>- Em Azkaban, dez comensais da morte presos conseguem escapar com a ajuda de dementadores. O Ministério, porém, culpa Sirius Black. A notícia da fuga perturba os alunos e Simas Finnigan admite finalmente acreditar em Harry. Na Sala Precisa, Neville observa a foto dos membros original da Ordem da Fênix e conta a Harry seus pais nunca se recuperaram da tortura da maldição <i>Cruciatius</i> que Belatriz Lastrange, uma comensal que fugiu, lançou neles.</p> <p>- Harry está ensinando os membros da AD como fazer um patrono quando algo de errado acontece na Sala Precisa. Filch e os membros da Brigada Inquisitorial destroem a entrada da Sala Precisa e arrastam Cho Chang consigo. Umbridge direciona Harry e Cho à sala de Dumbledore, onde já estão outros membros do Ministério e o próprio Ministro da Magia. No ato Fudge sentencia Dumbledore a Azkaban, porém o diretor é mais ágil e foge com auxílio de Fawkes, sua fênix.</p> <p>- Dolores Umbridge é nomeada nova diretora de Hogwarts. Ela obriga todos os membros da AD a cumprir detenção com penas iguais que Harry usou. Hermione e Rony pedem que Harry não se culpe pelo que ocorreu, pois o amigo até considera ir embora de vez de Hogwarts.</p> <p>- Hagrid pede que o trio da Grifinória o acompanhe na Floresta Proibida. Hagrid os apresenta ao gigante Grope, meio irmão de Hagrid. Hagrid diz que, caso ele tenha que ir embora também, ele quer que os três faça companhia a Grope.</p> <p>- Durante a aula oclumência, Snape provoca Harry a se esforçar mais e comenta que Tiago Potter era péssimo. Harry fica irritado com o professor e consegue acessar memórias de Snape na época da escola. Ele vê seu pai, Tiago, atacando Snape. Quando Snape retoma o controle de sua mente, anuncia que as aulas de oclumência acabaram. No corredor, Fred e Jorge consolam um aluno mais novo das punições de Umbridge.</p> <p>- No dia da aplicação dos N.O.M.s., o Salão Principal recebe todos os quintanistas e setimanistas quando se ouve barulhos no lado de fora do Salão. Umbridge vai verificar e é recebida por fogos de artifício, seguidos por Fred e Jorge, que causam um alvoroço. Eles conjuram um grande dragão de fogos para atacar Umbridge. Fred e Jorge vão embora de Hogwarts aplaudidos pelos alunos de todos os anos. No meio da multidão feliz, Harry desmaia.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	<p>- Harry vê Sirius sendo torturado por Voldemort no Departamento dos Mistérios. Quando acorda, ele afirma a Rony e Hermione que a visão foi igual a do ataque ao Sr. Weasley. Hermione o aconselha a pensar sobre os objetivos de Voldemort. Os três decidem invadir a sala de Umbridge para tentar falar com Sirius. Harry, Rony, Hermione, Gina, Neville e Luna são pegos pela Brigada Inquisitorial. Umbridge bate em Harry e chama Snape para a sala. Ela pede ao professor a poção da verdade, este a informa que todo o estoque acabou com a interrogação de Cho Chang. Harry alerta a Snape que pegaram Almofoadinhas.</p>
A Provação	<p>- Umbridge cogita usar a maldição <i>Cruciatius</i> em Harry, mas Hermione a impede dizendo que vai contar qual o verdadeiro segredo de Dumbledore. Hermione leva Harry e Umbridge à Floresta Proibida. Hermione</p>

	susurra a Harry que ela está improvisando uma distração, porém ao chegar canto de Grope, ela percebe que só resta a corda que o prendia a uma árvore, então Umbridge percebe que foi enganada pela aluna. Grope aparece e entrega Umbridge aos centauros.
Recompensa	- Harry e Hermione voltam para o castelo para se encontrar com Rony, Neville, Luna e Gina. Eles decidem ir para o Ministério da Magia e Luna sugere utilizarem testrálios na viagem para Londres.
O Caminho de Volta	
A Ressurreição	<p>- No Departamento dos Mistérios, os seis seguem em direção a uma porta azul. Dentro dela, há múltiplas fileiras de estantes com bolas de vidros. Harry tinha visto Sirius na fileira 96, porém quando chegam no local, não há ninguém.</p> <p>- Neville vê uma bola de vidro com o nome de Harry. Ao pegá-la, Harry ouve uma profecia sobre ele e Voldemort. No fim do corredor surge Lúcio Malfoy, vestido de comensal da morte, dizendo a Harry que ele tem que aprender a diferenciar sonhos da realidade e também diz que só quer a profecia. Outros comensais, incluindo Belatriz Lastrange, cercam os seis alunos de Hogwarts. Malfoy impede que os comensais iniciem um ataque antes de pegar a profecia, então os alunos lançam em conjunto o feitiço <i>estupefaça</i> nos comensais mais próximos e fogem. Por entre os corredores de profecias, comensais e membros da AD duelam até que Gina lança um feitiço que faz desabar as milhares de prateleiras.</p> <p>- Os seis entram em uma sala onde no centro há um portal com véu negro e Harry e Luna ouvem vozes do outro lado. Os comensais os alcançam e conseguem capturar cada um dos amigos de Harry. Lúcio Malfoy pede novamente pela profecia e o ameaça de matar seus amigos. Harry decide entregar a profecia. Membros da Ordem da Fênix invadem a sala e duelam com os comensais da morte. Sirius protege Harry ao atingir Malfoy, que por sua vez deixa cair a profecia e em meio da confusão, Sirius chama Harry de Tiago. Sirius duela com Belatriz. A comensal atinge Sirius com o feitiço <i>Avada Kedavra</i>, que o faz cair no portal por trás do véu negro. Harry persegue Belatriz pelo Ministério, apesar de Lupin tentar impedi-lo.</p> <p>- No saguão do Ministério da Magia, Harry tenta atingir Belatriz com a maldição <i>Crucio</i>, porém o feitiço não tem muito efeito, pois como o próprio Voldemort explica assim que se encontra com Harry, o aluno da Grifinória não tem a intenção de realmente machucar alguém. Antes de Voldemort atacar Harry, Dumbledore o protege e duela com o Lorde das Trevas. Por fim, Voldemort e seus comensais fogem, porém ele tenta possuir a mente de Harry, que só retoma o controle ao perceber que ele tem amigos e pessoas que o ama. Voldemort responde que Harry é um tolo.</p>
Retorno com o Elixir	<p>- Cornélio Fugde e aurores chegam ao Ministério no momento que Voldemort está se retirando e a notícia sobre o seu retorno é anunciada no Profeta Diário. Entã,o Fugde resigna seu cargo e Umbridge é afastada de qualquer função em Hogwarts.</p> <p>- No castelo Hogwarts, Dumbledore conversa com Harry sobre a morte de Sirius. Ele diz que a culpa é dele, pois ele sabia que havia uma possibilidade de Voldemort acessar os pensamentos de Harry e este foi o motivo por ter evitado o aluno durante o ano. Harry o questiona sobre a profecia. Como resposta, Dumbledore diz que sempre quis o proteger.</p> <p>- No retorno para a casa, todos os alunos seguem para a estação de Hogsmeade e Harry diz aos amigos que eles têm algo para que lutar.</p>

Tabela 20: Jornada do Escritor em *A Ordem da Fênix*. **Fonte:** Autora.

<i>Mythos</i>	<i>Topos</i>	<i>Ethos</i>
Harry Potter enlouqueceu	Surrey	Harry é inocente das acusações
Voldemort não retornou	Londres	Harry é irascível
Ministério da Magia é poderoso contra Voldemort	Largo Grimmauld	Ministro Fudge não apoia mais Harry Potter
Harry cometeu um crime, é culpado	Ministério da Magia	Dolores Umbridge faz tudo em nome do Ministério da Magia

Ordem da Fênix luta contra Voldemort	Estação King's Cross	Membros da AD são fiéis a Harry e Hogwarts
Harry e Voldemort possuem uma conexão mental	Plataforma 9 ¾	Hermione é capaz de quebrar algumas regras escolares
Dementadores são controlados pelo Ministério da Magia	Hogsmeade	Voldemort é manipulador, cruel e orgulhoso
Mistério, aventura	Castelo Hogwarts	Snape ainda ressentido Tiago Potter e Sirius Black
	Floresta Proibida	Belatriz é cruel
	Prisão de Azkaban	
	Departamento dos Mistérios	

Tabela 21: *Worldness* em *A Ordem da Fênix*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Arthur Weasley; Sirius Black; Alvo Dumbledore
Guardião do Limiar	Dolores Umbridge
Arauto	Dementadores
Camaleão	Severo Snape
Sombra	Dolores Umbridge; Voldemort
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger; membros da Armada de Dumbledore; Ordem da Fênix
Pícaro	Rony Weasley; Gêmeos Weasley

Tabela 22: Arquétipos em *A Ordem da Fênix*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E O ENIGMA DO PRÍNCIPE (2009)	
Mundo Comum	<p>- Dumbledore retira Harry do saguão do Ministério da Magia, onde já se encontra vários repórteres e membros do Ministério. Nos dias seguintes, comensais da morte aterroizam o Beco Diagonal e trouxas em Londres.</p> <p>- Harry está em um café do metrô lendo O Profeta Diário, que diz que Lúcio Malfoy foi enviado para Azkaban. Harry avista Dumbledore na plataforma e vai encontrá-lo. Dumbledore pede para Harry o acompanhar e diz que outro dia contará o que aconteceu com sua mão queimada. Os dois aparatam em um vilarejo e seguem em direção a uma casa, que aparenta abandonada. Dumbledore cutuca com sua varinha uma poltrona e um homem desfaz sua transfiguração. Dumbledore o chama de Horário Slughorn. Dumbledore apresenta Harry a Slughorn e os deixa a sós por alguns instantes, então Slughorn diz em voz alta na direção do diretor que ainda não aceita. Para Harry, ele diz que é parecido com seus pais e que Lílian foi sua aluna favorita, apesar de ser bruxa nascida trouxa. Dumbledore chama Harry para ir embora e diz que entendeu que Slughorn não votará a lecionar em Hogwarts. Na frente da casa, Slughorn segue os dois e anuncia que aceitará a posição.</p> <p>- Dumbledore aparata Harry para a Toca, casa dos Weasley, e ele é recepcionado por Gina, Sra. Weasley, Rony e Hermione. A sós com os amigos, o trio discute sobre voltar ou não a Hogwarts. Harry defende que Hogwarts é o lugar mais seguro do mundo.</p>

	<p>- Em outro vilareijo, na Rua da Fiação, Narcisa Malfoy e Belatriz Lastrange batem a porta de Snape. Narcisa pede ajuda a Snape, pois Draco tem uma missão dada por Lorde Voldemort. Snape diz que pode ajudar, porém Belatriz diz que ele terá que jurar o Voto Perpétuo em que ele jura auxiliar Draco, caso ele falhe em cumprir a missão. Belatriz ajuda Narcisa e Snape a selar o voto.</p> <p>- No Beco Diagonal somente a loja Gemialidades Weasley está com clientes. Fred e Jorge dão um tour da nova loja a Harry.</p>
Chamado à aventura	<p>- O trio da Grifinória avista Draco e Narcisa no deserto Beco Diagonal e eles os seguem por uma viela até Borgin & Burkes, uma loja conhecidamente por vender produtos relacionados à arte das trevas. Os três sobem o telhado para ver o que está acontecendo do lado de dentro e vêem Draco ao lado de um armário grande e preto, porém antes que descubram o que é, as cortinas da loja são fechadas.</p>
Recusa do Chamado	
Encontro com o Mentor	
Travessia do Primeiro Limiar	<p>- No Expresso Hogwarts, Harry, Rony e Hermione conversam o que Draco estava fazendo. Harry acha que Draco fez a marca. Hermione discorda do amigo. Saindo de sua cabine, Harry vagueia pelo trem até chegar ao vagão onde Draco está. Ele lança uma distração da Gemialidades Weasley para entrar na Capa da Invisibilidade e poder ficar próximo dos alunos da Sonserina. Harry ouve Draco dizer aos seus colegas de casa que é um desperdício voltar para Hogwarts e diz que não estará na escola no ano seguinte. Draco percebe que há algo de errado no compartimento de mala acima.</p> <p>- Na estação de Hogsmeade, todos os alunos desembarcam enquanto Draco permanece no trem. Ele imobiliza Harry com <i>petrificus totalus</i> e o cobre com a capa da invisibilidade. Luna Lovegood, usando óculos especiais, encontra Harry no chão e o ajuda. Os dois caminham de volta para Hogwarts onde agora há aurores patrulhando o território e onde as malas de todos os alunos são verificadas.</p>
Provas, Aliados e Inimigos	<p>- Ao finalmente entrar no Salão Principal, Harry é questionado por Hermione, Rony e Gina do seu sumiço. Dumbledore no seu anúncio tradicional de boas-vindas, apresenta o novo professor de poções: Horácio Slughorn, assim Snape passa a lecionar Defesa Contra a Arte das Trevas. Dumbledore releva aos alunos que assim como eles, Lorde Voldemort também foi aluno de Hogwarts, porém se chamava Tom Riddle.</p> <p>- No primeiro dia de aula, Minerva avisa a Harry e Rony que se quiser ser aurores, precisam continuar nas aulas de poções e que Slughorn não requer as mesmas notas no N.O.M.s que Snape. Assim os dois seguem para a sala de poções de Slughorn que os recebe e diz que eles podem usar os livros antigos até chegar seus novos. O professor explica à classe a função da poção Felix Felicis, que dá sorte e anuncia que dará o frasco a quem conseguir realizar o teste do dia. Harry pegou um livro velho com diversas anotações. Durante o teste, todos os alunos demonstram dificuldade, inclusive Hermione, porém Harry segue as anotações e ganha o frasco.</p> <p>- Harry é chamado ao escritório de Dumbledore. O diretor explica que o chamou a sala para que juntos vejam memórias sobre Lorde Voldemort. A primeira memória visitada na Pensseira é do primeiro encontro de Dumbledore com Tom Riddle de 11 anos.</p> <p>- Na memória, Harry vê um Dumbledore mais novo em um orfanato conversando com a responsável. A senhora diz que Tom é um garoto estranho. Na conversa em particular que Dumbledore tem com Tom, ele explica que o garoto não é louco e sim um bruxo, e lhe oferece uma vaga em Hogwarts. Tom confessa que ele pode fazer pessoas obedecê-lo se ele quiser. Como prova que também é um bruxo, Dumbledore queima o guarda-roupa de Tom e diz para ele devolver os objetos que não são dele, pois Hogwarts não permite ladrões. Pouco antes de Dumbledore sair, Tom admite que também pode conversar com cobras.</p> <p>- De volta ao escritório, Dumbledore relata a Harry que Tom ficou próximo de um professor em seu período em Hogwarts, Horácio Slughorn, e que eles precisam das memórias de Slughorn para compreender melhor os objetivos de Voldemort. Harry diz ao diretor que vai consegui-las.</p> <p>- Em uma sala do castelo, Draco procura por algo. Ele encontra um grande armário preto e o observa.</p> <p>- No campo de quadribol, o time da Grifinória faz testes para novo goleiro. Do antigo time só restou Harry, novo capitão, Gina e Katie Bell. Rony tentará a vaga, porém está apavorado. Hermione lança o feitiço</p>

confundus em Córmaco McLaggen e Rony ganha a posição de goleiro.

