

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Nicole Schnipa Pereira

O WEBSITE POTTERMORE NA NARRATIVA
TRANSMÍDIA DE ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM

Passo Fundo

2018

NICOLE SCHNIPA PEREIRA

**O WEBSITE POTTERMORE NA NARRATIVA TRANSMÍDIA DE ANIMAIS
FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM**

Monografia apresentada ao curso de Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção de grau de Bacharelado em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Ms. Olmiro Cristiano Lara Schaeffer

PASSO FUNDO

2018

NICOLE SCHNIPA PEREIRA

**O WEBSITE POTTERMORE NA NARRATIVA TRANSMÍDIA DE ANIMAIS
FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM**

Monografia apresentada ao curso de Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção de grau de Bacharelado em Publicidade e Propaganda.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Ms. Olmiro Cristiano Lara Schaeffer
Universidade de Passo Fundo - UPF

Prof. _____ - _____

Prof. _____ - _____

PASSO FUNDO

2018

Dedico esta pesquisa para minha família, que sempre confiou e incentivou meus estudos. Para meus amigos e meus irmãos de lenço, pelo apoio nas horas difíceis. E a todos os Potterheads, que acreditam no mundo mágico.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais Volnei e Helena, por todo incentivo, confiança e apoio que sempre me deram, não só no momento final da faculdade, mas nos quatro anos de graduação. Sem vocês eu não teria conseguido, vocês foram meus alicerces e bases sólidas, fizeram-se de molas para impulsionar meu voo mais longe e cada vez mais alto. Se esse TCC carrega meu coração, foi porque vocês me ensinaram a colocar amor em tudo que faço, pois com o amor as coisas ficam mais fáceis, as linhas ficam mais leves e tudo fica mais bonito. Isso é para vocês e por confiarem no meu potencial sem nunca questionar minhas escolhas para a vida profissional.

Gostaria também de agradecer minha irmã Vitória, por tantas vezes que me surpreendeu com um abraço terno e dizendo: “Fica tranquila, logo passa”. Você, mesmo sem entender direito o que essa fase significa, sempre tentou me dar apoio e uma palavra de carinho. Vindo da pessoa que mais amo na vida, isso tudo foi essencial.

Aos amigos e irmãos de lenço, que entenderam minha ausência, ficaram felizes com minhas conquistas e muitas noites, ouviram meu desabafo sem reclamar para fazer o meu coração sentir-se melhor. Obrigada por entenderem minha ausência em festas ou atividades escoteiras, por serem empáticos e compreender todos momentos de dificuldade que tive.

Aos potterheads que acompanharam minha jornada, vibraram e ansiaram pela monografia construída em cima do Mundo Mágico de J.K. Rowling.

Gratidão aos meus professores, meus mestres responsáveis pelo meu ensino e pela profissional que serei no futuro. Obrigada pelas correções, pelos puxões de orelha que se fizeram necessário e por todo incentivo para não parar de sonhar dentro da Publicidade. Obrigada Prô Ju, pelo auxílio na parte do projeto e com a escolha do meu orientador, por ter sido uma amiga compreensiva e atenciosa durante toda a faculdade. Um muito obrigada mais que especial para o meu orientador, Miro, pela paciência, empolgação, pela confiança no meu tema e por ter sido um companheiro de jornada, professor, você é incrível, tanto como educador quanto como pessoa.

Obrigada aos meus colegas do NEXPP, por todo auxílio, desde conselhos, dicas de escrita, bibliografia recomendada e por entender meus momentos de dificuldade. Obrigada a Fernanda, minha supervisora que, muitas vezes, fez papel de irmã mais velha e estendeu uma mão amiga em minha direção.

Às minhas companhias diárias de viagem, que aceitavam ser trocados por um computador, dormir ao lado de luz e som de teclas e por nunca reclamarem disso.

Agradeço à minha família pelos momentos de risada e por entenderem a minha ausência em

tantos almoços de domingo.

Obrigada a todos que contribuíram para completar a minha narrativa transmídia, por serem minha história favorita e permitir que meus sonhos se tornem realidade.

As histórias que mais amamos vivem em nós para sempre. Não importa se você voltará página por página ou se assistirá aos filmes mais uma vez, Hogwarts sempre estará te esperando.

- J. K. Rowling

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo investigar o site Pottermore.com como parte da narrativa transmídia desenvolvida no pré-lançamento do filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016), do universo ficcional de Harry Potter. O estudo foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica, documental, descritiva, exploratória e análise de conteúdo. Buscou-se entender como os conteúdos são apresentados no site, sua relação com a franquia Harry Potter e verificar se há conteúdo no site Pottermore.com com aspectos transmidiáticos em relação a franquia, a partir do conceito apresentado por Jenkins (2009). Como resultado, a pesquisa revela como as franquias se beneficiam de campanhas com esta narrativa para melhorar o relacionamento com o seu público-alvo, através do método de análise criado. O Pottermore.com poderia ter se apropriado de alguns conceitos citados para melhor desenvolver a narrativa transmídia de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Palavras-chave: narrativa transmídia; interação; *Animais Fantásticos e Onde Habitam*; Harry Potter; Pottermore.com.

ABSTRACT

This research aims to investigate the website Pottermore.com as part of the transmedia narrative developed in the pre-release of the film *Fantastic Animals and Where to Find Them* (2016), from the fictional universe of Harry Potter. The study was developed from bibliographic, documentary, descriptive, exploratory research and content analysis. The objective was to understand how the content is presented on the site, its relationship with the Harry Potter franchise and check if there is content on the site Pottermore.com with transmissive aspects regarding franchising, from the concept presented by Jenkins (2009). As a result, the research reveals how franchisees benefit from campaigns with this narrative to enhance the relationship with their target audience, through the analysis method created. Pottermore.com could have appropriated some concepts cited to better develop the transmedia storytelling of *Fantastic Beasts and Where to Find Them*.

Keywords: transmedia storytelling; interaction; *Fantastic Beasts and Where to Find Them*; Harry Potter; Pottermore.com.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metáfora do Espetáculo	21
Figura 2 - Procura Mundial Pottermore	25
Figura 3 - Procura Brasil Pottermore	26
Figura 4 – Resposta de J.K. Rowling à fã.....	37
Figura 5 – Divisão dos filmes e Linha Temporal	38
Figura 6 – Menu interativo.....	38
Figura 7 – Homepage Pottermore.....	398
Figura 8 - Seção Writing by J.K. Rowling.....	39
Figura 9 - Seção Explore the story	409
Figura 10 - Seção Fantastic Beasts	25
Figura 11 - Seção Harry Potter and the Cursed Child	40
Figura 12 - Análise Pottermore Nível Mundial.....	41
Figura 13 - Análise Pottermore Nível Brasil.....	41
Figura 14 - Anúncio Feitiço do Patrono.....	42
Figura 15 - Lançamento Feitiço Patrono.....	42
Figura 16 - Anúncio Ilvermorny.....	43
Figura 17 - Fantastic Beasts and Where to Find Them Anúncio Youtube	43
Figura 18 - Banner de Apresentação "A Celebration of Harry Potter"	44
Figura 19 - Mapa de localização das Escolas de Magia do Mundo	45
Figura 20 - Vídeo da História da Magia na América do Norte	45
Figura 21 - Explicação de J. K. Rowling sobre a história da magia.....	46

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Quadro de Análise Narrativa transmídia.....	26
Quadro 2 - Objetos Foco.....	46
Quadro 3 - Texto Escolas de Magia	47
Quadro 4 - Análise Objeto 1 - Escolas de Magia	48
Quadro 5 - A Origem Irlandeza.....	50
Quadro 6 – A Serpente Chifruda.....	50
Quadro 7 - Webster e Chadwick Boot.....	51
Quadro 8 - Os Garotos Boot e James Steward.....	51
Quadro 9 - Quatro Casas.....	52
Quadro 10 - O sonho	52
Quadro 11 - A Fundação da Escola de Ilvermorny	53
Quadro 12 - A vingança de Gormlaith	54
Quadro 13 - O Legado de Slytherin	54
Quadro 14 - O crescimento da Escola	55
Quadro 15 - Ilvermorny nos dias de hoje	56
Quadro 16 - Análise Objeto 2 – Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny	57
Quadro 17 - A Comunidade Bruxa Norte-Americana.....	58
Quadro 18 - Análise Objeto 3 - A Comunidade Bruxa Norte-Americana.....	59

SUMÁRIO

RESUMO	vii
ABSTRACT	viii
LISTA DE FIGURAS	ix
LISTA DE QUADROS	x
1 INTRODUÇÃO	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	17
2.1 CONVERGÊNCIA	17
2.2 NARRATIVA TRANSMÍDIA.....	19
2.3 INTERAÇÃO MÚTUA E INTERAÇÃO REATIVA.....	22
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	24
3.1 DELINEAMENTO DA PESQUISA	24
3.2 ESPECIFICAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA.....	24
3.3 OBJETO DE ESTUDO.....	25
3.4 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	25
3.5 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS	26
4 A SAGA DE HARRY POTTER.....	288
4.1 ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM.....	322
4.2 ELO ENTRE ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM COM HARRY POTTER.....	35
5	
4.3 O WEBSITE POTTERMORE.COM.....	36
5 ANÁLISE DOS RESULTADOS	41
5.1 ESCOLAS DE MAGIA	46
5.2 ESCOLA DE MAGIA E BRUXARIA DE ILVERMORNY	48
5.2.1 A origem irlandesa	49
5.2.2 A Serpente Chifruda.....	50
5.2.3 Webster e Chadwick Boot	50
5.2.4 Os Garotos Boot e James Steward	51
5.2.5 Quatro Casas	52
5.2.6 O Sonho	52
5.2.7 A Fundação da Escola de Ilvermorny	52
5.2.8 A vingança de Gormlaith.....	53
5.2.9 O legado de <i>Slytherin</i>	54
5.2.10 O crescimento da Escola.....	55

5.2.11 Ilvermorny nos dias de hoje.....	55
5.3 A COMUNIDADE BRUXA NORTE-AMERICANA NA DÉCADA DE 1920	57
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
REFERÊNCIAS.....	62

1 INTRODUÇÃO

O menino que sobreviveu e a franquia que se consolidou. O fenômeno Harry Potter conta a história de um menino (homônimo ao título) em um universo ficcional mágico. A narrativa se fraciona entre livros, filmes, jogos e conteúdos disponibilizados online. Idealizada por J.K. Rowling, a saga é uma das mais aclamadas entre jovens-adultos de toda uma geração (MASTERS, 2017). Jenkins (2009) defende que uma franquia se define como uma operação coordenada que destaca uma marca no mercado midiático. Julga-se, portanto pertinente nomear a história de Harry Potter como uma franquia, visto seu desempenho nas vendas de livros, audiência em cinemas e seu estabelecimento como ícone na cultura popular.

No curso de cinco anos, a autora moldou a história que seria popular a partir do lançamento do primeiro livro da franquia, intitulado de Harry Potter e a Pedra Filosofal, em 1997. Em entrevista à BBC de Londres a autora declarou que mais de dez editoras rejeitaram seu manuscrito (MASTERS, 2017), até que sua narrativa foi aceita e publicada pela editora *Bloomsbury*, com pouco mais de 500 cópias (EXAME, 2017). Apenas um ano mais tarde a editora americana *Scholastic* comprou os direitos para publicar o livro nos Estados Unidos, o lançamento aconteceu em 1998, (Warner Bros, 2015).

Desde então, Harry Potter foi traduzido para cerca de 65 idiomas diferentes (VEJA, 2010) e a coleção Harry Potter chegou ao Brasil em meados do ano 2000. Lançado pela editora *Rocco*, que ainda é a responsável pela publicação da franquia no país (SUPERINTERESSANTE, 2018), o livro se tornou sucesso de vendas, o que gerou grandes receitas a editora e seus afiliados.

No ano de 1998, após recusar a proposta de diversas produtoras, J.K. Rowling vendeu os direitos autorais de seus livros para a adaptação para a sétima arte. O acordo pautava que a produtora (Warner Bros) poderia adaptar as histórias para o cinema desde que fossem diretamente associadas aos livros e os roteiros fossem escritos por J.K. Rowling (STEWART, 2016).

Ao findar do ano de 2001, a Warner Bros lança o primeiro filme da franquia. Com pequenas alterações nas características de alguns personagens, o filme elucidava com fidelidade os eventos do livro. O montante final de audiência em cinemas, em sua última semana de apreciação foi de US\$ 974,755,371 (NEXT, 2018). Assim, a franquia se alicerçou como um grande sucesso, também nos cinemas e todos os filmes foram um sucesso tanto de bilheteria como de crítica, fazendo da saga uma das principais franquias de Hollywood.

A saga de filmes de Harry Potter é considerada até hoje a maior bilheteria de todos os

tempos. Grandes nomes como: O Senhor dos Anéis, James Bond – 007, Piratas do Caribe e Crepúsculo aparecem em posições inferiores (KIM, 2012; UOL, 2016). Parte deste sucesso é atribuído às novidades que a franquia investiu. Por exemplo, Prisioneiro de Azkaban marca o início de um ponto de virada para a série (BURT, 2018).

Embora ainda mantenha o formato de história de aventura relativamente curto e mais coeso dos dois primeiros livros / filmes, ele começa a adicionar uma complexidade narrativa e sombria que não é tão presente nas versões anteriores e mais diretas de Harry Potter. Em Prisioneiro de Azkaban¹, Rowling começa a expandir este mundo, explanando a traição de Peter Pettigrew e a trágica história de vida de Sirius Black como resultado dessa traição (BURT, 2018).

Ele joga com o conceito de tempo - tanto na forma do Vira-Tempo² de Hermione quanto em uma exploração da influência da geração anterior sobre a juventude de hoje - de maneiras complexas. Os dementadores são apresentados e Azkaban é introduzida. Assim, explora-se mais os assassinatos de James e Lily Potter, não apenas como uma tragédia para Harry, mas como uma tragédia para essas pessoas que tinham vidas complexas próprias. Suas mortes não só afetaram seu filho bebê, mas os inúmeros outros que os amavam. Estes e outros pontos dentro filme inspiraram a criação e adaptação de outras sagas como Percy Jackson e o Ladrão de Raios e Jogos Vorazes (BURT, 2018).

O valor estimado de toda a franquia Harry Potter, que inclui livros, filmes, parques de diversão, peças de teatro e produtos licenciados, é de US\$ 24 bilhões (R\$ 77,4 bilhões). Muito deste sucesso se deve à inúmeras representações e referências que ocorrem em diferentes contextos. Citando caso análogo, o *sitcom The Big Bang Theory* e Os Simpsons já referenciaram o bruxo em mais de uma ocasião (MONTEIRO, 2017).