- O trio faz tarefas na sala comunal e Harry folheia o livro de poções. Hermione pede para ele jogar o livro fora. Gina retira da mão de Harry e diz que o livro pertencia ao Príncipe Mestiço.
- O trio está a caminho de Hogsmeade e Hermione diz que não conseguiu achar nenhuma informação na biblioteca sobre o Príncipe Mestiço. No Três Vassouras, Harry observa Slughorn e Draco, enquanto Rony reclama do namoro de Gina e Dino Thomas. O professor de poções se aproxima da mesa do trio e convida Harry novamente a um jantar do Clube do Sluge, no qual Hermione também é convidada. Harry aceita o convite e Rony desconfia do amigo. Harry explica a Rony e Hermione que Dumbledore pediu algumas coisas a ele.
- No caminho de volta a escola, os três observam Katie Bell ser atingida por um feitiço poderoso. Hagrid resgata Katie e diz para ninguém tocar no colar caído próximo da artilheira da Grifinória.
- A profª Minerva questiona a amiga de Katie. Ela diz que Katie foi ao banheiro no Três Vassouras e voltou com o pacote que era para ser entregue a Dumbledore. O profº Snape analisa o objeto e diz que há muito feitiço no colar. Harry acusa Draco de ter entregado a Katie o pacote. Ambos os professores perguntam se Harry tem evidências, porém o aluno diz que apenas sabe.
- Harry passa a observa o Mapa do Maroto a procura de Draco. Rony se pergunta o que Dino vê na Gina. Harry diz para o amigo que Gina tem pele bonita e Rony afirma que Hermione também tem pele bonita. Ambos ficam com seus pensamentos e vão dormir.
- No jantar do Clube do Sluge, Slughorn pergunta a cada aluno sobre suas famílias quando Gina chega atrasada e com cara de choro. Hermione chochicha que a Harry ela e Dino estão brigando, neste momento Hermione percebe que Córmaco está dando em cima dela. Após o jantar, Harry tenta abordar o professor. Slughorn fala a Harry que nem todos seus amigos irão para estante de alunos favoritos. Harry aproveita e pergunta se Voldemort, na época Tom Riddle, era um favorito também e se diz curioso, pois ele matou seus pais. Slughorn desconversa.
- É dia de jogo de quadribol, Grifinória contra Sonserina e Rony está em pânico. Luna se junta ao trio na mesa do Salão Principal, enquanto Harry oferece a Rony uma bebida. Luna pergunta se o que Harry colocou é um tônico. Hermione reconhece o frasco na mão de Harry e alerta a Rony não tomar a Sorte Líquida, o amigo não a ouve. Rony fica mais confiante e ajuda a vitória da Grifinória.
- Na festa na sala comunal, Hermione repreende Harry, que rebate dizendo que ele talvez devesse ter utilizado o feitiço *confundus*, e Hermione tenta se defender em vão. Harry admite que não colocou Sorte Líquida na bebida, porém Rony pensou que tinha e ficou confiante. Em meio à comemoração, Lavanda Brown beija Rony na frente de todos e Hermione se retira da sala. Harry vai à procura da amiga para conversar. Hermione pergunta como Harry se sente ao ver Dino com Gina, pois percebeu que ele gosta jovem Weasley. Rony e Lavanda acabam entrando onde Harry e Hermione se encontram. Hermione os expulsa e chora no ombro de Harry.
- Rony e Lilá seguem por outros corredores e na torre de astronomia, Draco está sozinho.
- Rony e Hermione se evitam nos próximos dias. O assunto do momento é o jantar de Natal do Clube do Sluge e Hermione avisa a Harry que ele precisa convidar alguém urgente, pois Romilda Vane quer colocar uma poção do amor na comida dele. Por fim, Harry convida Luna.
- Em outro canto do castelo, Draco está novamente sozinho na Sala Precisa. Abre o armário preto e coloca dentro uma maçã. Fecha a porta, diz um feitiço e quando abre novamente, a maçã não está mais lá. Draco tenta novamente o mesmo feitiço e a maçã ressurgiu mordida.
- Na festa de Natal do Clube do Sluge, alunos são apresentados a pessoas importantes. Harry percebe que Hermione está se escondendo, ela diz que convidou Córmaco e agora quer evitá-lo. Snape encontra Harry e passa o recado de Dumbledore. O diretor viajou e retornará apenas após o fim do recesso escolar, em janeiro.
- Sr. Filch entra na festa arrastando Draco e o acusando de tentar invadir o jantar. Snape leva Draco para o corredor e Harry os segue. Snape diz a Draco quer ajudá-lo, pois vê que ele está com medo, o jovem, porém, diz que é o escolhido e não vai falhar.
- No Expresso Hogwarts, o trio conversa sobre o Voto Perpétuo. Na Toca, Harry também discute com

Sr. Weasley, Tonks e Lupin sobre o Voto Perpétuo. Lupin defende que Dumbledore confia em Snape, então eles também devem confiar. Sr. Weasley e Harry voltam a conversar nos dias seguintes. Ele diz que não está sendo fácil, os membros da Ordem da Fênix estão sendo seguidos, porém ele tranquiliza Harry ao afirmar que Ministério provavelmente não sabe das viagens de Dumbledore. Arthur também relata que foram a Borgin & Burkes e que o objeto eles viram possivelmente foi um Armário Sumidouro, que serve para a pessoa se transportar a um lugar diferente por algumas horas e que o mesmo ainda se encontra na loja.

- A Toca é atacada por comensais da morte, incluindo Belatriz. Belatriz segue cantarolando que matou Sirius Black e Harry a persegue, Gina segue logo atrás. No matagal, os dois acabam cercados por outros comensais. Lupin, Tonks e Sr. Weasley escapam do círculo de fogo e ajudam a combater os comensais, mas a Toca é queimada completamente.
- De volta a Hogwarts, Harry vai ao escritório de Dumbledore e vê outra memória na Penseira. Na memória, Tom Riddle conversa com Slughorn sobre algum assunto da sessão restrita da biblioteca. Slughorn diz que não sabe de nada. Dumbledore pergunta se Harry também achou a memória confusa, ele responde que sim. Dumbledore afirma que a memória foi modificada, que esta é a memória mais importante e pede que Harry consiga a verdadeira de Slughorn.
- Harry novamente tenta se aproximar do prof^o Slughorn. Ele pergunta se existe algum assunto proibido na sessão restrita no qual os professores não podem discutir com os alunos. Slughorn desconfia e diz que Harry deve perguntar a Snape, pois não sabe de nada. Então, Harry o questiona se essa foi a resposta que ele deu a Tom Riddle. Harry confessa que Dumbledore pediu que ele conversasse sobre a memória com ele, pois é importante. Slughorn pede para o apanhador da Grifinória se retirar e passa a evitá-lo o aluno.
- No dormitório, Harry percebe que Rony está agindo de forma estranha e percebe que o amigo comeu chocolates entregues por Romilda Vane. Rony se declara apaixonado por Romilda e Harry o leva ao professor Slughorn. Harry pede desculpas pelo mal entendido, que entende que o professor deve estar cansado de todas as perguntas sobre Voldemort ao longo dos anos. Slughorn dá a Rony um antídoto e oferece aos dois uma bebida, porém Rony começa a ter convulsões. Harry utiliza outro antídoto no amigo e o leva para a enfermaria.
- Na enfermaria, Dumbledore os questiona sobre a bebida e Slughorn confessa que pretendia dar a ele de presente. Lavanda entra na enfermaria agitada e acaba brigando com Hermione. Rony balbucia o nome de Hermione durante o sono e Lavanda se retira chorando.
- Harry vê Draco nas escadas e decide segui-lo. Draco entra na Sala Precisa antes de Harry o alcançá-lo. Na sala, Draco coloca uma ave no Armário Sumidouro, esta aparece na loja Borgin & Burkes para retornar morta a Sala Precisa.
- No Salão Principal, o trio vê o reaparecimento de Katie Bell. Katie confessa a Harry que não lembra quem a enfeitiçou no Três Vassouras. Ao fundo, Draco entra no salão, porém decide sair depressa após ver os dois conversando.
- Draco anda por corredores e Harry o segue de perto. Draco vai para o banheiro para chorar. Harry entra no local e o acusa dos ataques. Os jovens bruxos duelam até Harry atingir Draco com *Sectumsempra*, um feitiço que viu no livro do Príncipe Mestiço. Diversas partes do corpo de Draco começam a sangrar ao mesmo tempo. Harry se demonstra alarmado pelo feitiço. Draco é salvo quando Snape chega ao banheiro e o cura com um contra-feitiço.
- Harry então decide com Gina, Hermione e Rony que irá se livrar do livro de poções do Príncipe Mestiço. Gina leva Harry até a Sala Precisa e lá, esconde o livro em algum lugar. Ainda na sala, Harry encontra o Armário do Sumidouro e de lá sai um pássaro. Quando estão quase saindo, Gina beija Harry.
- Harry diz aos amigos que precisa tomar a Sorte Líquida para ter a conversa com o prof^o Slughorn. Após tomá-la, diz que está bem e que sente que tem que ir a cabana de Hagrid. No caminho, Harry vê o professor Slughorn tentando pegar escondido tentáculos da estufa da prof^a Pomona Sprout. Slughorn pergunta como Harry conseguiu sair do castelo e para onde ele vai. Ele diz que vai visitar Hagrid e que se o professor está tão preocupado, então deveria acompanhá-lo. Próximo à cabana, Hagrid está fazendo o enterro de Aragogue, a aranha gigante. Slughorn fica impressionado e pergunta se ele pode extrair um pouco do

	<p>veneno do animal por motivos acadêmicos. Mais tarde na cabana, Slughorn e Hagrid estão bêbados e contando histórias. Slughorn conta que tinha um peixe lindo, porém um dia ele chegou ao escritório e o peixe já não mais estava lá. Após Hagrid cair no sono, Slughorn diz a Harry que foi Lílian Potter que lhe deu o presente e que quando ela morreu, o peixe desapareceu. Ele também diz sabe que Harry quer a memória, mas está demais envergonhado. Harry conta que está salvo porque sua mãe foi corajosa e que ele é sim o escolhido para derrotar Voldemort. Ele pede para o professor a memória para que ele assim tenha chance derrotá-lo, pois é a única maneira de honrar o que Lílian fez por Harry. Slughorn finalmente lhe entrega a memória e pede que ele não pense mal dele depois que vê-la.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	<p>- Na mesma noite, Harry leva a memória correta a Dumbledore e juntos eles vem Tom Riddle perguntar sobre o que é <i>horcrux</i> e Slughorn explica que é uma arte das trevas que possibilita dividir a alma. Ao matar alguém, a alma se divide e a pessoa esconde um pedaço da alma em um objeto, assim a pessoa não morre. Slughorn questiona a Riddle se todas as questões dele são hipotéticas, ele diz que sim.</p> <p>- Dumbledore e Harry discutem sobre a memória e consideram que Voldemort fez mais que uma <i>horcrux</i>. O diário do herdeiro da Sonserina e o anel da mãe de Voldemort, que causou a mão preta de Dumbledore, são <i>horcruxes</i>, pois ainda emanam magia negra. Harry toca o anel e tem falses de cenas relacionadas a Voldemort e Dumbledore diz que os objetos deixam vestígios. Dumbledore então diz que mais uma vez terá que exigir demais de Harry.</p> <p>- Na torre de astronomia, Snape questiona Dumbledore se ele não acha que ele pede demais e que ele, Snape, não quer fazer o que lhe foi pedido. Dumbledore responde que não é relevante e o dispensa. Quando Harry chega a torre, Dumbledore lhe diz que a viagem será perigosa e que Harry terá que obedecê-lo sem questionamento.</p>
A Provação	<p>- Dumbledore e Harry aparatam em uma caverna próxima a um penhasco. Lá Dumbledore sente que há magia no local e que a única forma de entrar é com sangue. Após o “pagamento” de sangue uma antecâmara se abre e os dois seguem adentro da caverna. Há um lago e bem no centro uma elevação, onde possivelmente está uma horcrux. Eles atravessam o lago em uma canoa que Dumbledore puxou. Na pequena ilha rochosa no centro do lago há uma bacia com algo líquido. Dumbledore diz que ele tem que beber tudo e Harry tem que ajudá-lo na tarefa. Quando Dumbledore bebe a primeiro gole, ele começa tremer e choramingar, implorando para não mais. Harry o obriga a beber tudo enquanto Dumbledore murmura “minha culpa” repetida vezes. Após o último gole, Dumbledore fica calmo e pede por água. Um colar surge na bacia que antes estava com água. Harry tenta conjurar água sem sucesso e decide pegar a água do lago, esta, porém que está cheio de <i>inferis</i>. Eles conseguem derrubar Harry no lago, mas Dumbledore o salva.</p>
Recompensa	
O Caminho de Volta	<p>- Em Hogwarts, Draco sai de sua cama e comensais da morte entram na loja Borgin & Burkes. Na Sala Precisa, Draco permite que comensais da morte entrem em Hogwarts utilizando o Armário Sumidouro.</p> <p>- Harry e Dumbledore retornam a torre de Astronomia com a horcrux. Dumbledore para Harry chamar Snape. Antes que o jovem bruxo consiga sair, Dumbledore manda que Harry se esconda no andar de baixo.</p> <p>- Draco entra na torre e aponta sua varinha para Dumbledore. Dumbledore questiona os motivos do aluno da Sonserina. Draco não responde e pergunta com quem estava conversando. Dumbledore diz que estava sozinho. Dumbledore afirma que sabe que Draco é o responsável pelos ataques e que ele não precisava fazer nada. Draco desarma Dumbledore e declara que deixou comensais da morte entrar em Hogwarts. Dumbledore tenta apaziguar e oferecer ajuda a Draco, ele, porém, recusa dizendo que Voldemort irá matá-lo se não cumprir a missão.</p> <p>- Os comensais da morte invadem a torre de Astronomia, entre eles está Belatriz. Snape se aproxima por trás de Harry e pede que ele fique em silêncio. Snape se junta ao grupo no andar superior. Dumbledore olha para Snape e lhe pede “por favor”. Snape lança o feitiço fatal <i>Avada Kedrava</i> em Dumbledore e retira Draco da torre.</p>
A Ressurreição	<p>- Belatriz conjura o símbolo dos comensais, que anuncia a morte. No caminho de retirada, os comensais destroem o castelo o máximo que conseguem. Harry segue os persegue e grita a Snape que Dumbledore confiava nele. Belatriz tenta lançar um feitiço em Harry, mas é lembrada que ele pertence a Voldemort. Harry tenta duelar Snape. Ela lança o feitiço <i>Sectumsempra</i>, o professor se esquiva e anuncia a Harry que</p>

	<p>ele é na verdade o Príncipe Mestiço e criou o feitiço.</p> <p>- Snape deixa Harry caído no gramado da escola e foge.</p>
Retorno com o Elixir	<p>- Harry e Hagrid vão até onde o corpo de Dumbledore que está cercado por alunos e professores. Harry retira de Dumbledore o colar que buscaram na caverna. Como homenagem ao antigo diretor, todos em volta levantam suas varinhas.</p> <p>- No escritório que pertencia a Dumbledore, Harry olha a varinha de Dumbledore e prof^a Minerva se diz disposta, caso Harry queira conversar e que ele era um aluno por quem Dumbledore tinha grande consideração.</p> <p>- O trio conversa no alto da torre de Astronomia. Hermione questiona se Draco teria coragem de matar Dumbledore. Harry responde que não, pois Draco baixou a varinha e Snape que conjurou o feitiço fatal. Harry conta aos amigos que abriu o colar e que a horcrux é falsa, alguém com as iniciais RAB a encontrou antes e deixou um recado para Voldemort. Harry acredita que a verdadeira deve estar com o ladrão RAB. Hermione conta a Harry que Rony aceita que ele namore a Gina, ele, porém diz que não pode namorá-la porque não voltará para o sétimo ano em Hogwarts, que continuará a procura das <i>horcruxes</i>. Hermione afirma que eles farão isto juntos.</p> <p>- Harry, Rony e Hermione admiram a propriedade de Hogwarts enquanto Fawkes desaparece no horizonte.</p>

Tabela 23: Jornada do Escritor em *O Enigma do Príncipe*. **Fonte:** Autora.

<i>Mythos</i>	<i>Topos</i>	<i>Ethos</i>
Draco fez a Marca Negra	Ministério da Magia	Slughorn sente-se envergonhado
Comensais aterrorizam mundo trouxa e bruxo	Beco Diagonal	Draco tem conflito interno; não mata Dumbledore
Slughorn tem um segredo	Londres; estação de metrô	Harry se enganou sobre Draco
Harry possui admiradoras	Vilarejo	Harry sente ciúmes da Gina
Snape fez Voto Perpétuo	Toca	Rony insensível a Hermione
Ministério da Magia reconhece que Voldemort retornou	Rua da Fiação; casa Snape	Snape se revela como comensal da morte
O passado de Voldemort é misterioso	Expresso Hogwarts	Dumbledore acredita que Draco pode ser uma pessoa melhor
Clube do Slug é para os melhores alunos	Hogsmeade	Hermione é observadora
Mistério, aventura	Castelo Hogwarts	
	Orfanato	
	Caverna	

Tabela 24: *Worldness* em *O Enigma do Príncipe*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Alvo Dumbledore
Guardião do Limiar	Draco Malfoy
Arauto	Alvo Dumbledore; Draco Malfoy
Camaleão	Severo Snape

Sombra	Draco Malfoy; Belatriz; Voldemort
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger; Gina Weasley
Pícaro	Rony Weasley; Gêmeos Weasley; Harry Potter; Hermione Granger