A saga é aclamada por um público extremamente diversificado, no que tange a idade e sexo. O visual limpo e sincero do primeiro filme até o mais sombrio e maduro no último denota um claro amadurecimento dos personagens, o que faz com que público se identifique com os mesmos (IMAX, 2016). No entanto, as opiniões dos filmes geralmente são divididas pelos fãs dos livros, com alguns preferindo mais a abordagem fiel nos dois primeiros filmes, e outros que preferem a abordagem mais estilizada dos filmes posteriores.

Não há uma estimativa global sobre o número de fãs de Harry Potter. Contudo, visto o elevado número de *tweets*, *stories* e *posts* em geral com conteúdo sobre o bruxo e sua história, é seguro afirmar que uma grande parcela de pessoas é fã. Muitos destes fãs, também criam

¹ Explanado em detalhes na seção metodológica deste estudo.

² Dispositivo destinado à viagens no tempo.

suas narrativas, por vezes se inserindo na história, e em outras definindo padrões diferentes para os personagens de Rowling.

Esta pesquisa não possui como foco as narrativas não oficiais (elaboradas por fãs), mas sim no conteúdo gerado por intermédio de fontes oficiais como o site *Pottermore.com*. Como lente teórica, os conhecimentos da narrativa transmídia foram abordados como uma tentativa de explicar o que ocorre no objeto de estudo.

O objeto de estudo, por sua vez, constitui-se de uma ramificação da história de Harry Potter. Portanto, o filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* foi escolhido para este estudo. O trabalho utilizará métodos bibliográficos e observacionais, leituras e fichamentos, análise e coleta de conteúdo para desenvolver a pesquisa.

Ante à literatura exposta e uma verificação inicial no site *Pottermore.com*, esta pesquisa propõe responder a seguinte questão: “O website *Pottermore.com* contribuiu com o filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* sob a perspectiva dos conceitos da narrativa transmídia?”.

Constitui-se como objetivo geral deste estudo, analisar o site *Pottermore.com* a perspectiva teórica proposta pela narrativa transmídia com foco no filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Diante do objetivo geral e do problema proposto nesta pesquisa, os seguintes objetivos específicos são requeridos:

- Entender os conceitos da narrativa transmídia;
- Analisar se o lançamento de *Animais Fantásticos e Onde Habitam* envolve uma narrativa transmídia;
- Verificar se há conteúdo de aspectos transmidiáticos no website *Pottermore.com*;
- Verificar se há conteúdo transmidiático no período de pré-lançamento do filme.

A narrativa transmídia sempre esteve presente no meio comunicacional, mas ganhou ainda mais força com o advento da internet no início do século. Atualmente se faz presente em muitas estratégias de comunicação para engajamento do público, sendo relevante entender a sua estruturação e como a construção de uma narrativa é importante para franquias que procuram o envolvimento do público consumidor.

Essa estratégia é uma alternativa muito utilizada na publicidade para desenvolver campanhas que proporcionem o engajamento do público com a marca, atraindo mídia e contando a história junto dos seguidores, permitindo grande interação entre o consumidor e anunciante para geração de conteúdo.

Assim, percebe-se que entender, ainda mais, as nuances que estão envolvidas nesta estratégia é de extrema importância. Com um conhecimento mais detalhado, empresas podem realizar ações estratégicas mais assertivas e menos custosas. O mesmo ocorre com trabalhadores independentes, e se soma a isso, a satisfação do cliente que pode ser alavancada com este tipo de estratégia.

Este estudo está estruturado em cinco capítulos. O primeiro capítulo apresenta as considerações introdutórias para a pesquisa. O segundo, aborda a fundamentação teórica, portanto, os conceitos sobre a cultura da convergência, narrativa transmídia, e os conceitos de interação reativa e interação mútua são abordados.

O capítulo três faz referência aos procedimentos metodológicos deste estudo. Em seguida são apresentados os dados e a análise do conteúdo. Por fim, são apresentadas as referências utilizadas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo possui o intuito de fundamentar teoricamente os principais aspectos associados ao tema estudado. Logo, com o desígnio de permitir um entendimento cabível dos conceitos utilizados, esta seção explora as características da convergência, da narrativa transmídia e dos conceitos de interação, buscando entender e definir segmentações para melhor compreensão da análise que será feita neste trabalho, não deixando de lado a importância da participação do público do universo ficcional criado.

2.1 CONVERGÊNCIA

O conceito de convergência é descrito na literatura como um conteúdo que se alastra por diferentes plataformas midiáticas. Nesta conceituação, histórias importantes para o enredo principal são contadas para cativar o público que busca entretenimento e experiência. A convergência provoca transformações que ocorrem por intermédio do mercado, das tecnologias, da cultura e/ou da sociedade (JENKINS, 2009 p. 29).

Citando um exemplo de convergência, cita-se a franquia cinematográfica Matrix. No final do século passado o filme original da trilogia mesclava as incertezas sociais rudimentares com uma perspectiva tecnológica aquém de seu tempo. O movimento gerado pelo filme causou uma transformação na maneira em que as pessoas percebiam os computadores e inteligências artificiais, aproximando-os do público em geral. A aproximação, além do próprio filme, ocorreu por meio de quadrinhos e *games*.

Jenkins (2009) conceitua a cultura da convergência como a convergência de mídias rudimentares (lê-se, rádio, televisão) com as modernas (YouTube, *streamings*). O autor, ainda, afirma que a cultura de convergência pode envolver a decisão de produtores de mídia e expectadores por intermédio da interação. Cabe destacar que a convergência é fundamental para entender o conceito de transmídia. Assim, salienta-se que:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p. 30).

Com a iminente transformação tecnológica no início da década de 2000, diferentes estudiosos anteciparam um longo período de transição em que as mídias competiram e, por vezes, colaboraram entre si para buscar uma estabilidade. Jenkins (2009) defende que a convergência não é caracterizada sumariamente por uma estabilidade, mas sim por uma

unificação.

É interessante analisar que, para Jenkins (2009), o processo de convergência não depende exclusivamente de aparelhos. A convergência ocorre por intermédio do meio midiático. Nesse, ocorrem cruzamentos de mídias que se direcionam até o consumidor, que é percebido como principal responsável pelo processo de convergência. A convergência acaba por ser veiculada em diferentes meios, mas é o consumidor que assume papel de protagonista no processo.

O processo integra (i) aparelhos, (ii) aplicativos, (iii) mídias e (iv) ambientes em uma mesma plataforma, utilizando formas de mídia díspares. Para Gabriel (2012), o processo de convergência é descrito como o encontro de formatos - vídeo, áudio, voz, imagem, dados - em aparelhos. O autor prediz que “o exemplo mais comum de convergência de mídia é o telefone celular. Os smartphones convergem vídeo, áudio, voz, imagem, dados e, recentemente, TV” (GABRIEL, 2012, p. 175). Logo, o foco é a mídia e não o meio que ela trafega (GABRIEL, 2012).

No tocante à convergência, não se pode esquecer que o público é a chave principal para que o processo seja bem-sucedido, sendo um caminho de dualidade, ou seja, a relação ocorre da marca ou história para o público e vice-versa. A convergência das mídias muda relações tecnológicas envolvidas com o público, indústrias e mercado, altera a maneira que os consumidores processam o entretenimento, convergência é o processo (JENKINS, 2009, p. 43).

Cabe salientar que os fãs (público) deixaram de ser passivos no processo de criação. Isso acarreta em um processo de cocriação que pode ser benéfico a marca ou história em geral, pois possibilita ações mais assertivas (JENKINS, 2009, p. 40).

Para Jenkins (2009) “a convergência [...] é tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima” (JENKINS, 2009 p. 46). Ou seja, os consumidores podem direcionar as mídias e como resultado há a criação de produtos interessantes (JENKINS, 2009, p.45).

A era da convergência permite interação entre consumidores e comunidades. Alguns consumidores discutem apenas com família e amigos a respeito de conteúdos que consomem, outros, porém, fazem questão de interagir em fóruns *online* e com outros fãs, compartilhando opiniões e conhecimentos (JENKINS, 2009, p. 55-56).

Como visto, o processo de convergência ocorre no momento em que mídias se integram. O conceito de tansmídia é descrito por Gabriel (2012) como quando, independente da mídia, a informação é distribuída em vários meios (GABRIEL, 2012. p. 176).

O processo de convergência, assim, é verificado em duas visões distintas: a transmídia ou a narrativa transmídia, que também será mais efetiva quando trabalhada com o público consumidor e os vários meios onde a criação circula.

2.2 NARRATIVA TRANSMÍDIA

A relação entre as mídias e seus expectadores sofreu mudanças significativas desde a inserção dos microcomputadores no mercado. Os receptores deixaram de possuir um *status* de passividade para se tornarem usuários ativos que se adequaram a interação que os computadores exigem (SANTAELLA, 2008, p. 81).

As mudanças trazidas pelos computadores permitiram novas maneiras de fazer publicidade. Por meio das multi plataformas e das oportunidades de construir histórias com o espectador, as empresas perceberam um nicho de mercado interessante e atrativo. Logo, diversos *sites* e fóruns, como o Reddit, foram criados para que as pessoas possam debater suas ideias e auxiliar peças publicitárias ou a empresa de modo geral (SANTAELLA, 2008 p. 120).

As histórias criadas para uma narrativa transmídia devem possuir conteúdo que se complete em diferentes meios. É importante ressaltar que a história deve ser compreendida independente do meio utilizado. Outro ponto relevante é que a trama deve estar interligada, todavia não há necessidade do consumidor A para compreender B. Em uma era de convergência de mídias, é importante entender que para uma história transmídia acontecer, deve ser contada em múltiplas plataformas, extraindo o melhor de cada uma e de forma autônoma, ou seja, onde não seja necessário estar inteirado de uma parte para gostar de outra (JENKINS, 2009, p. 138).

A série antológica *American Horror Story* (2011 -) reflete bem este conceito de independência. A trama apresentada na oitava temporada, intitulada *Apocalypse*, inicia seu desenvolvimento na primeira temporada (*Murder House*) e terceira temporada (*Coven*). Devido sua natureza antológica, não há necessidade de o expectador assistir a todas as temporadas para entender a oitava, pois, apesar das referências, a histórias é compreensível até mesmo para os consumidores que nunca assistiram suas predecessoras (STRAUSE, 2018).

Jenkins (2009) define uma narrativa transmídia como: “histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para a compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios” (2009, p.384). Santaella (2008, p. 116) afirma que meios são apenas veículos e que a linguagem transita por eles. Ou seja, servem apenas como suporte, sendo o componente mais superficial

do processo como um todo, reafirmando que o principal componente da transmídia é a história narrada.

Uma narrativa bem-sucedida deve ter um universo expansível, onde seja possível explorar muito além da história principal, sejam por meio de *spin offs*³, enredos secundários ou detalhes quase inexplorados da história central. Como exemplo, cita-se a franquia A Família Addams (*The Addams' Family*). Originalmente produzida como história em quadrinhos, em 1938, a saga de A Família Addams se alastrou para o mundo dos *cartoons*, seriados e mais tarde filmes. Todas as histórias se centram no cotidiano dos integrantes, contudo são independentes. A matriarca da família, Mortícia, inspirou a criação de duas outras personagens: Vampira e Elvira – apresentadoras de *talk shows* de horror na década de 1950 e 1980, respectivamente (HOLIDAY, 2016).

Nas narrativas, são criados universos e nem sempre esses universos podem ser completamente explorados em uma única obra ou mídia da franquia, e em alguns casos o universo é maior do que a própria história, atraindo especulações e criações de fãs (JENKINS, 2009). De acordo com Jenkins (2009, p. 138) “a redundância acaba com o interesse do fã. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor”.

O sucesso da narrativa transmídia, se alicerça na participação popular, isto é, no compromisso do público para com a produção de conteúdo em diversos veículos de divulgação. Interagir com outras pessoas em comunidades *online*, criar teorias e complementar as histórias, são alguns dos exemplos utilizados para descrever o papel do consumidor ativo na produção da narrativa transmídia. A literatura afirma que “o processo de construção da narrativa transmídia, ou *transmedia storytelling*, nada mais é que uma construção estratégica, em que a narrativa serve ao propósito de cooptação de público letrado para tal” (DALBOSCO, 2017 p. 54).

Ressalta-se que, para Jenkins (2009), a narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Assim, o autor defende que de modo a experimentar plenamente as nuances de um universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais. A comparação de pontos de vista com fãs e em fóruns *online* são apontados como modos de colaboração para todos tenham uma experiência de entretenimento satisfatória.

Então, uma história transmídia deve proporcionar uma série de experiências que se

³ Também chamado de derivagem, é um termo utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido ou pesquisado anteriormente. É utilizado em diversas áreas, como em negócios, na mídia, em tecnologia, dentre outros.

integram e se completam em diferentes plataformas midiáticas. Esse novo modo de contar histórias é uma enciclopédia estendida de informações que são interpretadas e processadas por pessoas, coletivamente por intermédio de comunidades *online* (JENKINS, 2013). Jenkins (2009) afirma que uma obra deve ter a possibilidade de ser fragmentada, desarticulada e desorganizada, quanto mais direções forem seguidas mais recurso os consumidores poderão utilizar para construir as próprias fantasias.

A exploração do universo criado irá se completar e complementar com a ânsia do público por mais, a história vai ser continuada, incrementada, desconstruída para chegar no produto final.

Devido à evolução das tecnologias de comunicação e meios de transporte, as limitações geográficas e temporais, foram se tornando menores. A comunicação acelerada ampliou a capacidade de conexão pelos meios midiáticos, resultando numa interação mais assídua e interativa (GABRIEL, 2012). A conexão também envolve algo muito importante: o engajamento. Como visto, para obter uma narrativa transmídia é preciso que o público participe da história contada. Uma dinâmica apresentada na literatura é a Metáfora do Espetáculo.

A metáfora proposta estabelece a caracterização do processo unidirecional do espetáculo da comunicação de massa, assim o emissor (E) comunica a informação e o receptor (R) a decodifica – sem escadas e sem potencial ativo reconhecido do receptor -. Por outro lado, um segundo modelo é proposto abarcando os entendimentos de troca mútua e igualitária de informações, sem hierarquias e com potencial coletivo de fala, observando $E = I$ e $R = I$, ou seja, emissor (E) e receptor (R) como interlocutores (I) do processo comunicacional (BAGATINI, 2014).