Tabela 25: Arquétipos em *O Enigma do Príncipe*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE – PARTE 1 (2010)	
Mundo Comum	<p>- O novo Ministro da Magia faz seu discurso para acalmar a comunidade bruxa, pois até trouxas estão morrendo. Os Dursleys arrumam malas no carro. Na Toca restaurada, Rony observa a plantação. Em sua casa, Hermione conjura o feitiço <i>obliviate</i> em seus pais e apaga sua existência da memória deles. Na Rua dos Alfeneiros, Harry fica sozinho na frente do número 4, enquanto vê os Dursley indo embora. E, por fim, Hermione deixa seus pais e sua casa.</p> <p>- Snape entra na Mansão Malfoy para uma reunião que Voldemort convocou. No fim da mesa de reunião, há um corpo flutuando. Voldemort pergunta a Snape dos planos de remoção de Harry da Rua dos Alfeneiros. Snape diz que acontecerá em dois dias, enquanto outro comensal afirma que será na noite anterior ao aniversário de 17 anos de Harry, no dia 30 de julho. Snape fala que Harry será levado a lugar muito protegido pela Ordem da Fênix e que será impossível de pegá-lo depois de entrar no esconderijo. Belatriz se voluntaria, porém Voldemort diz que ele matará Harry. Voldemort diz que a sua varinha e a de Harry foram fabricadas com penas da mesma fênix, elas são gêmeas e não se atacam. Então ele pede a varinha de Lúcio Malfoy. Voldemort testa a varinha ao torturar uma professora de Hogwarts que ensinava Estudos dos Trouxas. A professora tenta apelar a Snape, porém Voldemort a mata e dá a Nagini o corpo da professora.</p> <p>- Harry acorda de mais um sonho onde vê Dumblore caindo da Torre de Astronomia. Harry está sozinho em seu quarto e termina de guardar seus pertences. A casa dos Dursley está completamente vazia. Harry entra pela uma vez no armário debaixo da escada, onde foi eu quarto por muitos anos e relembra todos seus anos naquela casa.</p> <p>- Hagrid, Arthur, Rony, Hermione, os gêmeos, Moddy, Kingsley, Gui e Fleur, Mundungo, Lupin e Tonks entram na Rua dos Alfeiros, nº 4, para levar Harry. Gui conta ao apanhador da Grifinória que foi mordido pelo comensal/lobisomen Fenrir Greyback e Tonks que ela e Lupin se casaram e que também tem uma novidade.</p> <p>- Moody apressa todos e explica que por ser ainda menor de idade, Harry não pode aparatar, nem fazer magia fora da escola, porque ainda tem um rastreador, eles terão que viajar de forma mais tradicional, pelo ar. Rony, Hermione, Fleur, Fred e Jorge, Mundungo tomam a poção polissuco e se transformam em Harry.</p> <p>- Todos saem em pares. Harry verdadeiro vai com Hagrid na moto que pertencia a Sirius. O grupo logo é perseguido por vários comensais da morte. Hagrid ignora os pedidos de Harry para voltar, pois ele tem ordens do Moody para levá-lo direto para a Toca. Hagrid é atingido e fica inconsciente. Harry tem que guiar a moto e defender ambos ao mesmo tempo. Edwiges tenta ajudar a porteger Harry, mas acaba atingida e morre.</p> <p>- Após Edwiges ser atingida, o comensal da morte que o seguia desiste e a cicatriz de Harry começa a arder até deixá-lo inconsciente também. Voldemort surge para atacar Harry, porém a varinha do jovem bruxo os protege até eles alcançar ao círculo de proteção da Toca. Molly e Gina recebem os dois e os questionam sobre os outros. Os membros da Ordem, Lupin com Jorge são primeiros a chegar. Lupin confirma a identidade de Harry, enquanto levam Jorge que foi atingido para dentro da Toca. Kingsley chega com Hermione, ele e Lupin confirmam suas identidades. Kingsley pergunta o que denunciou a identidade de Harry. O jovem responde que foi Edwiges. Gui chega com Fleur. Tonks com Rony, por fim Arthur e Fred. Gui diz que Moody está morto e que Mundungo desparatou assim que viu Voldemort.</p> <p>- Harry desperta depois de ter novos sonhos com cenas do passado e Voldemort atacando Garrick Olivaras,</p>

	<p>o criador de varinhas. Ele decide ir embora no meio da noite sozinho. Rony o segue e convece o amigo a ficar na Toca, argumentando que os dois não sobreviveriam sem a ajuda da Hermione e que o casamento de Gui e Fleur será nos próximos dias.</p> <p>- No dia do casamento, Harry está lendo no Profeta Diário a reportagem sobre o livro das memórias de Dumbledore escrito Rita Skeeter quando Gina se aproxima e eles conversam sobre a futilidade do casamento naquele momento.</p> <p>- No lado de fora da Toca, membros da família Weasley e da Ordem estão organizando a decoração e ficam espantados quando o novo Ministro da Magia, Rufo Scrimgeour, aparece e diz que precisa conversar com Harry, Rony e Hermione. Ele mostra para eles o testamento de Dumbledore, que deixou o desiluminador a Rony. A Hermione, o livro <i>Os Contos de Beetle, o Bardo</i> e a Harry, o primeiro pomo de ouro que ele capturou e a espada de Grodric Gryffindor, que está perdida, porém ela pertence à Hogwarts. Hermione protesta e diz que agora a espada pertence a Harry. O Ministro responde que eles sozinhos não podem lutar contra Voldemort e se retira.</p> <p>- No casamento de Gui e Fleur, há vários conhecidos, incluindo Luna Lovegood e seu pai, Xenofílio. O bruxo reafirma a Harry o apoio demonstrado na revista O Pasquim. Harry conversa com Elifás Doge sobre o texto que escreveu sobre a vida de Dumbledore e uma senhora os interrompe dizendo há coisas verdadeiras no livro de Rita Skeeter e que ela provavelmente falou com Batilda Bagshot, pois esta conheceu muito bem a família Dumbledore, já que mora em Godric's Hollow, mesmo vilarejo que Dumbledore cresceu.</p>
Chamado à aventura	- A festa é interrompida quando o patrono de Kingsley anuncia que o Ministro da Magia está morto e o que Ministério foi tomado por Voldemort. Os convidados começam a fugir quando comensais da morte atacam novamente a propriedade Weasley.
Recusa do Chamado	
Encontro com o Mentor	
Travessia do Primeiro Limiar	- Harry tenta proteger Gina, porém Lupin o impede para permitir que Hermione aparate o trio para o centro de Londres. Harry, Rony e Hermione trocam suas roupas de festa por roupas normais e seguem para um café para se organizar. Hermione afirma aos dois agora que o Ministério foi tomado nenhum lugar é seguro.
Provas, Aliados e Inimigos	<p>- Dois comensais entram no café e atacam o trio. Os comensais são atingidos e Hermione perfoma o feitiço <i>obliviate</i> neles. Após, Harry, Rony e Hermione decidem ir para a casa no Largo Grimmauld, nº 12. A casa está vazia e há um feitiço que impede o retorno de Snape a antiga sede da Ordem da Fênix.</p> <p>- Harry acorda de mais um sonho onde Voldemort está atacando uma pessoa. Ele decide andar pela antiga casa dos Black. Harry entra no antigo quarto de Sirius, folheia uma cópia de História da Mágia por Batilda Bagshot. Rony e Hermione se juntam a ele quando passam em frente um quarto com a placa escrito Régulo Arturo Black, ou seja, RAB. O trio encontra Monstro e perguntam se ele já viu o medalhão. Monstro confirma que estava sim na casa, que era um objeto horrível e que Régulo pediu para Monstro destruir, porém o elfo não conseguiu e que Mundungo Fletcher roubou o medalhão após a morte de Sirius. Então Harry manda Monstro encontrar o ladrão.</p> <p>- No Expresso Hogwarts, comensais invadem o trem a procura de Harry.</p> <p>- O novo Ministro da Magia, Pio Thicknesse, que está sob o controle de Voldemort pela Maldição Imperius, anuncia que Harry é o procurado número um e que novas regras serão aplicadas. Todo o anúncio é feito com Dolores Umbridge ao lado do Ministro.</p> <p>- Harry observa o pomo de ouro e Hermione lhe informa que pomos guardam memórias. Monstro encontra Mundungo e ele e Dobby o levam para o Largo Grimmauld. Mundungo se defende para o trio ao dizer que Moody caiu e que ele não tinha opção senão fugir, pois foi obrigado por Moody a ajudar a Ordem da Fênix. Harry o questiona sobre o medalhão e Mundungo diz que Dolores Umbridge o comprou.</p> <p>- O trio tenta entrar no Ministério da Magia. Eles desmaiam três funcionários do Ministério e tomam poção polissuco. Harry, Rony e Hermione utilizam a entrada traseira do Ministério, que sai no grande saguão com</p>

diversas de lareiras. No centro do saguão há um novo monumento onde bruxos pisam em trouxas. O trio!funcionários, segue para o elevador. Um bruxo entra no elevador e ameaça a Rony!Reg para que ele resolva um problema urgente e que sua esposa está sendo interrogada sobre sua linhagem. Rony!Reg segue para fazer a tarefa e deixa Hermione!Mafalda e Harry!Alberto no elevador. Hermione!Mafalda desce para acompanhar Umbridge enquanto Harry!Alberto desde no andar do escritório de Umbridge.

- No corredor, Harry!Alberto vê fileiras de bruxos imprimindo textos anti-trouxas. Ele causa uma pequena distração para entrar na sala de Dolores. Harry!Alberto procura o medalhão, não o encontra, mas acaba achando dados dos membros da Ordem da Fênix. De volta ao elevador, Harry!Alberto e Rony!Reg se encontram e seguem para o interrogatório que Hermione!Mafalda está. No caminho eles vêem um bruxo sendo levado e justificando em voz alta sua linhagem.

- Há dementadores na sala de interrogatório, onde Rony!Reg é chamado pela mulher que está sob interrogação. Harry!Alberto percebe que o medalhão está na verdade no pescoço de Umbridge. Umbridge questiona a esposa de Reg, Maria, sobre sua varinha e a chama de mentirosa. O efeito da poção está acabando e Harry!Alberto ataca para pegar o medalhão. O trio e Maria fogem da sala e seguem para o saguão. Eles são perseguidos quando aparatam para o Largo Grimmauld, o que resulta em Yaxley descobrindo a casa. Hermione os aparatam novamente, porém Rony fere seu braço gravemente. Hermione cuida da ferida e faz feitiços de proteção em torno deles.

- Na floresta, o trio tenta destruiu o medalhão, sem sucesso. Harry coloca em seu pescoço enquanto Rony questiona como Dumbledore manda procurar as horcruxes sem informa como destrui-las. Harry tem visão de Voldemort torturando outra pessoa. Ele fabrica varinhas e diz que o objeto que Voldemort quer foi roubado. O último flash que Harry vê é do Lorde das Trevas matando o homem. Hermione percebe que Harry estava no pensamento de Voldemort e lhe diz que achava que a conexão tinha acabado. Harry informa aos amigos que o homem era Gregorovith e que Voldemort quer desesperadamente algo. Harry se mostra irritado com os amigos e Hermione manda que ele retire o medalhão. Harry se sente melhor, percebendo que o medalhão tem efeito negativo em quem o utiliza por isso o trio irá revezar.

- Hermione está fazendo a vigia do lado de fora, enquanto Harry e Rony ouvem no rádio notícias sobre Hogwarts. Hermione ouve um barulho na floresta e vê uma pessoa ser carregada por um sequestrador. Um deles sente o cheiro de Hermione, porém não consegue vê-la por causa dos feitiços de proteção em torno da tenda. O trio decide caminhar já que Rony ainda está impossibilitado de aparatar.

- Rony é o portador da vez do medalhão e ao longo da caminhada ele demonstra sentir inveja e rancor dos dois amigos. O trio vê ao longe bairros destruídos ou com presença de dementadores. O único meio de receber informações é por meio do rádio que relata diariamente o nome dos mortos.

- Hermione tem uma ideia enquanto corta o cabelo de Harry. Ela diz que a espada de Gryffindor foi feita por duendes, que absorve energias que a torna mais forte. Os dois discutem como a espada pode ajudar a destruir as horcruxes restantes. Rony fica incomodado por não estar na conversa e começa uma discussão com Harry porque o amigo não sabe o que está fazendo e que agora eles têm mais alguma coisa para procurar, a espada. Harry se defende dizendo que contou tudo o que sabe para Rony e Hermione. Rony diz que ouve o rádio para ter certeza que os nomes de sua família não estão lá. Harry rebate dizendo que também se preocupa com eles, mas Rony o insulta ao dizer que ele não sabe de nada porque seus pais estão mortos e ele não tem família. Hermione pede que Rony retire o medalhão. Ele responde que vai embora e pergunta a Hermione se ela vai com ele. A amiga se recusa ir embora e Rony deixa Harry e Hermione apesar dos protestos da jovem bruxa.

- Harry e Hermione continuam apesar de estarem tristes. Hermione deixa sua encharpe em uma árvore caso Rony volte para procurá-los. Eles seguem por lugares remotos, longe da civilização e principalmente dos sequestradores. Em uma noite, Harry pede que Hermione retire o medalhão do pescoço e a convida para dançar. Depois, Harry toca os lábios no pomo de ouro e aparece à mensagem “abro no fecho”. Harry explica a Hermione que ele não pegou o pomo na primeira vez, sim quase a engoliu. Hermione mostra um símbolo que encontrou no livro de contos e Harry informa que viu o pai de Luna usando um colar com o mesmo símbolo. Harry convence Hermione a ir a Godric’s Hollow procurar a espada de Gryffindor, pois o vilarejo foi onde o fundador da Grifinória cresceu.

	<p>- Na véspera de Natal, Harry e Hermione aparatam em uma rua de Godric's Hollow. Hermione sugere poção polissuco, mas Harry se recusa, pois o vilarejo é onde ele nasceu. Eles caminham no cemitério a procura do túmulo de Tiago e Lílian Potter. Hermione passa por um túmulo onde há o mesmo símbolo do livro desenhado na lápide. O túmulo é de o Ignoto Peverell. Harry finalmente encontra o túmulo de seus pais. Os amigos se abraçam na frente do túmulo e Hermione conjura flores.</p> <p>- Hermione alerta Harry que eles estão sendo observados. Harry reconhece ser a senhora Batilda Bagshot. Eles a acompanham apesar dos protestos de Hermione. Harry e Hermione param em frente à antiga casa dos Potter que ainda se encontra destruída. A senhora se aproxima e Harry pede confirmação se ela é ou não Batilda. Ela confirma.</p> <p>- Na casa de Batilda, Harry vê a foto de um jovem que ele viu nas visões de Voldemort. Batilda responde com um sinal para que Harry a siga. Hermione permanece no andar inferior e olha os pertences da senhora. Ela encontra uma cópia do livro de Rita Skeeter sobre Dumbledore com uma nota de agradecimento. No andar superior, Harry vê a senhora Batilda se transformar na cobra Nagini no mesmo instante que Hermione encontra o corpo da verdadeira Batilda Bagshot. Nagini ataca Harry e ele e Hermione têm que enfrentar a cobra. Hermione consegue atingir Nagini com um feitiço e a dupla foge de Godric's Hollow.</p> <p>- Hermione leva Harry para a Floresta de Deão, onde ela já tinha visitado com os pais. Hermione diz que descobriu quem era o jovem da foto pelo livro de Rita, que pegou na casa de Batilda Bagshot. O livro diz que Gerardo Gridelwald foi amigo de Dumbledore por um período na sua juventude. Hermione também conta a Harry que infelizmente o feitiço que lançou em Nagini ricochiteou e quebrou sua varinha e ela não consegue consertá-la.</p> <p>- Harry está na vigília da noite observando o espelho que Sirius lhe deu, quando vê uma luz brilhar ao longe. É a luz de um patrono na forma de uma corça, que Harry decide seguir. O patrono para no meio de um lago congelado e entra no lago. No fundo, Harry vê a espada de Gryffindor. O jovem bruxo entra no lado congelado, pega a espada, porém é levado para o fundo pelo medalhão. Alguém retira Harry do lago. Rony. Juntos eles se preparam para destruir o medalhão com a espada. Harry diz que Rony tem que destruir o objeto. Harry abre o medalhão falando língua das cobras e há uma grande explosão. Uma voz fala com Rony sobre todas suas maiores inseguranças, enquanto Harry grita para o amigo destruir o medalhão. Na visão, Rony vê Harry e Hermione o provocado e se beijando. Rony então destrói o medalhão.</p> <p>- Os dois amigos retornam a tenda e acordam Hermione. Ao ver Rony, ela começa a atacá-lo. Harry a impede a amiga de pegar sua varinha e lhe mostra o medalhão destruído e a espada de Gryffindor. Relutante, Hermione diz que nada mudou. Rony explica que queria voltar, mas não os encontrava. Foi somente com a ajuda do desluminação que conseguiu encontrá-los.</p> <p>- Mais tarde, Harry e Rony se perguntam quanto tempo demorará até que Hermione perdoe Rony. O ruivo acha que Dumbledore sabia que um dia ele precisaria voltar aos amigos. Antes de dormirem, Rony entrega a Harry uma varinha de um sequestrador que encontrou na floresta.</p>
<p>Aproximação da Caverna Secreta</p>	<p>- Hermione quer ver o pai de Luna, Xenofílio, pois viu uma carta que ele escreveu a Gridenwlad com o mesmo símbolo. Como eles não sabem onde pode estar à próxima <i>horcrux</i>, esta é a melhor opção.</p> <p>- O trio vai até a casa de Luna e são recebidos por Xenofílio. Hermione pergunta sobre Luna, ele responde que ela retornará em breve. Xenofílio pergunta como pode ajudar Harry e este lhe pergunta sobre o colar que usava no casamento. Xenofílio esclarece que é símbolo das Relíquias da Morte, do conto dos três irmãos. Hermione relata o conto: três irmãos bruxos usam magia para atravessar um rio perigoso. A Morte aparece aos irmãos e diz que ninguém havia conseguido atravessar o rio até aquele momento e decide dar um presente a cada um dos irmãos. O mais velho pediu uma varinha poderosa. O segundo pediu poder para trazer pessoas da morte. O terceiro diz que queria algo que o ajudaria a fugir da Morte. O primeiro irmão foi morto quando roubaram sua varinha. O segundo trouxe da morte a namorada, porém ela não era daquele mundo e o segundo irmão se matou. O terceiro nunca foi encontrado pela Morte, pois ele estava com a Capa da Invisibilidade e quando estava velho passou o objeto para seu filho.</p> <p>- Xenofílio diz as Relíquias da Morte são: a Varinha das Varinhas, a Pedra da Ressurreição e a Capa da Invisibilidade. Juntas o triângulo, com um círculo e linha reta no centro forma o símbolo das Relíquias da Morte, que muitos acreditam ser verdadeiras, inclusive o Sr. Lovegood. Segundo ele aquele que possui os</p>