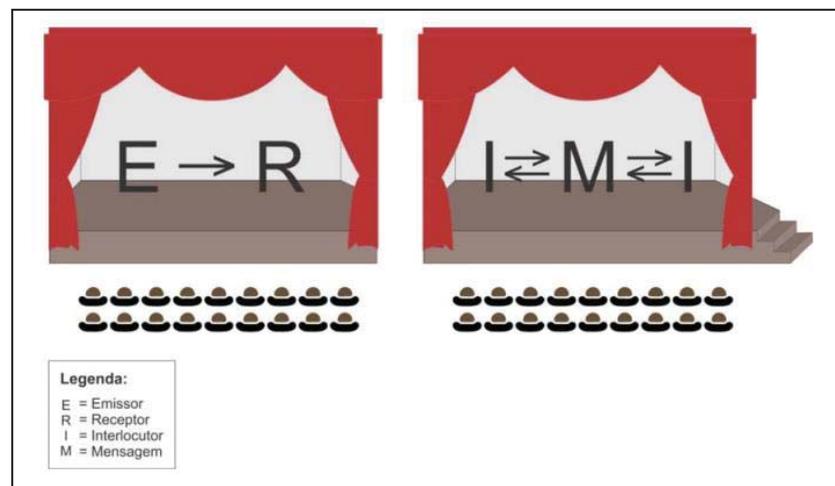


Figura 1 - Metáfora do Espetáculo

Fonte: Bagatini (2014, p. 28)

O engajamento é uma fonte alternativa de gerar valor no mercado. Constitui-se de uma abordagem em que um público clama por mais conteúdo. E, os indivíduos que buscarem fontes alternativas, são apresentados com novas facetas da narrativa (JENKINS, 2014).

Apesar da aparente atualidade do tema, as narrativas transmídias ocorrem há anos. A diferença é a notoriedade que ganhou com as redes sociais, com a cultura virtual. As práticas já exercidas de licenciamento de marca e coprodução são exemplos de que a narrativa transmídia está apenas se reinventando (JENKINS, 2014).

O desafio é reconhecer as novas energias que motivam as estratégias transmídia à medida que as indústrias de mídia passam de um modelo baseado em hora marcada para um modelo baseado em engajamento, mais adequado para um cenário de mídia propagável, sem recusar as lições que podem ser aprendidas e os modelos de décadas atrás que ainda podem ser úteis (JENKINS, 2014 p.173).

A narrativa transmídia não possui uma fórmula padrão para ser executada, contudo existem pontos de destaque para desenvolver a história. O público precisa estar engajado, a história deve ser fragmentada, o universo pode ser expandido e vários meios serão utilizados de forma que se complementem para contar a história, estes são considerados peças chave para a plena execução de uma narrativa transmídia.

2.3 INTERAÇÃO MÚTUA E INTERAÇÃO REATIVA

A concepção de interação, construída por Primo (2007), aborda um certo tipo de comunicação, àquela mediada por computadores, também conhecida como Comunicação Mediada por Computadores (CMC). Assim, a proposta do autor parte da observação empírica dos tipos de Interação Mediada por Computador (IMC), classificadas por ele Interação Reativa e Interação Mútua.

A interação é um processo que não deve ser visto como coleção de contribuições individuais, mas sim como um processo que integra ações de comunicadores (PRIMO, 2007). Seja considerada interação mútua ou reativa, ambas seguem a mesma proposta, é necessário ter mais do que um lado envolvido e se faz necessário haver troca de informação e ações integradas.

A interação mútua ocorre no momento em que os dois lados envolvidos constroem relações por meio do contexto social e temporal que estão inseridas (PRIMO, 2007). As ações analisadas na interação mútua devem levar em consideração todo o contexto, as mensagens emitidas individualmente só passam a fazer sentido quando juntas (PRIMO, 2007).

É possível dizer que ela é um processo de troca conjunta, onde a mensagem emitida de um lado precisa do outro para se completar e que este outro precisa de mais uma mensagem e

assim por diante, não há planejamento nem caminho a ser seguido, o caminho é construído em conjunto. Por ser um processo elaborado com o foco na parceria, a interação mútua é negociável entre os envolvidos durante o processo, enquanto a interação reativa depende de previsibilidade e automatização. (PRIMO, 2007).

A interação reativa possui uma programação prévia. Há um teor de rigidez envolvido, portanto, não há possibilidade de intervenção ou negociação, enquanto a interação mútua trabalha em conjunto para criar soluções (PRIMO, 2007). A interação reativa tem um roteiro a ser seguido, está em posição de comando onde decide que mensagem segue o fluxo programado e qual não segue, para assim conseguir descartar o que atrapalharia a zona de conforto dentro do previsível.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 DELINEAMENTO DA PESQUISA

Em consonância com o objetivo geral deste estudo, esta pesquisa se classifica como sendo exploratória qualitativa descritiva. A primeira etapa foi caracterizada por um estudo exploratório a fim de levantar informações acerca dos conceitos bibliográficos utilizados nesta pesquisa. Bem como, a busca por documentos e informações pertinentes ao objeto de estudo também foram verificadas.

As pesquisas empregadas foram a bibliográfica e documental exploratória, bem como a descritiva, seguida pela análise de conteúdo. A pesquisa documental é realizada quando o pesquisador está aberto a conhecer os aspectos da sociedade atual e trabalhar com o passado histórico. Utiliza-se documentos de comunicação de massa e dados fornecidos por esses documentos, além de objetos que possam contribuir para a investigação, esta que pode proporcionar dados de quantidade e qualidade suficientes ao pesquisador (GIL, 2008).

A metodologia descritiva é utilizada para descrever características de uma população ou fenômeno e estabelecer relações entre variáveis (GIL, 2008). Aliada da metodologia descritiva, a pesquisa exploratória envolve levantamento bibliográfico e documental, além de desenvolver técnicas qualitativas para coletar e analisar dados (GIL 2008).

A pesquisa bibliográfica é constituída por materiais já existentes como livros e artigos. A vantagem de utilizá-la, é que ela permite ampla cobertura, o que seria muito mais difícil de atingir se o autor tivesse de pesquisar sozinho. Escolhendo a bibliografia adequada a pesquisa fica adequada (GIL, 2008). No quesito de perspectiva temporal, esta pesquisa se caracteriza como transversal única, pois envolve a coleta de dados e informações em um único período (MALHOTRA, 2012).

3.2 ESPECIFICAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA

Constitui-se como objetivo geral desta pesquisa a análise o site Pottermore.com a perspectiva teórica proposta pela narrativa transmídia com foco no filme Animais Fantásticos e Onde Habitam. Com base no objetivo desta pesquisa, somado ao referencial exposto no capítulo anterior, o objeto de estudo é discorrido a seguir.

3.3 OBJETO DE ESTUDO

Cabe destacar que filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* articula-se com a narrativa da história *Harry Potter*, fazendo parte desta franquia. Assim, para um estudo sobre o tema faz-se necessário o conhecimento de tal história, para posteriormente identificar as conexões narrativas. Para tanto, a seguir é descrita uma síntese da história *Harry Potter*, pela autora do presente trabalho, a partir das obras da franquia (*HARRY POTTER*, 2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2010 e 2011). Os eventos do filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* são apresentados em sequência; e, por fim, estabelece-se as ligações entre eles, inserindo *Animais Fantásticos e Onde Habitam* na narrativa de *Harry Potter*. Além disso, é feita uma descrição do website *Pottermore.com* para entender os recursos e funcionalidades do site, o principal meio submetido a análise.