	<p>três objetos ao mesmo tempo é considerado Mestre da Morte. Hermione pergunta se a família Parverell tem a ligação com as Relíquias da Morte. Xenofílio responde que há indícios que os irmãos foram os primeiros a possuí-las. Rony percebe que o bruxo está agitado e diz que eles devem ir embora. Xenofílio os impede de sair e confessa que Voldemort não gostou dos textos ele escrevia a favor de Harry no Pasquim e que os comensais da morte levaram Luna. O bruxa também confessa que avisou aos comensais da morte da presença do trio em sua casa.</p>
A Provação	<p>- Comensais da morte invadem a casa de Xenofílio, lançando diversos feitiços. O trio consegue apartar para uma floresta que já haviam visitado anteriormente, porém eles logo são cercados por sequestradores. Antes de o trio ser capturado, Hermione lança um feitiço para distorcer rosto de Harry. Harry é atingido por um sequestrador e ao cair ele tem a visão de Voldemort conversando com Grindelwald sobre um objeto que possuía. Grindelwald responde que Dumbledore tinha pegado. Harry percebe que as Relíquias da Morte são verdadeiras e que Voldemort está à procura de somente uma, a Varinha das Varinhas. Harry conta isso a Hermione e o trio é capturado. Quando perguntam seus nomes, Harry diz ser Válter Dudley, Hermione diz ser Penelope Clearwater, bruxa mestiça. O sequestrador no comando diz que levarão o trio para a Mansão Malfoy, não para o Ministério da Magia.</p>
Recompensa	
O Caminho de Volta	<p>- Chegando à Mansão, os sequestradores anunciam ter capturado Harry Potter. Belatriz pede que chamem Draco para reconhecê-lo. Lúcio avisa Draco da necessidade de reconhecer Potter, pois trará benefícios a família Malfoy novamente. Draco olha para Harry e diz que não tem certeza se é ele mesmo. Belatriz suspeita que um feitiço tivesse sido lançado em Harry para deformar seu rosto e acusa Hermione de ter feito. A comensal da morte vê o sequestrador com a espada de Gryffindor, retira dele e manda que todos os sequestradores se retirem. Narcissa Malfoy e Rabicho levam Harry e Rony para porão, onde os prendem. E Belatriz fica com Hermione no andar superior.</p> <p>- Harry e Rony discutem como salvarão Hermione quando uma voz chama por eles no fim do corredor escuro. É Luna, acompanhada por um senhor e um duende. No andar superior, Hermione é torturada por Belatriz que quer saber como pegaram a espada já que a mesma estaria em seu cofre em Gringotes. Harry retira o pedaço de espelho de Sirius que sempre carrega e pede ajuda ao espelho.</p>
A Ressurreição	<p>- Rabicho retorna ao porão para pegar o duende e quando sai, Dobby aparece. Dobby diz que veio salvar Harry Potter. Harry pede ao elfo que primeiro leve Luna e Sr. Olivaras ao Chalé das Conchas. Quando retorna, Dobby desarma Rabicho, pega sua varinha e liberta Harry e Rony do porão.</p> <p>- No andar superior, Belatriz questiona o duende sobre a veracidade da espada enquanto Hermione está caída no chão, com a marca em seu braço escrito “sangue ruim”. Rony ataca Belatriz e Harry desarma Lúcio Malfoy. Eles combatem por um tempo, porém Belatriz pega Hermione. O efeito feitiço do rosto de Harry acaba e Belatriz pede para que chamem Voldemort para a Mansão Malfoy. Lúcio está prestes a chamá-lo quando Dobby deixa cair um candelabro em Belatriz, que solta Hermione. Em meio a confusão, Harry desarma Draco e pega sua varinha. Dobby consegue apartar Harry, Rony, Hermione e o duende na praia do Chalé das Conchas, porém o elfo acaba atingido por adaga que Belatriz jogou na direção deles no último segundo.</p>
Retorno com o Elixir	<p>- Dobby morre nos braços de Harry e diz estar feliz por ter sido amigo de Harry Potter. Luna se aproxima dos dois e fecha os olhos de Dobby. Ela diz a Harry que assim parece que o elfo está apenas dormindo.</p> <p>- Harry anuncia aos amigos que quer enterrá-lo sem magia. E o trio enterra Dobby, o elfo doméstico, próximo à casa de Gui e Fleur.</p> <p>- Em Hogwarts, Voldemort abre o túmulo de Dumbledore e pega a Varinha das Varinhas.</p>

Tabela 26: Jornada do Escritor em *As Relíquias da Morte – Parte 1*. **Fonte:** Autora.

<i>Mythos</i>	<i>Topos</i>	<i>Ethos</i>
Voldemort irá matar Harry	Ministério da Magia	Harry, Rony e Hermione são corajosos
Ministério da Magia é seguro do domínio de Voldemort	Rua dos Alfeneiros	Medalhão acentua inseguranças do trio
Snape é um comensal da morte	A Toca	Família Malfoy em dúvida
Ordem da Fênix protege Harry	Mansão Malfoy	Dobby é fiel a Harry
Harry em busca outras horcruxes	Londres	Voldemort é dominador e cruel
Há outro traidor na Ordem da Fênix	Largo Grimmauld	Membros da O.F. e A.D. são fiéis a Harry e Dumbledore
Horcruxes mantêm Voldemort imortal	Florestas; tenda	Xenofílio age desesperadamente
Relíquias da Morte é um conto	Godric's Hollow	Hermione é planejadora
Mistério, aventura	Lago congelado	
	Casa dos Lovegood	
	Chalé das Conchas	

Tabela 27: *Worldness* em *As Relíquias da Morte – Parte 1*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Alvo Dumbledore; Xenofílio Lovegood
Guardião do Limiar	Comensais da morte; horcruxes
Arauto	Patrono;
Camaleão	Severo Snape
Sombra	Belatriz Lastrange; Voldemort
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger; Dobby
Pícaro	

Tabela 28: Arquétipos em *As Relíquias da Morte – Parte 1*. **Fonte:** Autora.

HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE – PARTE 2 (2011)	
Mundo Comum	<p>- Voldemort sai do túmulo de Dumbledore com a Varinha das Varinhas. Enquanto isso, Snape observa os alunos vestidos completamente de preto andando enfileirados no pátio e os dementadores que circulam Hogwarts.</p> <p>- Harry está próximo ao túmulo de Dobby observando o espelho de Sirius. Os demais estão no Chalé das Conchas. Luna elogia a casa de Gui e Fleur. Gui diz que a casa pertence à tia e que agora está a serviço da Ordem da Fênix.</p> <p>- Harry decide conversar com o duende Grampo. No quarto, Grampo conta a Harry que na primeira vez que Harry foi a Gringotes, foi ele quem o recebeu. O duende também diz que Harry é um bruxo estranho, pois enterrou o elfo doméstico e trouxe-o, um duende, a salvo. Eles conversam sobre a espada. Harry afirma que não roubaram a espada, que ela se apresentou a eles. Grampo diz que há uma espada igual no cofre, porém é falsa e só um duende saberia qual é a verdadeira. E que a pessoa responsável por trocar as espadas no cofre dos Lastrange foi Severo Snape, o novo diretor de Hogwarts.</p>

	<p>- Harry pede ajuda a Grampo para invadir Gringotes. O duende responde que é impossível invadir o banco, Harry rebate que com ajuda de um duende é possível. Como recompensa pela ajuda, Grampo pede a espada de Gryffindor.</p> <p>- O trio conversa sobre a invasão e Harry acha provável que uma horcrux esteja guardada no cofre dos Lastrange. Eles seguem para conversar com Sr. Olivaras. Harry pergunta ao fabricante de varinhas se ele consegue identificar algumas varinhas. A primeira varinha Olivaras diz pertencer à Belatriz Lastrange e a segunda, a Draco Malfoy, porém a lealdade da varinha mudou, não é mais do aluno da Sonserina. Olivaras reafirma ao trio que a varinha escolhe o bruxo, não o contrário. Harry também pergunta se ele já ouviu falar das Relíquias da Morte. Olivaras afirma que há três relíquias, porém que poucos acreditam que elas existam, afinal não há motivo para acreditar em velhas histórias. Harry acusa o bruxo de estar mentindo, pois ele sabe que Voldemort descobriu a Varinha das Varinhas por meio dele. Olivaras se defende dizendo que foi torturado, porém Voldemort não a encontrará. E para a tristeza do Sr. Olivaras, Harry diz que o Lorde das Trevas já encontrou. Então, Olivaras diz que Voldemort está na verdade atrás de Harry.</p>
Chamado à aventura	
Recusa do Chamado	
Encontro com o Mentor	
Travessia do Primeiro Limiar	<p>- Hermione e Rony tomam a poção polissuco. Hermione está como Belatriz Lastrange e Rony como um comensal da morte. Harry e Grampo se escondem na Capa da Invisibilidade e os quatro seguem para o Beco Diagonal.</p>
Provas, Aliados e Inimigos	<p>- Em Gringotes, Hermione!Belatriz pede para acessar seu cofre. O duende pede a varinha de Belatriz como confirmação de sua identidade. Harry lança um feitiço e o duende permite a entrada. Todos seguem em um vagão para o cofre da família Lastrange. Quando são deixados na entrada do cofre, a Queda do Ladrão retira todos os disfarces e magia prévia. Rony lança novamente a Maldição Império no duende chefe, evitando que ele alerte os demais da invasão. Há um dragão que guarda o cofre. Grampo o distrai e o trio e os dois duendes entram no cofre. Há muitos objetos por todo o cofre, porém no topo, em lugar de destaque está um cálice. O cálice da Lufa-Lufa.</p> <p>- Hermione toca em um objeto sem querer e este se multiplica. Todos os objetos no cofre se multiplicam ao toque. Com a espada, Harry consegue pegar o cálice. Grampo troca a taça pela espada e diz que não prometeu tira-los do cofre. Grampo alerta a segurança de Gringotes e foge. Hermione diz que teve uma ideia para eles fugirem, porém é uma ideia ruim. Ela pula em cima do dragão, chama os dois e solta o dragão de suas correntes. O dragão destrói o que vê no caminho até fugir de Gringotes, o trio em suas costas. Quando passam por um lago, eles se jogam. É quando Harry tem outros flashes: Voldemort matando os seguranças de Gringotes, horcruxes e a bandeira de Corvinal.</p> <p>- Aos saírem do lago, Harry conta aos amigos que Voldemort sabe que eles estão atrás das horcruxes e que precisam ir para Hogwarts, pois uma horcrux está relacionada à Corvinal. Harry sente que a conexão dessa vez foi diferente, como se Voldemort estivesse ferido.</p> <p>- Na Mansão Malfoy, Voldemort fala à Nagini que a cobra não poderá mais sair de perto dele.</p> <p>- O trio aparata no vilarejo de Hogsmeade, que está cheio de comensais da morte. O trio é salvo pelo dono do bar Cabeça de Javali. Harry percebe que aquele é Aberforth Dumbledore, irmão mais novo de Dumbledore, e diz que foi ele quem Harry viu no espelho de Sirius e mandou Dobby. Aberforth pergunta de Dobby e Harry lhe conta que ele morreu. Harry pergunta como ele conseguiu o espelho e Aberforth diz que comprou de Mundungo há cerca de um ano. Harry pede ajuda para entrar no castelo e completar a tarefa que Dumbledore lhe incumbiu. Aberforth diz que Dumbledore não era uma pessoa confiável. Harry rebate que confiava em Dumbledore e que eles apenas precisam entrar no castelo. Aberforth olha para o retrato de uma jovem e lhe diz que ela sabe o que fazer. A jovem do retrato se retira e Hermione diz que o retrato PE de Ariana Dumbledore. Aberforth responde que Dumbledore a esqueceu, apesar dela ser devota ao irmão mais velho. Hermione fala a Harry que ele não desistiu completamente.</p>

- Ariana retorna com alguém e quando o retrato se abre, Neville está lá. Ele leva o trio para dentro do castelo e diz que é o único caminho que leva para fora castelo que os dementadores não conhecem. Neville leva o trio para a Sala Precisa, onde alunos de diferentes casas estão juntos. Neville pede para que avisem a Ordem da Fênix que Harry, Rony e Hermione estão em Hogwarts. Então, Neville pergunta qual o plano e Harry diz que eles precisam achar algo no castelo um objeto que não sabem o que é, nem onde está e que provavelmente está relacionado à Corvinal. Luna fala que o diadema de Corvinal desapareceu há séculos. Gina entra de repente na sala e avisa a todos que Snape sabe que Harry foi visto em Hogsmeade.

- Todos os alunos são chamados para o Salão Principal. Snape se junta aos gêmeos Carrow na frente dos alunos. Ele diz que os chamou àquela hora porque Harry foi visto em Hogsmeade e diz que aluno ou funcionário que ajudar Potter será punido. Quando o novo diretor pergunta se alguém sabe do paradeiro de Harry, o próprio Harry sai de meio dos alunos junto com membros da Ordem da Fênix e Armada de Dumbledore. Harry pergunta a Snape como teve a coragem de ocupar o lugar de Dumbledore, que confiava nele. Snape ameaça atacar Harry, entretanto Minerva entra na frente e duela com Snape. Sem opções, Snape e os gêmeos Carrow fogem.

- Ouve-se uma garota gritando, depois outra e a voz Voldemort surge por todo o castelo falando que quer apenas Harry Potter e que ninguém será machucado. Uma aluna da Sonserina diz que devem levar Harry, mas vários alunos colocam-se na frente dele. Profª Minerva pede a Sr. Filch levar os alunos da Sonserina para as masmorras enquanto todos os outros alunos vão a procura do diadema. Rony e Hermione vão para a Câmara Secreta destruir a horcrux do cálice da Lufa-Lufa e Harry vai para a sala comunal da Corvinal, seguido por Luna.

- Neville pede autorização a Minerva para explodir algumas coisas e Minerva lança um feitiço de proteção de Hogwarts. As estátuas espalhadas por toda a escola saem para a defesa. Professores e membros da Ordem da Fênix lançam mais feitiços de proteção em torno da escola.

- Luna diz a Harry que não há uma pessoa *viva* que tenha visto o diadema, então precisa conversar com um fantasma. Luna leva Harry para conversar com o fantasma da Corvinal, a Mulher Cinzenta. Ela é Helena Ravenclaw, filha da fundadora da Corvinal, Rowena Ravenclaw. Quando encontram Helena, ela diz a Harry que não pode contar onde se encontra o diadema. Harry promete que quer destruir o diadema.

- Do lado de fora de Hogwarts, Voldemort e seus comensais da morte cercam o castelo. Ele comanda que ataquem as proteções do castelo.

- Harry continua tentando convencer Helena a dizer onde está o objeto. Ela diz que há anos atrás Tom Riddle mentiu para ela e colocou magia negra no diadema de sua mãe. Harry promete que vai destruir a horcrux. Ela finalmente diz que o diadema está na Sala Precisa.

- Kingsley, Remo, Dino e os gêmeos se posicionam e se preparam para a batalha. Rony e Hermione abrem a Câmara Secret. Neville vê os sequestradores tentando entrar no castelo, eles, porém, são impedidos pelos feitiços de proteção. Na câmara, Rony retira um dente da carcaça do basilisco, Hermione enfia o dente na taça e destrói a *horcrux*. Voldemort sente que mais um pedaço de sua alma foi destruído. A câmara se enche de água e os dois quase se afogam. Quando o nível da água desce, Rony e Hermione se beijam.

- Voldemort aumenta os ataques contra a proteção de Hogwarts, enquanto todos do lado de dentro do castelo se preparam ao ver que aos poucos as proteções estão caindo. Na posse de Voldemort, a Varinha das Varinhas começa a rachar e as últimas defesas do arco de proteção caem. Neville destrói a ponte para impedir que os sequestradores entrem no castelo. E a batalha se inicia.

- A batalha começa. Estátuas contra gigantes. Ordem da Fênix e Armada de Dumbledore contra comensais da morte. Em meio aos duelos, Harry encontra Gina e Neville. Neville diz que precisa se declarar a Luna e Gina beija Harry como despedida. Harry vai à procura da Sala Precisa. Rony e Hermione seguem Harry para a sala, assim como Draco, Crabbe e Blásio.

- Na Sala Precisa, Harry encontra o diadema. O trio da Sonserina aparece para impedi-lo de destruir a horcrux e Draco diz que quer sua varinha de volta. Harry o questiona por que ele fingiu que não o reconheceu na Mansão Malfoy. Crabbe fala para Draco matá-lo, mas Hermione o desarma e os demais duelam. Em meio aos duelos, o diadema cai para longe. Crabbe lança um feitiço com fogo que não consegue controlar e tudo em sua volta começa a ser consumido pelo fogo. Draco, Blásio e Crabbe tentam

	<p>fugir. O trio da Grifinória encontra vassouras para fugir da Sala Precisa. Harry diz que não deixar os alunos da Sonserina para trás. Crabbe acaba caindo nas chamas e somente Draco e Blásio são salvos pelos seus rivais. Com o dente do basilisco, Harry destrói também o diadema. Voldemort sente que outra horcrux foi destruída e diz que precisa de Nagini em um lugar seguro.</p> <p>- Harry vê que Nagini é a última horcrux e que precisam encontrar a cobra para acabar com a guerra. Ele vê que Voldemort está perto do lago com Lúcio Malfoy e manda que busque Snape. Harry sabe onde Voldemort está. O trio passa no meio da batalha onde aranhas, gigantes e dementadores atacam o castelo e quando Aberforth decide entrar na batalha lançando seu patrono para afastar todos os dementadores. O trio segue para um deque no Lago Negro.</p> <p>- No deque, Snape congratula Voldemort, pois ele realizou coisas incríveis com a varinha. Voldemort diz que a varinha está resistindo a ele e Snape comenta que não há varinha mais poderosa do que aquela. Voldemort então pergunta se a varinha realmente só obedece a ele, o professor diz que o dono é Voldemort. O Lorde das Trevas diz que a varinha pertenceu a quem matou o último dono e que foi Snape quem matou Dumbledore, então a lealdade da varinha precisa mudar. Ele manda Nagini atacá-lo. Enquanto isso, do lado de fora, o trio da Grifinória ouve toda a conversa. Quando Voldemort e Nagini vão embora, eles falam com o Snape, que está gravemente ferido. Snape fala para Harry pegar sua lágrima, que contém memórias e diz para Harry levar para a Penseira. Antes de morrer, Snape diz ao jovem bruxo tem ele os mesmos olhos que sua mãe. Por fim, Severo Snape morre cercado por Harry, Rony e Hermione.</p> <p>- Novamente a voz de Voldemort é escutada por todo o castelo. Ele manda que seus comensais retirem-se e fala diretamente a Harry, o acusando de ter usado seus amigos, pois não duelou diretamente com o Lorde das Trevas e que se Harry não for para a Floresta Proibida em breve, ele matará a todos.</p> <p>- Na trégua, Harry, Rony e Hermione retornam ao Salão Principal, que virou uma grande enfermaria, com uma ala reservada aos mortos. A família Weasley lamenta a morte de Fred. Harry também vê os corpos de Tonks e Lupin lado a lado.</p> <p>- Harry segue sozinho para o escritório de Dumbledore e coloca as memórias de Snape na Penseira. Harry vê sua mãe e sua tia brigando ainda crianças; vê Snape formando uma amizade com Lílian e lhe explicando que Petúnia está com inveja, pois os dois são especiais; Lílian sendo selecionada para Grifinória e se sentando ao lado de Tiago; Lílian e Tiago juntos; a profecia; Snape implorando a Dumbledore esconder toda a família Potter; Dumbledore pedindo ao professor algo em troca; a morte de Lílian; Snape lembrando ao diretor da promessa manter os Potter a salvo; Dumbledore dizendo que Voldemort voltará e que se Snape realmente amou Lílian, deve proteger Harry; Harry em diversos momentos brigando com Snape; Snape explicando que a maldição de queimou a mão de Dumbledore o matará em um ano; Dumbledore pedindo que Snape o mate caso Draco falhe, para que Voldemort confie completamente nele; Dumbledore explicando a Snape que chegará o dia que Harry terá de saber que ele também é uma horcrux, que parte da alma de Voldemort está em Harry, este é o motivo dele saber falar língua das cobras e ler os pensamentos do Lorde das Trevas. Snape então pergunta a Dumbledore se Harry terá que morrer e o professor confirma. Snape acusa Dumbledore de ter usado Harry, o diretor rebate perguntando se Snape se apegou ao garoto. O professor apenas conjura um patrono, uma corça, o mesmo de Lílian. Por fim, Dumbledore confirma que Harry tem que morrer pelas mãos de Voldemort.</p> <p>- Harry encontra Rony e Hermione sentados na escada e avisa os amigos que está indo a Floresta Proibida. Hermione pergunta o que ele descobriu. Harry diz que pode ouvir as horcruxes e que eles também já sabem o motivo. Ele pede para matem a cobra Nagini. O trio se despede.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	- Harry caminha sozinho em direção a Floresta Proibida.
A Provação	- Harry está com o pomo de ouro que mais uma vez diz “abro no fecho”. Harry diz que está pronto para morrer e beija o pomo. O objeto se abre e mostra a Pedra da Ressurreição. Ao tocá-la Harry vê seus pais, Sirius e Lupin. Lílian diz a Harry que ele foi muito corajoso. Ele pergunta como estão ali e Lílian lhe responde que na verdade eles nunca se foram. Harry fala que nunca quis que nenhum deles morressem por ele. Lupin então responde a Harry que espera que seu filho saiba por que teve que morrer. Harry pergunta se eles ficarão com ele, James responde até o final apesar de que mais ninguém poderá vê-los.

	<p>- Na floresta, Voldemort aguarda a chegada de Harry. Ele se desmonstra irritado e diz a Belatriz que achava que Harry viria. Até que Harry surge entre as árvores. Hagrid está preso por dementadores e lamenta a chegada de Harry. Entretanto Voldemort chama Harry para sua morte e o atinge com o feitiço <i>Avada Kedavra</i>.</p>
Recompensa	<p>- Harry acorda em um lugar muito brilhante e branco. Debaixo de um banco ele vê uma versão frágil de Voldemort e Dumbledore diz que não há como ajudadr Voldemort. Harry e Dumbledore caminham e diretor pergunta aonde acha que estão. Harry responde que o lugar parece com a Estação King's Cross. Dumbledore acredita que Harry já deve saber o porquê ele e Voldemort tinham uma conexão. Ele explica que Harry foi a horcrux que Voldemort nunca pretendeu criar. O jovem bruxo questiona se há possibilidade dele voltar, o diretor responde que a decisão é dele. Dumbledore diz que já que estão em uma estação, Harry consiga entrar em um trem. Harry afirma ao diretor que Voldemort ainda tem a Varinha das Varinhas. Como resposta, Dumbledore diz que Hogwarts atende aqueles que pedem sua ajuda. Ou aqueles que a merecem. Por fim, Dubledore diz para Harry sentir pena dos vivos, não dos mortos. Harry questiona se a conversa é real ou se está acontecendo em sua cabeça. Dumbledore diz que tudo está na cabeça de Harry, porém não significa que não é real.</p>
O Caminho de Volta	<p>- Voldemort acorda. Ele estava caído no chão da floresta e é ajudado por Belatriz. Narcissa vai verificar se Harry está morto e ao perceber que ele está vivo, ela pergunta se Draco está vivo. Harry confirma com um pequeno aceno, então a bruxa anuncia que Harry está morto.</p> <p>- No castelo, Neville encontra o Chapéu Seletor nos escombros. Ele vê ao longe Hagrid caminhando em direção da escola, carregando Harry em seus braços, com comensais da morte em volta. Alunos, professores, membros da Ordem da Fênix e da Armada de Dumbledore vão para frente dos escombros para ver o que está acontecendo. Gina pergunta a Neville quem é nos braços de Hagrid e Voldemort anuncia que Harry está morto. Arthur tem que segurar sua filha para que ela não avance em direção dos comensais e Voldemort.</p> <p>- O Lorde das Trevas discursa que agora a fé de todos ali deve estar nele e que eles precisam tomar a decisão de se juntar aos comensais ou morrer. Lúcio e Narcissa Malfoy chamam por Draco. Ele sai do meio dos alunos e Voldemort o abraça. Draco e Narcissa seguem para o fim da fileira de comensais da morte. Neville se aproxima de Voldemort ainda com o Chapéu Seletor em mãos. Neville interrompe o discurso, pois quer falar algo. Ele diz que não importa que Harry morreu porque pessoas morrem todos os dias, mas Harry está com eles no coração, assim como outros que morreram durante a batalha e que eles não morreram em vão.</p>
A Ressurreição	<p>- Um tumulto se inicia quando Neville retira a espada de Gryffindor do Chapéu Seletor, Harry foge do colo de Hagrid, comensais da morte começam a dispersar e Voldemort tenta atingir Harry com feitiços sem sucesso, o que força o retorno de Harry para escola. Os Malfoy decidem ir embora e não participar de mais nenhum duelo. Harry corre em um corredor vazio com um dente de basilisco na mão. Voldemort e Nagigi os seguem e logo começa o duelo. Harry é atingido e cai nas escadas. A cobra Nagini tenta atacar Hermione, ela recebe ajuda de Rony contra a cobra. Belatriz ataca Gina e Molly entra no duelo matando a comensal da morte. Harry diz a Voldemort que ele estava certo, a lealdade da Varinha das Varinhas não pertence a ele e que ele matou a pessoa errada. Harry segura Voldemort e dois caem juntos do alto de uma torre. Durante a queda tentam aparatar para lugares diferentes e caem no pátio da escola onde duelam mais uma vez. Dentro da escola, Nagini está atrás de Rony e Hermione quando Neville mata a cobra com a espada de Gryffindor. O último pedaço da alma de Voldemort foi destruído e ele e Harry percebem ao mesmo tempo que é a hora do duelo final. Harry desarma Voldemort, pega a Varinhas das Varinhas e o Lorde das Trevas se desfaz no vento.</p>
Retorno com o Elixir	<p>- Após a batalha, Harry vê Neville, ainda com a espada na mão, conversando com Luna e outros amigos e colegas pelo pátio e destroços. Harry vê Hagrid e eles se abraçam; Rony e Hermione vêm ao encontro Harry de mãos dadas e o trio se dirige para a entrada da escola. Hermione pergunta por que a Varinha das Varinhas não funcionava com Voldemort. Harry explica que a Varinha das Varinhas nunca foi de Snape, pois foi Draco quem desarmou Dumbledore na Torre da Astronomia e que a varinha pertencia a Draco até o momento que Harry o desarmou na Mansão Malfoy, o que e significa que a Varinha das Varinhas é de</p>

	<p>Harry. Harry decide quebrar a varinha e jogar as partes no abismo do castelo. Harry, Rony e Hermione observam a propriedade de Hogwarts juntos.</p> <p>- 19 anos depois. Na estação King's Cross, Harry, Gina e seus filhos empurram as malas em direção da plataforma 9¾. Draco e sua família estão lá. Hermione, Rony e seus filhos também. Harry vai conversar com seu filho de 11 anos e o garoto pergunta o que acontecerá se ele for da Sonserina. Harry responde ao filho que seu nome, Alvo Severo, foi homenagem a dois grandes bruxos e que um deles era da Sonserina e foi um dos homens mais corajosos que Harry conheceu. E que se ele quer mesmo ir para Grifinória, o Chapéu Seletor considera o pedido do aluno. Alvo enfim entra no trem enquanto Harry, Gina, Rony e Hermione veem seus filhos partirem em direção a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts.</p>
--	--

Tabela 29: Jornada do Escritor em *As Relíquias da Morte – Parte 2*. **Fonte:** Autora.

<i>Mythos</i>	<i>Topos</i>	<i>Ethos</i>
Voldemort é o mestre da Varinha das Varinhas	Castelo Hogwarts	Harry não cobiça ser o Senhor da Morte
Relíquias da Morte são reais	Chalé das Conchas	Narcissa Malfoy é compassiva
Hogwarts dá proteção a quem pede	Beco Diagonal	Membros da O.F. e A.D. são fiéis a Harry, Dumbledore e Hogwarts
Dumbledore planejou a busca das horcruxes pelo trio	Gringotes; Cofre Lastrange	Alunos de Hogwarts são corajosos
Snape é fiel a Voldemort	Mansão Malfoy	Harry é altruísta
Mistério, aventura	Hogsmeade; Cabeça de Javali	Snape sempre foi fiel a Lílian Potter
	Cokeworth	Neville é corajoso e faz parte da profecia contra Voldemort
	Floresta Proibida	
	Estação King's Cross	

Tabela 30: *Worldness* em *As Relíquias da Morte – Parte 2*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Harry Potter
Mentor	Grampo; Sr. Olivaras; Dumbledore
Guardião do Limiar	horcruxes
Arauto	Aberforth Dumbledore
Camaleão	Severo Snape
Sombra	Lord Voldemort
Aliado	Rony Weasley; Hermione Granger; Ordem da Fênix; Armada de Dumbledore; Hogwarts
Pícaro	Neville Longbottom

Tabela 31: Arquétipos em *As Relíquias da Morte – Parte 2*. **Fonte:** Autora.

ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM (2016) – NEWT SCAMANDER	
Mundo Comum	<p>- Vários homens, com varinhas em punho, cercam uma casa quando um ataque acontece e um bruxo de cabelos louros aparece de costas olhando a cena da destruição. Em seguida, uma série de jornais noticiam sobre ataques, ameaça de ataques e um bruxo chamado Gerardo Grindelwald.</p> <p>- Um jovem britânico chega de barco a cidade de Nova York. Ele conversa com algo em sua maleta, chamado Dougal. Na fila da imigração, o jovem ativa o mecanismo “engana-trouxa” ao entregar sua mala ao fiscal, que quando abre encontra apenas roupas e acessórios. O jovem anda pelas ruas da cidade e para em frente a um banco, onde há um grupo, chamado Os Segundos Salemianos, discursando afirmando que bruxos existem e que são perigosos.</p> <p>- Um homem de terno que vai à direção do banco tropeça na maleta do britânico, o que chama a atenção da mulher que discursa. Ela pergunta ao britânico se ele está procurando a verdade, enquanto da maleta escapa um animal. O jovem o vê e sai correndo em sua direção. Na multidão que acompanhava o discurso, uma mulher observa o jovem britânico atentamente.</p> <p>- Dentro do banco, o britânico procura o seu animal, que rouba itens de valor dos clientes do local. Ele senta ao lado do rapaz que esbarrou na entrada e este pergunta o que ele faz no banco. O britânico apenas responde o mesmo que ele, quando vê novamente seu animal e sai para pegá-lo. Ele observa o animal entrar em um carrinho com moedas de ouro, quando ele é chamado pelo homem que conversava. Então o britânico retira uma varinha do bolso e se transporta para um nível abaixo com o homem e o ovo de animal que está rachando. Os dois veem um animal azul nascer e o britânico o coloca dentro da maleta. Ele vê o animal que fugiu entrando no cofre e lança o feitiço <i>alohomora</i> para abrir o cofre do banco. O gerente do banco acusa o Sr. Kowalski de roubar o banco e aciona o alarme. O britânico imobiliza o gerente com o feitiço <i>petrifijs totalus</i>, enquanto o Sr. Kowalski assustado com a situação.</p> <p>- Dentro do cofre o animal já abriu vários compartimentos e sua bolsa tipo canguru está cheia de moedas e barras de ouro. O britânico retira todos os itens roubados do animal e os leva para fora do banco antes que os guardas os prendessem.</p>
Chamado à aventura	<p>- Do lado de fora do banco, o britânico põe o animal na maleta, enquanto Sr. Kowalski pergunta o que está acontecendo. O britânico diz que ele viu muita coisa, porém Sr. Kowalski bate no britânico, pega sua maleta e sai correndo. O jovem britânico tenta sair despercebido, porém a mulher que o observava aparata com ele para um beco. Ela pergunta quem ele é e o que fazia com a mala. O britânico responde ser Newt Scamander e que ele estava apenas a procura de seu pelúcio. A mulher se apresenta como membro do Congresso Mágico dos Estados Unidos da América (MACUSA) e que precisará levá-lo, pois ele colocou em risco o mundo bruxo e não apagou a memória do não-maj.</p> <p>- No caminho até a sede do MACUSA, Newt diz que está em Nova York para comprar um presente de aniversário com um criador de animais fantásticos. A funcionária do MACUSA lhe informa que não é permitido criar animais mágicos na cidade e que o estabelecimento do criador está fechado.</p> <p>- Na sede do MACUSA, Newt é levado para um elevador e um elfo chama a funcionária de Goldstein. Juntos seguem para o Departamento de Grandes Investigações. No departamento a presidente do Congresso, Seraphina Picquery, conversa com outras pessoas sobre o risco de exposição o mundo bruxo americano e que a Confederação Internacional ameaça enviar uma delegação para os Estados Unidos, pois acham que os ataques estão relacionados aos de Grindelwald na Europa. Um dos investigadores afirma que o ataque foi causado por uma criatura. Ao ver Goldstein se aproximar com Newt, a presidente diz que ela não é mais auror. Goldstein tenta justificar, porém a presidente pede para que ela se retire.</p> <p>- Tina Goldstein leva Newt para o setor de Permissões de Varinhas, onde o britânico diz que está viajando há um ano para catalogar e escrever um livro sobre animais fantásticos, um guia para entender como cuidar e protegê-los. O supervisor Abernathy e o auror Sr. Graves vão até a mesa de Goldstein para verificar o motivo dela ter entrado no Departamento de Investigações novamente. Ele apresenta Newt Scamander a Graves e diz que ele tem uma criatura maluca que causou desordem no banco dentro de sua maleta. Graves pede para ver a mala de Newt, porém quando abrem a maleta está cheia de doces. Newt percebe que sua maleta foi trocada e Graves se retira incrédulo.</p>
Recusa do	