3.4 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

A coleta de dados desta pesquisa ocorreu por intermédio do website *Google Trend*. A consulta foi realizada do período de 1º de janeiro de 2016 até o dia 15 de novembro de 2016, tendo como critério de escolha o ano de lançamento do filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. Foram escolhidos 3 períodos de maior procura, aliados ao twitter de J. K. Rowling e do próprio site *Pottermore*. Fontes de dados adicionais foram os portais de notícias para que fosse possível verificar qual conteúdo havia sido postado. Ao colocar “*Pottermore*” na pesquisa do *Google Trends*, há a possibilidade de escolha da pesquisa a nível mundial (*Figura 10*) ou a nível Brasil (*Figura 11*).

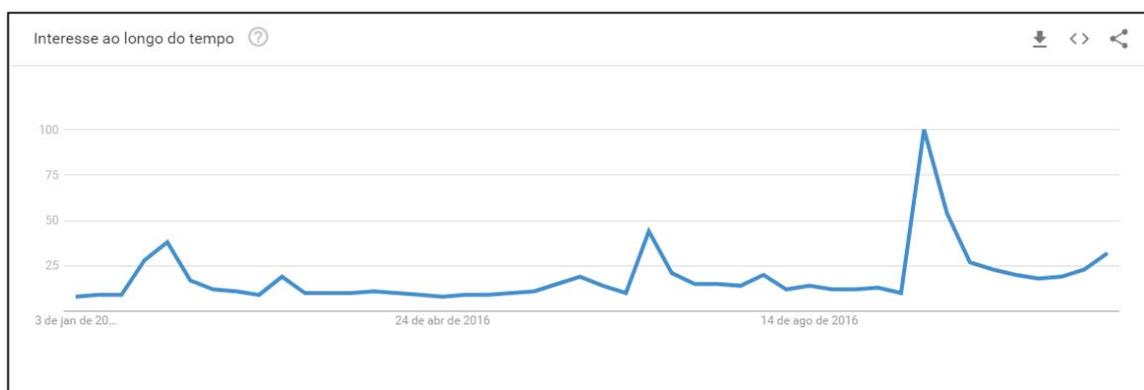


Figura 2 - Procura Mundial Pottermore
Fonte: Google Trends (2018)

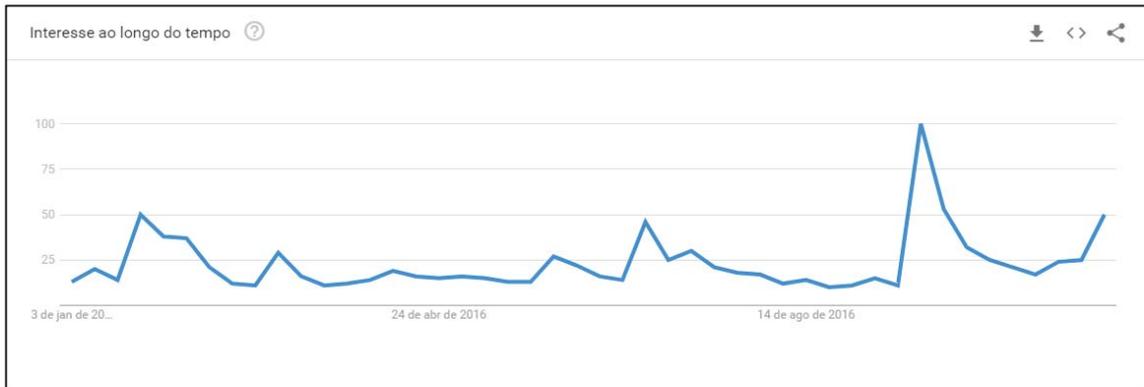


Figura 3 -Procura Brasil Pottermore
Fonte: Google Trends (2018)

3.5 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS

O passo mais importante deste trabalho é a análise de conteúdo, que consiste em três fases, a pré-análise, a exploração do material e o tratamento de dados (GIL, 2008). Para análise da narrativa transmídia de Animais Fantásticos e Onde Habitam no website Pottermore, desenvolveu-se um quadro (Quadro 1) com conceitos pertinentes para o *storytelling* segundo os autores utilizados na fundamentação teórica desta pesquisa.

O conteúdo disponível no Pottermore, em picos de procura no Google Trends, foi submetido à análise. Caso algum conteúdo não se fez presente nos maiores picos de acesso, mas foi considerado pertinente pela autora deste estudo para a narrativa, este foi analisado da mesma maneira.

Conceito	Definição	Preenche requisito
Interação mútua	É uma construção negociada onde o emissor define o relacionamento e a estrutura, mas a mensagem só passa a fazer sentido quando o receptor e o emissor emitem mensagens separadas que passam a fazer sentido juntas.	
Interação reativa	É uma construção casual, onde há estímulo e resposta, mas a construção não é conjunta.	
História fragmentada	A história narrada deve ter a possibilidade de ser desmembrada, fragmentada e desarticulada para o leitor fantasiar e discorrer a obra.	
Distribuição de conteúdo	O conteúdo deve estar distribuído por vários meios, sendo completado em cada um dos que se faz presente, mas mesmo assim, ser compreendido sem o apoio das outras mídias.	
História canônica	Independente da mídia utilizada, o conteúdo disponibilizado deve	

	seguir o universo ficcional à que pertence, respeitando as regras do universo existente.	
Experiências integradoras	Mesmo com a história desarticulada, é importante que a experiência seja integrada e complementar nas diferentes plataformas.	
Metáfora do espetáculo	O público deve sentir-se atuante na história, muitas vezes, sendo o protagonista da criação.	

Quadro 1 - Quadro de Análise Narrativa transmídia

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4 A SAGA DE HARRY POTTER

A franquia conta com sete livros que já venderam mais de 450 milhões de cópias, oito filmes que faturam cerca de 8 bilhões de dólares em bilheteria (WARNER BROS, 2015). Além disso, os livros foram traduzidos para cerca de 65 idiomas diferentes (VEJA, 2010).

A história narra os acontecimentos da vida de Harry Potter, famoso no mundo bruxo por ter derrotado um dos maiores bruxos das trevas de todos os tempos, Lord Voldemort. Harry era órfão e morava com os tios, que não gostavam muito dele. O jovem não fazia ideia de que era um bruxo, muito menos um bruxo famoso, até que recebeu uma carta da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Os tios tentaram escapar do futuro do sobrinho, mas falharam e Harry acabou por ser buscado em seu aniversário de 11 anos por Hagrid, o guarda-caças da tão famosa escola de bruxaria.

Ao chegar ao mundo bruxo, o garoto descobriu que era famoso por ter derrotado Voldemort. O que Potter sabia sobre sua família e sua história era mentira, e fora Hagrid o responsável por contar grande parte da verdade. Seus pais morreram em 1981, quando deram a vida para salvá-lo daquele que não deve ser nomeado (Lord Voldemort). Tal ato de amor realizado por Lílian, mãe de Harry, o sacrifício pela vida de seu filho, resultou em um escudo protetor para o bebê, assim, quando o bruxo tentou matar Harry Potter, o feitiço ricocheteou e o atingiu, derrubando pela primeira vez o Lord das Trevas, deixando apenas uma cicatriz em forma de raio na testa do garoto.