Chamado	
Encontro com o Mentor	
Travessia do Primeiro Limiar	<p>- Tina e Newt saem à procura de Kowalski e da maleta com os animais. Eles vêem uma comoção na rua em frente um prédio, que tem uma parte destruída. Newt decide entrar no prédio e ao entrar no apartamento de Kowalski, o encontra desmaiado e as paredes derrubadas. Antes que Tina chegue ao apartamento, Newt faz um feitiço para reconstruir-lo. Ele verifica sua maleta enquanto Tina examina Kowalski, que está recuperando a consciência. Kowalski foi atacado por um murtisco, precisará de acompanhamento nas próximas 48h e Newt se voluntaria para a tarefa. Tina responde que eles não ficam com não-majs e pergunta a Newt o que ele sabe da comunidade bruxa americana. Newt diz que eles têm leis antiguidas, pois não permitem nenhum tipo de relacionamento com não-majs. Tina apenas responde que agora os dois terão que cuidar de Jacob Kowalski.</p>
Provas, Aliados e Inimigos	<p>- Tina leva Newt e Jacob para o apartamento que divide com a irmã, Queenie. Logo após conhecer Queenie, Jacob se demonstra encantando com a bruxa. Queenie diz a Tina e Newt que Jacob não comeu nada o dia todo e que também não conseguiu o empréstimo no banco. Newt a reconhece como legilimente, uma, pessoa que consegue ler pensamentos. Queenie confirma, porém diz que tem dificuldade em ler a mente de britânicos. Tina e Queenie preparam o jantar de forma bruxa e com ajuda de Jacob convencem Newt a ficar para o jantar. Durante o jantar é Queenie que fala na maior parte até que Jacob pede que ela pare de ler seus pensamentos. A bruxa pede desculpas, pois nunca conversou com um não-maj na vida e Tina a avisa que em breve eles terão que usar o feitiço <i>oblivate</i> em Jacob.</p> <p>- Newt e Jacob vão para o quarto de hóspedes para dormir, entretanto assim que Tina os deixa, Newt entra em sua maleta e convida Jacob para entrar também. Dentro da mala, há uma sala com vários itens e Newt faz um remédio para a mordida do pescoço de Jacob. Newt explica que por ser trouxa, a fisiologia de Jacob é um pouco diferente.</p> <p>- Após Newt terminar o curativo, ele entrega a Jacob um balde com alimento para os animais. Entre os animais, Newt explica que o real motivo por estar nos Estados Unidos é Frank, um pássaro-trovão originário do deserto do Arizona, que foi contrabandeado para o Egito, onde Newt o encontrou. O bruxo mostra outras espécies que tem dentro da mala e Jacob se mostra fascinado com a diversidade. Newt explica que ele estuda e cuida dos animais em extinção e tenta ensinar outros bruxos como tratar as criaturas mágicas. Ele verifica que cinco animais estão faltando. Jacob diz a Newt que acha que não está sonhando porque sua imaginação não é tão boa para imaginar tudo aquilo. Depois de alimentar alguns animais, Jacob vê um vulto negro em meio à neve. Newt o impede de tocar no vulto e chama o vulto de obscurus. Mudando o foco da conversa, Newt pergunta a Jacob para onde na cidade de Nova York um animal grande que gosta de espaços grandes iria. O não-maj responde Central Park e Newt diz que irão para lá. Jacob acha que seria traição sair da casa das irmãs, mas Newt o avisa que se ficar vão usar o feitiço <i>oblivate</i> e ele perderá a memória, o que foi suficiente para Jacob aceitar fugir da casa com Newt.</p> <p>- No caminho para o parque, Newt reconhece que as pessoas realmente gostam de Jacob. O não-maj responde que deve ser o mesmo com Newt, o bruxo afirma que na verdade apenas irrita as pessoas. Newt pergunta por que ele quer ser padeiro, Jacob responde que está morrendo na fábrica de enlatados, que quer deixar as pessoas felizes com doces. Em uma rua com várias joalherias, Newt percebe pequenas joias jogadas na rua. O pelúcio se encontra em uma vitrine segurando colares de diamantes. Com dificuldade Newt consegue capturar o Pelúcio, porém a bagunça nas lojas chama a atenção da polícia. Então os dois são cercados por policiais até que um leão surge na calçada. Newt aproveita a distração e aparata com Jacob no Central Park, próximo do zoológico.</p> <p>- Há animais do zoológico soltos, então Newt pede que Jacob utilize um equipamento de segurança. Newt localiza sua erumpente, um animal africano, e utiliza uma essência para fazer um ritual e chamar atenção da criatura. O bruxo está próximo de conduzir a erumpente de volta à maleta quando Jacob é atingido por um animal do zoológico e deixa cair a essência que atrai a criatura fantástica nele. A erumpente passa então a perseguir Jacob pelo parque, enquanto Newt luta com o macaco para recuperar sua varinha roubada. Pouco antes de Jacob ser atingido por seu perseguidor, Newt aparata e coloca o animal na maleta. Por fim, ele e</p>

	<p>Jacob também entram na maleta para verificar os animais.</p> <p>- Tina se apodera da maleta de Newt, com ele e Jacob ainda dentro, e leva para a sede do MACUSA, onde a delegação internacional questiona a presidente americana. O senador Henry Shaw foi atacado e morreu então Tina diz que um bruxo britânico entrou no país com criaturas fantásticas e que algumas fugiram. Tina abre a maleta para que Newt e Jacob possam sair. O ministro britânico, que faz parte da delegação, reconhece Newt, o irmão mais novo do herói de guerra Teseu Scamander. Tina apresenta Newt e Jacob, o não-maj, aos presentes e muitos murmuram para que apagam a memória de Jacob. O magizoologista nota o corpo que paira no ar e uma bruxa lhe pergunta quais de suas criaturas causou aquela morte. Newt responde que nenhuma, pois pelas marcas, o que atacou o senador Shaw foi um obscurus. A presidente Picquery afirma que não há obscuriais nos Estados Unidos e pede que Graves apreenda a maleta e aprisione Tina, Newt e Jacob. Newt só pede que não machuquem as criaturas, pois não são perigosas.</p> <p>- Na cela, Tina se desculpa para Newt e Jacob pergunta o que é um obscurus. Tina responde que há séculos não se vê um, porém Newt afirma que conheceu uma obscurial no Sudão há três meses. Ele explica que antigamente houve muitos casos por causa das perseguições dos trouxas contra bruxos. As crianças bruxas tentavam suprimir sua magia para não serem perseguidas e acabavam desenvolvendo um obscurus, que é uma força instável das trevas que quando irrompe simplesmente ataca e desaparece e que não há registro de obscuriais com mais de dez anos de idade. Jacob então levanta a questão se o senador Shaw foi morto por uma criança e nenhum dos bruxos lhe responde.</p> <p>- Newt e Tina são levados para uma sala onde o aurore Graves os interroga. Graves tenta provocar uma reação de Newt ao lhe questionar sobre sua expulsão de Hogwarts, quando não obtém o que quer, acusa o magizoologista de expor o mundo bruxo ao soltar as criaturas na cidade para provocar uma guerra. Newt se defende dizendo que não é um dos fanáticos seguidores de Grindelwald. Graves então questiona Newt sobre o obscurus que se encontra na maleta. Newt explica a Tina que conseguiu separar o parasita da garota sudanesa, que, porém no estado que está não é perigoso para ninguém, pois sem um hospedeiro não sobrevive. Graves afirmar que sem o hospedeiro o obscurus é inútil, Newt rebate ao dizer que a força mágica parasita matou uma criança, como então que poderia ser útil. Tina percebe as intenções de Graves, enquanto ele condena tanto Newt quanto a ex-aurore de traidores, com punição a pena de morte.</p> <p>- Os dois são encaminhados a uma sala onde suas melhores lembranças são colocadas em um poço para que assim eles se afoguem na poção da morte. Tina é chamada por suas memórias, entre elas um dos garotos dos Segundos Salemianos está levando uma surra e Tina impede a mulher de machucá-lo mais. Enquanto isso, Pickett, o tranquilo, abre as algemas de Newt e com a ajuda do rapinômônio nocauteia os bruxos que os acompanharam. Tina acorda do transe das memórias, pula nas asas do rapinômônio e ela e Newt fogem do local. Os dois são perseguidos até se encontrarem Queenie e Jacob. Então Newt, Jacob e Tina entram na maleta e Queenie consegue os tirar da sede do MACUSA com a desculpa que está doente.</p>
<p>Aproximação da Caverna Secreta</p>	<p>- No terraço de um prédio o quarteto conversa sobre a necessidade de encontrar todas as criaturas soltas para que não se tornem bode expiatório de Graves. Newt diz que só resta uma criatura, Dougal, o seminviso, que é invisível. Tina sugere que visitem Gnarlak, um comerciante ilegal de criaturas mágicas e dono do bar O Porco Cego.</p> <p>- O Porco Cego está lotado, Tina explica a Newt sobre a cena que ele viu na poção da morte. O garoto se chama Credence e sua mãe, Mary Lou, bate em todos os filhos que adotou, mas principalmente nele. Tina perdeu seu emprego, pois atacou Mary Lou no meio de uma das reuniões dos Segundos Salemianos e depois todos os presentes tiveram que ser esquecidos. Gnarlak chega para conversar com os dois e diz que há um prêmio pela captura de Newt e que para passar a informação que tem sobre o seminviso, quer algo em troca. Newt oferece ovos vazios de occami, porém o duende vê Pickett e diz que tranquilos são bons com fechaduras. Relutante, Newt entrega Pickett e Gnarlak diz que algo invisível causou tumulto na 5ª Avenida, que eles deveriam olhar a loja Macy's. Antes que o duende vá embora, Newt pergunta sobre o passado de Graves. O duende lhe responde que muitas perguntas podem causar a morte de Newt. O elfo doméstico avisa que o MACUSA está a caminho e todos os pôsteres de "Procura-se" do bar trocam para os rostos de Newt e Tina. Aurores invadem o bar, Jacob atinge Gnarlak com um soco, recupera Pickett e o quarteto consegue fugir.</p>

A Provação	<p>- O quarteto vai para a loja Macy's, onde veem uma bolsa fluando no ar. Newt alerta que semiviso só ataca quando provocado e que o animal tem a capacidade de ver o futuro imediato, por isso eles se dividem para capturá-lo. O magizoologista nota que o semiviso estava na verdade cuidando de um dos occami que fugiu e que adapta seu tamanho de acordo com o ambiente, portanto quanto maior o espaço, maior o occami fica. Newt orienta que precisam de um inseto e um bule, enquanto ele tenta acalmar o occami. Jacob encontra uma barata e a usa para chamar a atenção do occami; joga o inseto para Tina que está segurando um bule. O occami segue a barata, se adapta no tamanho do bule e juntos eles capturam a criatura.</p>
Recompensa	<p>- No viveiro da maleta, o quarteto cuida dos animais. As irmãs Goldstein demonstram fascínio nas criaturas mágicas que Newt trata. Queenie vê a foto de uma moça no laboratório de Newt e lhe pergunta quem é. Newt evita dizer quem é. Queenie diz que já ouviu falar da família de Leta Lestrange e ele pede para que ela não leia sua mente. Queenie responde que é difícil evitar, pois é mais fácil ler pessoas que estão sofrendo. Newt diz que foi há muito tempo e explica que ele e Leta não se enturmavam, por isso ficaram próximos. Queenie diz que Leta na verdade se aproveitava de Newt. A conversa dos dois é interrompida por Tina e passam a conversar sobre escolas bruxas. Queenie defende que Ilvermorny, a escola americana, é a melhor, enquanto Newt afirma que todos sabem que Hogwarts, a escola britânica, é a melhor. O momento descontraído do quarteto termina quando o pássaro-trovão pressente perigo próximo.</p>
O Caminho de Volta	<p>- No alto de um prédio o quarteto observa os ataques do obscurial. Newt afirma que aquele obscurial é mais poderoso que ele já viu ou ouviu falar. Ele pede que Tina cuide de sua maleta e que caso aconteça algo com ele, todas as informações sobre os animais estão em seu caderno; e aparata na direção do obscurial.</p>
A Ressurreição	<p>- Newt observa o auror Graves gritando para o obscurial que ele é um milagre e que juntos podem fazer coisas grandiosas. Tina encontra Newt na rua e lhe informa que o obscurial é Credence, que é um caso diferente, pois ele não é mais uma criança. Newt assume que Credence seja um bruxo poderoso por ter conseguido sobreviver todo aquele tempo com o parasita. Os dois tentam salvar Credence, porém Graves surge começa a duelar com Newt. O auror consegue aparatar e Tina o persegue.</p> <p>- Credence!obscurus continua causando destruição na cidade, enquanto Newt tenta se aproximar dele para acalmá-lo. Na rua a polícia não-maj arma uma barricada, porém não conseguem enfrentá-lo. Credence!obscurus entra na estação de metrô e Newt inicia uma conversa, dizendo que pode ajudá-lo e que conheceu uma pessoa como ele, uma garota que foi aprisionada e punida por sua magia. A forma obscurial de Credence reduz até ele voltar a sua forma normal. Quando Newt está se aproximando de Credence, Graves retorna e atinge Newt do outro lado dos trilhos. Newt tenta proteger Credence e volta a duelar com o auror. A forma obscurial de Credence retorna e ele perde o controle tentando matar Graves. O auror e Newt escapam da fúria do obscurial aparatando. Credence!obscurus destrói a entrada da superfície do metrô, se expondo para a multidão não-maj que cerca o local. Tina o alcança e diz que sabe o que Mary Lou fez com ele, que Graves o estava usando e que ela e Newt podem cuidar dele. A forma obscurial reduz, porém a estação é invadida pela presidente Picquery e aurores do MACUSA, que atacam Credence!obscurus em meio a protesto de Tina. Há uma explosão e pedaços de vultos negros pairam no ar da estação destruída.</p> <p>- Graves aparece e chama os aurores de idiotas, pois a lei bruxa se acovarda em leis que protegem apenas os trouxas. A presidente Picquery ordena a prisão do auror, porém Graves se protege de todos os ataques dos aurores ao mesmo tempo. Newt lança o rapinômio na direção de Graves, o prende e Tina retira sua varinha. Newt lança o feitiço <i>revelio</i> em Graves, que se transforma em Gerardo Grindelwald, o bruxo das trevas que acredita na supremacia bruxa e causou terror por toda Europa e depois desapareceu. Os aurores levam Grindelwald e a presidente Picquery agradece Newt, mas diz que infelizmente a comunidade mágica foi exposta e é impossível obliviar a cidade inteira. Newt pega sua maleta com Jacob e Queenie e afirma que há uma opção: libertar Frank, o pássaro-trovão, com a poção de esquecimento feita do veneno de rapinômio. Newt liberta o animal com o veneno, este causa uma grande tempestade com gotas que fazem toda a população perder a memória recente do ataque obscurial, enquanto aurores trabalham para reconstruir a cidade com encantamentos reversivos. Em volta da estação, jornais mudam as notícias e Frank retorna para o deserto do Arizona. Antes de ir embora, a presidente Picquery diz que o MACUSA tem agora uma dívida com Newt, porém ele e sua maleta precisam ir embora de Nova York, assim como Jacob deve ser obliviado.</p>

	<p>- O quarteto vai até a entrada da estação para se despedir de Jacob. O não-maj sabe que é o melhor, pois ele viu mais do que poderia saber. Newt lhe diz que ele é seu amigo e que nunca se esquecerá de como Jacob o ajudou. Newt e Tina veem Jacob e Queenie se despedindo na chuva e quando Queenie retorna, os três aparatam.</p>
Retorno com o Elixir	<p>- Antes de ir embora de Nova York, Newt segue Jacob na saída da fábrica de enlatados, esbarra propositalmente nele e troca mais uma vez de maletas. Na maleta trocada Newt deixou uma carta para Jacob que explica que ele está desperdiçando seu talento na fábrica de enlatados e que lhe deixa cascas de ovos de occamis como garantia para seu empréstimo já que as cascas são feitas de prata.</p> <p>- Já no porto, Newt se despede de Tina. Ela lhe agradece por tê-la elogiado a presidente Picquery, que a restituiu a equipe de investigação e lhe pede para que ele fique um tempo longe de ser investigado. Newt responde que irá tentar, já que agora sua vida será mais tranquila. Ele voltará ao Ministério da Magia e entregará o manuscrito de <i>Animais Fantásticos e Onde Habitam</i>. Tina então lhe pergunta se Leta LeStrange gosta de ler. Newt responde que não sabe o que Leta gosta de ler atualmente, pois as pessoas mudam e ele talvez tenha mudado um pouco. Ele então promete que irá enviar uma cópia do livro a Tina. Eles se despedem, porém Newt logo retorna para pergunta como ele se sentiria se ele entregasse a cópia do livro pessoalmente. Tina responde que gostaria muito se ele fizesse isso. Por fim, Newt com sua maleta aborda o navio que o levará de volta a Inglaterra.</p>

Tabela 32: Jornada do Escritor em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. **Fonte:** Autora.

ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM (2016) – JACOB KOWALSKI	
Mundo Comum	<p>- O rapaz está a caminho do banco quando esbarra em outro homem que assistia um discurso. Dentro do banco, ele está à espera quando o mesmo rapaz em quem esbarrou senta ao seu lado. Ele o questiona dos motivos de estar no banco, e como resposta, ouve o mesmo que ele. O rapaz fica surpreso que duas pessoas queiram empréstimos para abrir uma padaria. O britânico logo sai e o americano vê que um grande ovo cinza foi esquecido no banco que estavam sentados. A secretária do gerente chama o rapaz de Sr. Kowalski, então ele decide colocar no bolso o ovo e entrar na sala do gerente.</p> <p>- Na sala, o gerente analisa a proposta do Sr. Kowalski, enquanto o ovo que está no bolso parece estar chocando. Quando questionado sobre seu trabalho, Kowalski diz que trabalha em uma fábrica de enlatados e que antes disso, lutou na I Guerra Mundial. Ele também é questionado pelo gerente quais são as garantias que ele oferece ao banco. Sr. Kowalski responde que não possui garantia e seu pedido de financiamento é negado.</p>
Chamado à aventura	<p>- Na saída da sala do gerente, Sr. Kowalski vê o ovo rachando e chama pelo britânico. O britânico tira uma varinha do bolso, trás para consigo o ovo e Sr. Kowalski e aparatam para um nível abaixo no banco. O ovo do britânico racha e um animal azul nasce. Ele coloca o animal em sua maleta, enquanto Kowalski confuso tenta raciocinar como foi parar em outro lado do banco em segundos. Então, Kowalski percebe que o gerente Sr. Bingley o avistou na área restrita do banco e segue o britânico, que está abrindo o cofre. Sr. Bingley aciona o alarme e o britânico imobiliza o gerente com sua varinha e entra no cofre para retirar um animal que carrega consigo várias moedas e joias.</p>
Recusa do Chamado	<p>- Antes que os guardas os prendam, o britânico leva Kowalski para o lado de fora do banco e lhe diz que ele viu demais. Kowalski decide bater no britânico, pega sua maleta e foge do local.</p> <p>- Kowalski retorna para seu apartamento e percebe que sua maleta está fazendo barulho e que está se abrindo sozinha. Ao abrir a maleta, Kowalski é atacado por um animal enquanto outros saem pela sua janela.</p>
Encontro com o Mentor	<p>- Kowalski acorda com o britânico e uma mulher em seu apartamento conversando coisas que ele não entende. A mulher chama por ele e também é atacada pelo animal. Ela pergunta seu nome e ele se apresenta como Jacob Kowalski. O britânico aponta a varinha em sua direção, a mulher o protege, pois agora precisam dele como testemunha e além de estar ferido com uma mordida de murtisco no pescoço. Jacob demonstra dificuldade em ficar em pé e o britânico responde que a reação à mordida parece ser mais grave que o normal. Por fim a mulher decide levá-los ao seu apartamento para que assim eles acompanhem os</p>

	sintomas do não-maj.
Travessia do Primeiro Limiar	- No apartamento, a mulher, Tina Golstein, apresenta Newt Scamander, o inglês, e sua irmã, Queenie. Tina explica a irmã curiosa que trouxeram Jacob, um não-maj, para lá, pois ele levou uma mordida e Scamander cometeu uma infração das leis do MACUSA. Queenie diz que Jacob, ainda tonto, não comeu nada o dia inteiro e nem conseguiu o dinheiro para sua padaria. Newt reconhece a bruxa como legilimente, uma pessoa com habilidade de ler pensamentos. Jacob fica fascinado ao ver as irmãs cozinhando da forma bruxa, utilizando suas varinhas. Newt demonstra hesitação em aceitar o jantar, porém Tina e Jacob o convencem a ficar.
Provas, Aliados e Inimigos	<p>- Durante o jantar Queenie conta sobre a vida delas antes de ir para Nova York e o que aconteceu com seus pais. Jacob elogia a refeição feita pelas irmãs e Queenie lhe diz que nunca tinha conversado com um não-maj na vida. Newt percebe que Jacob está suando mais que o normal e diz que seria melhor se retirarem para dormir. Assim que Tina os deixa no quarto, Newt se levanta, entra em sua maleta e chama por Jacob. Jacob hesita, porém é chamado novamente.</p> <p>- A maleta leva a um escritório com diversos itens. Newt cuida da mordida de murtisco no pescoço e explica que por ser trouxa, a fisiologia de Jacob é diferente e reage de forma mais intensa. Após, Newt lhe mostra o viveiro de animais fantásticos que possui. Há animais como pássaro-trovão, chamado Frank, arpéus, tronquitos, occamis, etc. Newt explica que resgatou a maioria, que o real motivo da sua vinda aos Estados Unidos é retornar Frank ao seu local de origem no deserto do Arizona e também mostra a Jacob o occami que nasceu quando estavam no banco. Jacob então declara que acha que não está sonhando, pois não tem imaginação suficiente para criar tudo aquilo.</p> <p>- Jacob perambula pelo viveiro alimentando outros animais até cruzar com uma área coberta de neve e com um círculo negro flutuando. Ele se aproxima, porém Newt aparece e o alerta a não tocá-lo. O magizoologista apenas chama o vulto de obscurus e logo muda a conversa para os animais que fugiram. Jacob diz que o local aberto que animais poderiam gostar é o Central Park, porém ele se mostra hesitante em fugir do apartamento das irmãs Golstein. Newt logo o convence ao dizer que elas irão apagar suas memórias da magia assim que ele se recuperar.</p> <p>- Jacob e Newt conversam no caminho para o parque e Newt lhe diz que as pessoas gostam dele facilmente, enquanto o próprio Newt na verdade somente as irrita. O bruxo pergunta a Jacob o porquê ele decidiu ser padeiro. Ele responde que é porque está morrendo na fábrica de enlatados onde trabalha que deseja dar as pessoas felicidade. Eles conversam sobre a guerra até entrarem em uma rua onde Newt percebe joias caídas na rua. Jacob fica vigiando a rua enquanto Newt tenta capturar o pelúcio que fugiu da maleta. Jacob percebe que a maleta de Newt abriu um pouco e ele corre para fechá-la. O pelúcio é pego quando Newt lança-lhe um feitiço, porém os dois são cercados pela polícia com diversas joias presas em seus casacos. Um leão surge na calçada e nesse momento de distração, Newt os aparata para o Central Park.</p> <p>- No Central Park eles seguem para o zoológico e Newt faz com que Jacob utilize equipamentos de segurança. Ele explica a Jacob que a erupente é atraída pelo cheiro do perfume. Jacob vê Newt realizando um ritual para chamar a atenção da criatura mágica, porém é atingido por um objeto e deixa cair perfume nele, que acaba chamando a atenção da erupente para ele. Jacob foge para fora do zoológico e sobe em uma árvore. A erupente consegue destruir a base da árvore e Jacob corre para o lago congelado. Antes de ser atingido pela enorme criatura, Newt consegue captura-la. Os dois entram novamente na maleta para cuidar dos animais.</p> <p>- Tocam na maleta, onde saem Newt e Jacob em uma sala cheia de pessoas, incluindo Tina, que informa a presidente quem ele é um não-maj que foi atacado por uma das criaturas de Newt. Jacob ouve diversas pessoas chocadas dizendo que ele deve ser obliaviado. Eles reparam no corpo que paira no alto da sala e Newt diz que não foi nenhuma de suas criaturas que matou o homem, sim um obscurus. A presidente ordena que retirem a maleta e varinha de Newt e que prendam os três.</p> <p>- Na cela, Jacob pergunta o que é um obscurus. Tina responde que há séculos não se vê um, porém Newt afirma que conheceu uma obscurial no Sudão há três meses. Ele explica que antigamente houve muitos casos por causa das perseguições dos trouxas contra bruxos. As crianças bruxas tentavam suprimir sua magia para não serem perseguidas e acabavam desenvolvendo um obscurus, que é uma força instável das</p>

	<p>trevas que quando irrompe simplesmente ataca e desaparece e que não há registro de obscuriais com mais de dez anos de idade. Jacob então levanta a questão se o senador Shaw foi morto por uma criança, que nenhum dos bruxos lhe confirma.</p> <p>- Newt e Tina são levados por dois outros bruxos. Newt lhe diz que foi bom ter o conhecido e espera que ele consiga sua padaria. Após um tempo, outro bruxo vem lhe buscar e seguem para o saguão da sede do MACUSA até que Queenie se aproxima e diz que irá levar Jacob para ser obliviado. Sam, o aurore responsável, diz que ela não é capacitada, Queenie, porém o ameaça com informações que leu em sua mente. Queenie diz a Jacob que Tina está com problemas e pergunta onde está a maleta de Newt. Ele acredita que Graves a levou. A bruxa os dirige para outro local do MACUSA e Jacob pergunta se ela não vai obliviá-lo. Ela responde que agora Jacob é um deles.</p> <p>- Os dois arrombam o escritório de Graves e pegam a maleta e varinhas. O alarme é disparado e em um corredor eles encontram Newt e Tina, que estavam sendo perseguido por aurores. Queenie diz para eles entrarem na maleta de Newt para que ela os retire do MACUSA.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	<p>- O quarteto decide ir a um bar procurar informações sobre o último animal desaparecido. O bar bruxo tem criaturas que Jacob nunca viu, como elfos domésticos. Queenie diz a Jacob que não há não-maj igual a ele. Jacob confirma e dois continuam a conversa até que o bar entra em caos, pois aurores do MACUSA estão a caminho. Jacob dá um soco no duende Gnarlak, que os denunciou, e ajuda a recuperar Pickett, o tronquilo. O quarteto consegue fugir e aparata para a loja Macy's.</p>
A Provação	<p>- Na loja, eles observam uma bolsa ser carregada por alguém invisível. Newt diz que semiviso é pacífico e pede que Jacob e Queenie sigam um caminho e tentem não ser previsíveis quando tentarem capturar o animal, pois o semiviso tem a habilidade de prever o futuro imediato. Newt nota que o semiviso estava na verdade cuidando de um dos occamis que fugiu e que este adapta seu tamanho de acordo com o ambiente, portanto quanto maior o espaço, maior o occami fica. Newt orienta que precisam de um inseto e um bule, enquanto ele tenta acalmar o occami. Jacob encontra uma barata e a usa para chamar a atenção do occami; joga o inseto para Tina que está segurando um bule. O occami segue a barata, se adapta no tamanho do bule e juntos eles capturam a criatura.</p>
Recompensa	<p>- Na maleta, Jacob auxilia o semiviso a entrar em seu ninho, enquanto as irmãs Goldsteins admiram os animais que Newt cuida. Jacob ouve Newt mencionar a palavra escola e questiona se existem escolas bruxas. Queenie defende que Ilvermorny é a melhor escola bruxa, entretanto, Newt defende que a melhor é na verdade Hogwarts. A conversa é interrompida quando Frank, o pássaro-trovão, fica agitado e pressente perigo próximo.</p>
O Caminho de Volta	<p>- O quarteto observa a destruição que o obscurus está causando na cidade. Newt e Tina aparatam e quando Queenie tanta deixá-lo sozinho somente com a maleta para proteger, Jacob a lembra que ela mesma disse que ele também é um deles.</p> <p>- Jacob e Queenie são impossibilitados de entrar na estação de metrô onde estão Newt e Tina por causa do escudo de proteção que os aurores criaram. O escudo é destruído completamente quando aurores atacam o obscurus e eles entram na estação. Eles veem Gerardo Grindelwald ser levado e após vão de encontro com Newt e Tina. Jacob devolve a maleta do magizoologista. A presidente Picquery agradece Newt pelo que fez, mas diz que infelizmente a comunidade mágica foi exposta e é impossível obliviar a cidade inteira. Newt afirma que há uma opção: libertar Frank, o pássaro-trovão, com a poção de esquecimento feita do veneno de rapinômio. Ele liberta o grande animal com o veneno, este causa uma grande tempestade com gotas que fazem toda a população perder a memória recente do ataque obscurial. Antes de ir embora, a presidente Picquery diz que o MACUSA tem agora uma dívida com Newt, porém ele e sua maleta precisam ir embora de Nova York, assim como Jacob deve ser obliviado também, não pode haver exceções.</p>
A Ressurreição	<p>- O quarteto vai até a entrada da estação para se despedir de Jacob. Queenie tenta convencê-lo a fugir, porém ele responde que sabe que é melhor perder as memórias, pois viu mais do que poderia saber. Newt diz a Jacob que ele é seu amigo e que nunca se esquecerá de como ele o ajudou. Então Jacob entra debaixo da chuva, Queenie o segue com um guarda-chuva feito de sua varinha, e o beija. Quando Jacob abre os olhos, ele está sozinho na chuva em frente a entrada da estação.</p>
Retorno com o	<p>- Jacob sai de um dia de trabalho na fábrica de enlatados. Em meio à multidão de trabalhadores</p>

Elixir	<p>caminhando, um homem esbarra nele, fazendo cair sua maleta. Quando Jacob se abaixa para pegar sua maleta, ela está mais pesada do que estava momentos antes. Ele a abre e nela há uma carta com pedaços prateados. Na carta, um benfeitor diz que ele está desperdiçando seu talento na fábrica de enlatados e que lhe deixa cascas de ovos de occamis como garantia para seu empréstimo, pois as cascas são feitas de prata.</p> <p>- Algum tempo depois, com sua padaria já funcionando e cheia de clientes, Jacob é perguntado por uma cliente de onde sugem as ideias de pães no formato de diferentes animais. Ele responde que as ideias apenas aparecem. Quando a padaria esvazia, Jacob olha para a única cliente ainda dentro do estabelecimento. A mulher loira lhe é familiar e está sorrindo para ele. Jacob toca em uma cicatriz no pescoço e sorri também.</p>
---------------	---

Tabela 33: Jornada do Escritor em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. **Fonte:** Autora.

ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM (2016) – CREDENCE BAREBONE	
Mundo Comum	<p>- O garoto entrega panfletos a diversas pessoas que circulam o discurso anti-bruxo dos Segundos Salemianos. Após o discurso, ele retorna para sua casa com a família. O garoto ajuda a distribuir alimento para crianças de rua. As crianças pegam panfletos e retiram a comida em seguida. Uma das crianças pergunta a mulher líder dos Segundos Salemianos se a marca que ele tem no rosto é uma marca bruxa. Ela responde que não.</p> <p>- Os Segundos Salemianos são levados à redação do jornal, o garoto, sua mãe e duas irmãs mais novas. O jovem Sr. Langdon Shaw os leva até uma sala onde o dono do jornal Henry Shaw conversa com o senador Henry Shaw Jr. O jovem Sr. Shaw mostra ao pai e irmão. Ele os apresenta a Mary Lou Barebone, da Sociedade Filantrópica Nova Salem. Langdon diz que os eventos estranhos que estão acontecendo na cidade é bruxaria. O pai não se interessa, pois não acredita que alguém dá algo de graça. Mary Lou diz que eles valorizam algo mais valioso que o dinheiro, que é a influência, já que várias pessoas leem o jornal. Langdon pede que o pai olhe as evidências, porém ele pede que a família Barebone se retire de seu escritório. O garoto ouve o senador falar ao irmão para retirar as aberrações de lá. Mary Lou espera que o Sr. Shaw reconsidere e avisa que eles são fáceis de encontrar. Ela agradece e a família se retira. O garoto deixa cair um dos panfletos que carregava e o senador lhe chama. Ele entrega ao garoto o panfleto caído e fala para ele jogar no lixo que é onde ele pertence. O garoto pega a mão da irmã mais nova e se retira.</p>
Chamado à aventura	<p>- À noite, o garoto distribui mais panfletos na rua, ele é ignorado pela maioria dos pedestres. O garoto vê um homem do outro lado da rua e o segue para uma viela. O homem diz que o garoto está chateado e que foi novamente sua mãe. O garoto pergunta ao homem se ele acha que ele é uma aberração. O homem responde que não, que acha que ele é especial senão não teria lhe pedido ajuda. O homem pergunta se ele tem novidades/notícias, ele responde negativamente, mas diz que ainda está procurando.</p>
Recusa do Chamado	
Encontro com o Mentor	<p>- O garoto o chama de Sr. Graves e lhe diz que se ele soubesse se é menino ou menina. Graves o corta dizendo que a visão só lhe mostrou uma criança com imenso poder, de não mais do que 10 anos de idade e que a criança é próxima a mãe do garoto. O garoto diz que pode ser várias. Graves diz que viu o garoto ao lado dele em Nova York e que ele é quem ganha a confiança da criança. Graves também diz que o garoto quer se juntar ao mundo bruxo e ele também quer. Graves o chama de Credence. Por fim, Graves afirma que Credence só precisa encontrar a criança e eles serão livres.</p>
Travessia do Primeiro Limiar	<p>- Credence quer fazer parte do mundo bruxo.</p>
Provas, Aliados e Inimigos	<p>- Credence retorna para sua casa. As irmãs estão na entrada. Sua mãe pergunta onde estava. Ele responde que procurava um local para a reunião do dia seguinte. Ele pede desculpa, pois não tinha percebido que era tão tarde. Credence retira seu cinto e entrega a Mary Lou. Ambos sobem as escadas enquanto as irmãs, Modesty e Chastity, observam.</p> <p>(ataque ao senador Henry Shaw Jr.)</p> <p>- Credence está na viela ao lado de sua casa, quando Graves o aborda perguntado se encontrou a criança. O garoto responde que não consegue. Graves então pede que ele mostre sua mão, que está cheia de feridas de</p>