Harry não era o melhor aluno de sua classe, mas não passava despercebido. Hogwarts separava os alunos entre quatro casas, Corvinal, Sonserina, Lufa-Lufa e Grifinória, em seu primeiro ano, Harry entrou para a Grifinória, onde conheceu Rony e Hermione, seus fiéis amigos e também entrou para o time de quadribol⁴. Começou os aprendizados o sobre o mundo bruxo, teve aulas de defesa contra as artes das trevas, feitiços, poções, herbologia, trato das criaturas mágicas, transfiguração⁵ e aulas de voo.

A vida do garoto não normalizou, muito pelo contrário, desde seu primeiro ano em Hogwarts, em 1991, até o seu último ano, em 1998, Lord Voldemort retornava em busca da imortalidade e tentava destruir o jovem bruxo.

Harry aliou-se a grandes bruxos, como Alvo Dumbledore, professor diretor de Hogwarts e um dos maiores bruxos que já existiu, Minerva McGonagall, professora diretora da Grifinória, Hagrid, o guarda-caças, Remus Lupin, professor de defesa contra as artes das trevas em seu terceiro ano.

⁴ Esporte bruxo que envolve vassouras e três diferentes tipos de bolas.

⁵ Matéria que ensina a transformar objetos, humanos e animais.

No primeiro ano, Voldemort retornou para buscar a pedra filosofal, uma pedra que gera um elixir para prolongar a vida de quem a possui. A pedra havia sido escondida em Hogwarts por Alvo Dumbledore, que era amigo de Nicolau Flamel, um bruxo muito velho que era dono do artefato. Voldemort estava a procura da pedra, pois se encontrava fraco e precisava continuar vivendo, invadiu a escola, mas foi derrotado pelo garoto de 11 anos e seus amigos. Após Harry derrotar você-sabe-quem, a pedra foi destruída por Dumbledore. Neste ano, Harry ganhou de presente uma capa da invisibilidade. Sua amiga Hermione explicou que essa capa era especial, pois as capas de invisibilidade não duravam tanto tempo, e a de Harry nunca falhou (ROWLING, 2000; COLOMBUS, 2001).

No segundo ano, Harry esperava calma, mas uma onda de alunos petrificados e frases escritas com sangue assolou Hogwarts. O garoto ouvia sussurros e logo após isso, algum ataque acontecia e outro estudante era encontrado petrificado, e sempre que isso ocorria, Harry ouvia sussurros. Após um ataque, os alunos viram um recado que dizia que a câmara secreta havia sido aberta. McGonagall contou uma história que dizia que Salazar Sonserina, um dos fundadores da escola, havia construído tal câmara, mas inúmeras buscas já tinham sido feitas na escola e nada fora encontrado. Harry descobriu que existia um diário de um garoto chamado Tom Riddle, e que esse diário tinha uma espécie de alma que falava com quem escrevia nele. O bruxinho descobriu a câmara secreta e um basilisco⁶ que morava nela, o responsável por petrificar as pessoas. Destruiu o diário com a presa do animal, que tem um dos venenos mais fortes já conhecidos. Os sussurros que Harry ouvia, eram na verdade, o basilisco falando com ele, nesse ano o garoto descobriu ser ofidioglota⁷ (ROWLING, 2000; COLOMBUS, 2002).

Seu terceiro ano foi um pouco menos conturbado, não teve que enfrentar Voldemort, mas descobriu que o traidor de seus pais, quem entregou ao Lord das Trevas a localização de Tiago e Lílian Potter, Sirius Black, seu padrinho, havia escapado junto com outros bruxos de Azkaban⁸ e que já tentara invadir a escola. Descobriu que o professor Lupin era um lobisomem, e ao sair para confrontá-lo, encontrou Sirius Black e tentou destruir o bruxo, quando Lupin contou a verdade a Harry, que Sirius havia sido enganado tanto quanto Tiago e Lílian pelo verdadeiro traidor do grupo, Pedro Pettigrew, que era, na verdade, um animago⁹ ilegal, assumindo a forma do rato de Rony, o melhor amigo de Harry. Sirius iria ser mandado de volta para Azkaban, mas na aula de trato das criaturas mágicas, onde o material principal

⁶ Uma espécie de cobra gigante que tem o poder de petrificar e matar as pessoas.

⁷ Quem fala e entende a língua das cobras

⁸ Prisão de segurança máxima no mundo bruxo

⁹ Bruxo que possui o poder de se transformar um animal.

era o livro *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, tiveram alguns conhecimentos necessários sobre um hipogrifo¹⁰, e foi no hipogrifo de Hagrid que Sirius fugiu, escapando de Azkaban e de sua possível morte, prometendo que ele e Harry viveriam juntos (ROWLING, 2000; CUARÓN, 2004).

No quarto ano do bruxo, ele só queria calmaria, mas a escola sediou o Torneio Tribuxo, onde recebia mais duas escolas para uma competição de alta periculosidade, onde o prêmio era uma grande quantia de dinheiro e a glória eterna. Seriam sorteados pelo cálice de fogo, um cálice que nunca erra, o nome de três bruxos, um de cada escola. Misteriosamente, o nome de Harry fora colocado no cálice, e Hogwarts teve dois campeões, e deveria participar do torneio com ambos. O outro campeão era Cedrico Diggory, pertencente a casa de Lufa-Lufa. O torneio era composto por várias tarefas, mas na última delas que uma tragédia aconteceu. O lufano foi morto por Pedro Pettigrew a mando de Voldemort. O Lord das Trevas regressava para tentar matar Harry, mas ninguém na comunidade bruxa, além de seus amigos e professores, acreditavam. O bruxo escapou e saiu vitorioso do torneio, porém com uma perda que não tinha reparo, a morte de um amigo (ROWLING, 2001; NEWELL, 2005).

O quinto ano de Harry traria muitas revelações. A cicatriz doía muito, o que significava que Voldemort estava mais perto e mais forte. A escola foi assumida pelo Ministério da Magia¹¹, que controlava os alunos e tudo que eles faziam, tentando desmentir o fato que Voldemort estava de volta. Harry não conseguia controlar pesadelos e muitas vezes você-sabe-quem entrava na sua mente. No meio dos conflitos, o pai de Rony, que trabalhava no ministério foi atacado por uma cobra, ficando internado no hospital bruxo, pois não conseguiam curá-lo do veneno, era uma cobra diferente. A mente de Harry foi invadida pelo Voldemort, que o fez acreditar que havia sequestrado seu padrinho, Sirius Black. Harry reuniu os alunos da Armada de Dumbledore, um grupo que se reuniu para estudar o que o ministério estava proibindo, e se dirigiram ao ministério. Lá, Harry descobriu que sua mente fora invadida e que a visão de Sirius sequestrado era falsa. Voldemort queria matá-lo e havia armado uma cilada. Harry e seus amigos escaparam, porém, Sirius Black foi morto por uma Comensal da Morte¹² (ROWLING, 2003; YATES, 2007).

O sexto ano do garoto foi dedicado a vigiar seu colega Draco Malfoy, já que ele acreditava que Draco havia se juntado ao Lord das Trevas. Harry ficou sabendo de grande parte do passado de Voldemort e da sua ânsia pela imortalidade. Junto de Dumbledore, descobriram que você-sabe-quem transformou sua alma em sete horcruxes e que para matá-lo

¹⁰ Cavalos alados com cabeça de águia

¹¹ Ministério da Magia é o governo bruxo da Inglaterra.