	<p>sua última surra. Graves promete que assim que encontrarem a criança, a dor irá passar. Graves entrega a Credence um colar com um símbolo triangular, com um círculo e uma linha no centro, que assim que ele encontrar a criança, deve tocar o símbolo, Graves saberá e o encontrará. Ele promete que se Credence fizer isso, ele será honrado entre os bruxos para sempre. O tempo está esgotando e uma criança está morrendo.</p> <p>- Na sede da SS, Credence entra no quarto da irmã mais nova, enquanto ela separa os panfletos no térreo. Embaixo da cama, ele encontra uma varinha de brinquedo. A menina entra no quarto, ele pergunta onde encontrou aquilo e ela pede o brinquedo de volta. Mary Lou entra no quarto e vê Credence segurando o brinquedo. Ela ordena que Credence retire seu cinto. Mary Lou quebra a varinha. E as irmãs observam. Credence chama a mãe, ela, porém responde que não é sua mãe. Que a verdadeira mãe dele era uma perversa anormal. A irmã mais nova assume que a varinha era dela. O cinto sai da mão de Mary Lou. Ela pergunta a Credence e a Modesty o que está acontecendo. Quando se abaixa para pegar o cinto, ele voa para o canto. Então Mary Lou é atacada por um grande vulto negro e cai no térreo, morta. Toda a casa e sede da SS é destruída pelo vulto.</p> <p>- Credence está chorando no chão, segurando o colar, entre os destroços da casa. É onde Graves o encontra. Chastity está caída e o corpo de Mary Lou no centro. Graves diz que o obscurial estava no local e pergunta onde ela foi. Credence lhe pede ajuda. Graves pergunta por sua outra irmã, Modesty. Enquanto Credence chora pedindo ajuda. Graves diz que a irmã está em perigo e que precisam encontrá-la.</p>
Aproximação da Caverna Secreta	<p>- Graves aparata os dois para uma rua que teve um dos prédios destruídos. Credence diz que a mãe adotou Modesty da família de doze pessoas que morava no local. Que a garota sente falta dos irmãos e irmãs e que não sabe onde ela está. Graves fala que Credence é um aborto, bruxo que não desenvolve habilidades mágicas. Credence diz que Graves prometeu ensiná-lo. O aurore responde que o garoto não aprenderia e que ele teve a recompensa, a mãe adotiva está morta. Graves olha os quartos do prédio, a procura da garota. Porém ao encontrá-la, Credence destrói as paredes e diz a Graves que confiou nele, que era seu amigo. Graves responde que Credence pode controlá-lo. O garoto responde que não quer controlar. Então Credence toma a forma de um vulto negro, a forma obscurial. Ele deixa Graves e Modesty e sai pela cidade, causando enorme destituição por onde passa.</p>
A Provação	<p>- Credence!obscurus é seguido por Graves que lhe diz que ele é um milagre, pois ele sobreviveu por muitos anos com o parasita dentro dele. E pede que vá com ele, que pense no que poderiam conseguir juntos. Credence!obscurus ataca Graves, mas não o mata. Ele desaparece assim que Tina ataca Graves.</p>
Recompensa	
O Caminho de Volta	
A Ressurreição	<p>- Credence!obscurus passa pela barricada policial, retoma a sua forma humana e entra na estação de metrô. Um jovem britânico lhe segue e diz que pode ajudá-lo.</p> <p>- Na plataforma o britânico chama por Credence. Credence oscila entre a forma humana e obscurial. Ele diz que está lá para ajudar Credence, não está para machucá-lo. O britânico diz que conheceu uma pessoa como ele. Uma garota, que havia sido aprisionada e punida por sua magia. Credence então remota o controle de sua forma. O britânico se aproxima lentamente próximo aos trilhos. Ele pergunta se pode se aproximar, porém é atingido por um feitiço lançado por Graves. Credence tenta fugir. Graves ataca e o britânico protege Credence de todos os ataques. O britânico é violentamente atingido e Credence mais uma vez perde o controle. Credence!obscurus ataca Graves. O bruxo aparata por toda a plataforma, o britânico também. Credence!obscurus destrói a estação, voa alto e retorna para a plataforma. Ele está para atacar novamente Graves, que caiu ao lado do britânico, quando Tina pede que ele pare, que não faça nada de mal. Tina diz que sabia o que a Mary Lou fazia com ele e que ele sofreu. Credence recupera um pouco do controle. Mas que ele precisa parar naquele momento, pois Newt e ela irão protegê-lo. E que Graves está o usando. Graves diz que não ouvir Tina, porque ele quer que ele seja livre. Bruxos invadem a plataforma e os trilhos com varinhas apontadas a Credence. Tina pede que parem, pois estão o assutando. Graves manda que ninguém faça alguma coisa. Tina o chama mais uma vez, porém os bruxos o atacam. E o corpo de Credence!obscurus se desfaz e uma explosão acontece.</p>
Retorno com o Elixir	

Tabela 34: Jornada do Escritor em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. **Fonte:** Autora.

<i>Mythos</i>	<i>Topos</i>	<i>Ethos</i>
S.S. salva das aberrações	Mansão	Newt é compassivo
Mundo bruxo pode existir	Porto de Nova York	Segundo Salemianos é uma farsa
Bruxos não interagem com não-majs	Banco	Tina estava correta sobre Mary Lou Barebone
Criaturas fantásticas devem ser exterminadas	Sede do MACUSA	Criaturas Fantásticas podem ser cuidadas e estudadas
Grindelwald desapareceu	Dep. Grandes Investigações	Percival Graves foi substituído
Tina não cumpriu seu papel de auror corretamente	Dep. Permissão de Varinha	Gerardo Grindelwald é ambicioso e perigoso
Criaturas assolam Nova York	Escritório de Graves	Jacob e Newt são amigos
Mistério, aventura	Sede dos Segundos Salemianos	Newt salvou o MACUSA
	Redação e escritório Shaw	
	Apartamento Queenie e Tina	
	Apartamento Kowalski	
	Estação de metrô	
	Loja Macy's	
	Bar Porco Cego	
	Cela	
	Sala de reunião	
	Central Park	
	Zoológico	
	Maleta de Newt	
	Sala das lembranças	
	Escola Ilvermory	

Tabela 35: *Worldness* em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. **Fonte:** Autora.

Arquétipos	Personagem
Herói	Newt Scamander; Jacob Kowalski
Mentor	Newt Scamander
Guardião do Limiar	Tina Goldstein; Segundos Salemianos
Arauto	Newt Scamander
Camaleão	Percival Graves
Sombra	Credence; Gerardo Grindelwald
Aliado	Tina e Queenie Goldstein; Jacob Kowalski
Pícaro	Jacob Kowalski

Tabela 36: Arquétipos em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. **Fonte:** Autora.

GLOSSÁRIO

Aborto: bruxo que não desenvolve habilidades mágicas.

Accio: feitiço convocatório de objetos.

Acromântula: aranha gigante com habilidade de fala humana.

Alohomora: feitiço para destrancar portas.

Animago: bruxo com habilidade de se transformar em um animal sem utilizar uma varinha. Exemplos: Minerva McGonagall, Rita Skeeter, Sirius Black, Tiago Potter e Pedro Pettigrew.

Aparatar: habilidade bruxa de se teletransportar

Armada de Dumbledore: grupo alunos das casas Grifinória, Lufa-Lufa e Corvinal que se juntaram para aprender com Harry como se defender das artes das trevas. AD é composta por: Ana Abbott, Cho Chang, Dino Thomas, Fred e Jorge Weasley, Gina Weasley, Harry Potter, Hermione Granger, Lilá Brown, Luna Lovegood, Miguel Corner, Neville Longbottom, Nigel Wespurt, Parvati e Padma Patil, Rony Weasley, Simas Finnigan, Susana Bones e Zacarias Smith.

Auror: bruxo de elite do Departamento de Investigações de Crimes da Artes das Trevas.

Avada Kedavra: feitiço fatal, também conhecido como Maldição da Morte, uma das três Maldições Imperdoáveis.

Azkaban: prisão bruxa de segurança máxima, localizada no meio do Mar do Norte e que era vigiada por dementadores.

Basilisco: criatura gigante na forma de serpente. Qualquer animal ou pessoa que faz contato visual com um basilisco morre imediatamente. Em A Câmara Secreta, descobre-se que o basilisco de Salazar Slytherin é uma horcrux de Voldemort e responsável pela morte de Murta Que Geme, a fantasma do banheiro feminino do segundo andar.

Beco Diagonal: centro de compras bruxo localizado em Londres. No Beco Diagonal há diversas lojas, restaurantes e o banco Gringotes.

Berrador: carta mágica onde a mensagem é reproduzida em voz alta assim que aberta. Neville Longbottom, Rony Weasley e Petúnia Dursley receberam berradores na série.

Cálice de Fogo: cálice encantado que seleciona os competidores dignos do Torneio Tribruxo.

Capa da Invisibilidade: uma capa encantada que torna invisível qualquer pessoa ou objeto que utilizá-la. A Capa da Invisibilidade também é uma das três Relíquias da Morte.

Chapéu Seletor: objeto mágico que seleciona alunos para as quatro diferentes casas em Hogwarts ao ler os pensamentos do aluno. O Chapéu Seletor também auxiliou Harry, em A Câmara Secreta, e Neville, em As Relíquias da Morte, ao apresentar ambos os alunos a espada de Griffyndor.

Comensal da morte: nome dado aos seguidores de Voldemort.

Corvinal: Um das quatro casas da Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, fundada por Rowena Ravenclaw. As características admiráveis dos membros da Corvinal são inteligência, criatividade, espirituosidade e individualidade.

Cruciatus: também conhecida como Maldição da Tortura, é uma das três Maldições Imperdoáveis.

Dementador: criaturas das trevas que se alimentam de felicidade humana e capaz de sugar a alma de um indivíduo ao performar o Beijo do Dementador, deixando assim o indivíduo em estado vegetativo.

Elfo doméstico: criatura mágica capaz de realizar feitiços sem varinha e muito leal e devota ao seu mestre.

Espelho de Ojesed: espelho que mostra o desejo mais profundo de um indivíduo que se observa nele.

Estupefaça: feitiço capaz de deixar o alvo inconsciente.

Erumpente: animal fantástico africano, parecido com um rinoceronte.

Expecto Patronum: feitiço capaz de atacar dementadores, onde sua intensidade é medida por quão feliz foi a lembrança do bruxo ao conjura-la. O patrono de cada indivíduo toma uma forma animal, além de reprodução da felicidade da lembrança.

Expelliarmus: feitiço que desarma o alvo.

Felix Felicis: poção da sorte.

Grifinória: Um das quatro casas da Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, fundada por Godric Gryffindor. As características admiráveis dos membros da Grifinória são bravura, coragem, cavalheirismo e ousadia.

Godric's Hollow: vilarejo na Inglaterra onde habitou bruxos famosos. O nome é homenagem ao morador Godric Gryffindor, fundador da casa Grifinória. As famílias Dumbledore e Potter também habitaram no vilarejo e foi onde Voldemort foi derrotado pela primeira vez após atacar o bebê Harry Potter.

Hipogrifo: criatura mágica com cabeça de águia e corpo de cavalo.

Hogsmeade: vilarejo completamente bruxo na Inglaterra, próximo à propriedade de Hogwarts, onde há também lojas e restaurantes.

Hogwarts: Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts foi fundada por Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff, Rowena Ravenclaw e Salazar Slytherin. A extensa propriedade da escola inclui o castelo, Campo de Quadribol, Estufas de Herbologia, Cabana de Hagrid, Corujal, Lago Negro e a Floresta Proibida. A segurança da propriedade é feita por encantamentos ao redor que não permitem que trouxas enxergem o castelo, nem que bruxos possam aparatar no terreno, assim evitando invasões.

Imperius: feitiço que permite manipulação completa do alvo, também é uma das três Maldições Imperdoáveis.

Inferi: plural de inferius, que se refere a corpos reanimados com magia negra.

Legilimência: habilidade de ler pensamentos e sentimentos de pessoas. Os maiores exemplos de legilidentes em Harry Potter são: Salazar Slytherin, Voldemort, Severo Snape e Alvo Dumbledore.

Lufa-Lufa: Um das quatro casas da Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, fundada por Helga Hufflepuff. As características admiráveis dos membros da Lufa-Lufa são dedicação, disposição, gentileza e lealdade.

Lumos: feitiço de iluminação na ponta da varinha.

MACUSA: Congresso Mágico dos Estados Unidos da América (Magical Congress of United the States of America), órgão responsável pelo mundo bruxo no país.

Marca Negra: é o símbolo de Voldemort que os seus Comensais da Morte tem no braço esquerdo.

Marotos: grupo de alunos da Grifinória, composto por Tiago Potter (Pontas), Sirius Black (Almofadinhas), Remo Lupin (Aluado) e Pedro Pettigrew (Rabicho) e responsáveis pela criação do Mapa do Maroto.

Murtisco: criatura mágica marinha.

Não-maj: termo utilizado na comunidade bruxa americana para se referir a pessoas comuns, sem habilidades mágicas.

Obliviate: feitiço de esquecimento que pode apagar ou alterar a memória da pessoa atingida.

Obscurus: é um parasita presente no corpo de jovens bruxos que tiveram que reprimir seus poderes.

Oclumênciã: habilidade de defesa da proteção da mente.

Ofidioglota: pessoa com capacidade de se comunicar com cobras.

Ordem da Fênix: grupo de bruxos organizado por Alvo Dumbledore para combater Voldemort e seus seguidores durante a Primeira e Segunda Guerra Bruxa. A Ordem da Fênix é composta por: Aberforth Dumbledore, Alastor Olho-Tonto Moody, Alvo Dumbledore, Arabella Figg, Arthur Weasley, Dédalo Diggle, Fílio Flitwick, Fleur DeLacour, Franco e Alice Longbottom, Fred e Jorge Weasley, Kinsley Shackbolt, Lílian Potter, Minerva McGonagall, Molly Weasley, Mundungo Fletcher, Ninfadora Tonks, Pedro Pettigrew, Remo Lupin, Rúbeo Hagrid, Severo Snape, Sirius Black e Tiago Potter.

Pássaro-Trovão: ave mágica americana capaz de pressentir perigo e até causar grandes tempestades durante seu voo.

Pedra da Ressurreição: é uma das três Relíquias da Morte capaz de trazer uma pessoa de volta a vida.

Pelúcio: roedor mágico facilmente atraído por coisas brilhantes e capaz de encontrar tesouros.

Penseira: objeto mágico utilizado para rever lembranças.

Petrifius Totalus: feitiço de paralisação instantânea.

Poção Polissuco: poção complexa capaz de transformar as feições de uma pessoa por outra.

Profeta Diário: jornal bruxo com sede em Londres.

Quadribol: esporte bruxo jogado por sete jogadores por time, que jogam montados em vassouras e no qual há quatro bolas em disputa. O objetivo do jogo é atingir o maior número de pontos, porém o jogo se encerra somente quando o pomo de ouro é capturado.

Rapinomônio: criatura mágica venenosa capaz que sugar cérebros. Diluído na quantidade correta, o veneno do animal voador pode ser utilizado para apagar memória recente.

Relíquias da Morte: três objetos mágicos e de grande poder dados pela Morte no Conto dos Três Irmãos, um conto popular bruxo. As relíquias são: Capa da Invisibilidade, Pedra da Ressureição e a Varinha das Varinhas. Aquele que possuir os três itens ao mesmo tempo é considerado o Senhor da Morte, ou seja, imortal.

Revelio: feitiço utilizado para revelar objetos e outras coisas escondidas.

Sala Precisa: uma sala no castelo Hogwarts que surge e se adapta a necessidade de quem realmente a precisa. A sala também é conhecida como Sala Vai e Vem, pois além de não constar no Mapa do Maroto, ela desaparece assim que a pessoa entra ou sai dela.

Salgueiro Lutador: árvore mágica que ataca quem se aproxima de seu arredor. Colocada por Alvo Dumbledore para proteger a passagem secreta que liga o castelo Hogwarts a Casa dos Gritos, em Hogsmeade. O local era utilizado por Remo Lupin nos períodos de lua cheia.

Sangue-ruim: termo ofensivo para se referir a um bruxo nascido trouxa.

Sectumsempra: feitiço de ataque criado por Severo Snape, no qual a vítima é atingida por diversos cortes, assim a matando por hemorragia.

Seminviso: criatura mágica capaz de se tornar invisível e ver o futuro.

Sonserina: Um das quatro casas da Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, fundada por Salazar Slytherin. As características admiráveis dos membros da Sonserina são ambição, astúcia, determinação e fraternidade.

Testrálio: cavalo alado mágico com corpo esquelético que é somente visível por aqueles que presenciaram a morte de uma pessoa.

Torneio Tribuxo: campeonato entre três escolas bruxas da Europa: Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, Academia de Magia Beauxbatons e Instituto Durmstrang.

Tronquilha: criatura mágica com aparência de mini árvore.

Trouxa: termo utilizado na comunidade bruxa britânica para se referir as pessoas comuns, sem habilidades mágicas.

Varinha das Varinhas: uma das três Relíquias da Morte, a varinha mais poderosa da história bruxa.

Veela: raça semi-humana mágica com feições belas, capazes de seduzir homens facilmente. Fleur e Gabriele Delacour possuem ascendência veela.

Veritaserum: poção da verdade.

Vira-Tempo: relógio mágico capaz de retorceder algumas horas e permitir viagem no tempo para aquele que o utiliza.

Você-Sabe-Quem: termo utilizado por bruxos que tem medo de utilizar o nome Voldemort.

Voto Perpétuo: feitiço de juramento que tem como pena a morte para aquele que quebrar os termos prometidos.