¹² Seguidor de Voldemort

seria necessário destruir todas as horcruxes, uma a uma. Descobriu que o diário que fora destruído em seu segundo ano era uma das partes da alma de Voldemort. Potter e seu professor caçam uma horcrux, mas por fim descobrem que ela é falsa. Ao final do ano, Draco tenta matar o professor Dumbledore e falha, tendo seu serviço terminado por Severo Snape, um professor da escola (ROWLING, 2005; YATES, 2010).

No que deveria ser seu sétimo ano em Hogwarts, Harry não retorna para a escola, mas se dedica com Rony e Hermione a caçar as horcruxes criadas por Voldemort. Conseguem destruir quase todas, faltando a cobra do Lord das Trevas (que foi a responsável por atacar o pai de Rony no quinto ano), e Harry Potter que era uma horcrux¹³ não intencional que foi criada por você-sabe-quem. Quando a mãe do garoto criou a proteção e o feitiço ricocheteou, a alma do bruxo das trevas estava muito instável e se agarrou a primeira coisa viva que encontrou, o Harry. Para a horcrux morrer, o garoto deveria ser morto por Voldemort.

No meio da caça das horcruxes, Potter escutou o conto dos três irmãos, uma história do mundo bruxo para crianças, uma espécie de conto de fadas. O conto falava sobre três irmãos que desafiaram a morte e ganharam um prêmio dela pelo feito. O irmão mais velho quis a varinha mais poderosa de todas, a varinha das varinhas, a morte arrancou um galho de um sabugueiro e entregou a varinha ao irmão. O outro irmão queria ter o poder de ressuscitar os entes queridos, a morte pegou uma pedra da beira do rio e a entregou com seu poder. O irmão mais novo pediu para que nunca fosse encontrado pela morte, e ela entregou a ele o seu manto da invisibilidade. Quem possuísse as três relíquias juntas seria o senhor da morte.

Voldemort estava em posse da varinha mais poderosa do mundo, ela pertencia a Dumbledore, fora enterrada com ele, mas o Lord descobriu a varinha ao falar com Grindelwald, que havia perdido uma batalha para Dumbledore quando disputavam a varinha.

Antes de se entregar, Harry utilizou a pedra da ressurreição, que ganhou de herança de Alvo Dumbledore, para falar com seus pais, Sirius e os amigos que perdeu nessa Segunda Guerra Bruxa. Tomou coragem e se entregou ao Lord das Trevas. A horcrux que habitava Harry havia sido destruída, mas ele continuava vivo e disposto a acabar com Voldemort de uma vez por todas. A primeira horcrux a ser destruída foi o diário de Tom Riddle (Voldemort), a segunda era um anel que pertenceu à família Riddle, a terceira foi o medalhão que pertenceu à um dos quatro fundadores de Horgwarts, o medalhão de Sonserina (ou Slytherin), a quarta foi a taça de Lufa-lufa (ou Hufflepuff), que pertencia à uma fundadora

¹³ Uma magia negra que divide a alma do bruxo. Quando uma horcrux é criada, o corpo do bruxo pode morrer mas se a horcrux não for destruída a alma dele estará viva

também, a quinta foi o diadema de Corvinal (ou Ravenclaw), que pertenceu à outra fundadora de Hogwarts e a sexta horcrux era Nagini, a cobra que seguia Voldemort. A cobra foi destruída, a única parte de Voldemort que restava era ele mesmo, não havia mais nenhuma horcrux, Harry terminou o que havia começado (ROWLING, 2007; YATES 2011).

Todos os eventos ocorridos na saga de Harry Potter são posteriores (60 anos prévios) aos de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. Assim, a seção subsequente uma síntese da história *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016), a partir da obra audiovisual.

4.1 Animais Fantásticos e Onde Habitam

O filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* retrata a história do magizoologista¹⁴ Newt Scamander em Nova Iorque, nos anos 1920. Historicamente situado no auge do *malleus maleficarum* (caça às bruxas) na América, o enredo acompanha o protagonista em sua busca por conhecimento acerca das criaturas mágicas do planeta. O objetivo de Newt, que estudou na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, é a criação de um livro, homônimo ao título do filme.

O início da trama retrata a chegada de Newt em Nova Iorque. Sua chegada coincide com uma série de eventos misteriosos e catastróficos que envolvem um vulto negro com olhos azuis. Enquanto a cidade tenta se reestruturar da recente destruição de um edifício importante, o espectador é apresentado à história um grupo dos Segundos Salemianos. Este grupo possui como intuito exterminar com qualquer tipo de ação considerada como magia. Seu ódio por bruxos é direcionado para ações concretas por Mary Lou, líder do aglomerado.

Newt transporta consigo uma maleta cheia de criaturas mágicas. Os animais ficam sob seu respaldo dentro da maleta, que possui com um feitiço de expansão. Cada criatura que carrega possui um habitat diferenciado, e a maleta se adapta para que cada um esteja confortável.

No decorrer de sua viagem pelos Estados Unidos, um acidente acaba produzindo uma troca de bagagens. Na troca, a maleta dos animais é deixada entre aberta, tornando possível a fuga de alguns animais. O drama se inicia quando se defronta as falas do grupo dos Segundos Salemianos com a situação apresentada. O período é extremamente crítico para tamanha exposição.

Porpentina Goldstein presencia a situação e como auror¹⁵, e além de tentar deter que

¹⁴ Analogismo entre as palavras mágico e zoologista. No universo de J. K. Rowling é o equivalente a um bruxo que estuda criaturas mágicas.

¹⁵ Bruxo que combate os crimes e as trevas sob comando do Ministério da Magia dos Estados Unidos (MACUSA).

os animais de Newt escapem da maleta, volta sua atenção a Jacob, um no-maj¹⁶ está presenciando tudo e precisa ter a sua memória apagada. Ao chegar ao MACUSA com Newt, a ministra Serafina e o auror Graves expulsam Tina e a lembram que ela não tem mais permissão para estar ali pois perdeu a licença de autor, mesmo assim, ela interroga Newt sobre a sua vinda à Nova Iorque e menciona os ataques de Grindewald pela Europa e o perigo da exposição da comunidade bruxa, o que pode gerar uma guerra entre no-majs e bruxos. Newt afirma que a América possui leis retrógradadas para a comunidade.

Enquanto isso, Mary Lou vai até um renomado jornal da cidade, onde o filho do dono estará concorrendo a senador, para tentar publicar conteúdo a respeito de bruxos e é negada, com a desculpa que o jornal é um veículo de notícia sério. A auror e o magizoologista vão até um ponto na cidade que acaba de ser transformado em destroços por uma das criaturas que escapou da maleta, encontram Jacob ferido por um dos animais e Tina o leva junto de Newt para o seu apartamento, que que divide com sua irmã Queenie Goldstein, legilimente¹⁷, para poderem cuidar do no-maj.

Quando as irmãs vão se deitar, o bruxo entra na maleta e chama Jacob para participar, pois precisa colocar um antídoto na mordida de um murtisco¹⁸. Jacob fica fascinado pelo que vê dentro da maleta e o bruxo explica sobre as criaturas. Neste momento os dois estão em um *tour* dentro da maleta, conhecendo diversas criaturas, quando se deparam com o pássaro-trovão¹⁹, Newt revela que é por causa de tal criatura que foi até a cidade, para devolvê-la ao seu habitat que é o Deserto do Arizona.

No momento seguinte, Jacob Kowalski se depara com uma criatura, cuja o formato é de uma bola escura. Newt o adverte para ficar longe, pois, aquilo não é uma criatura, é um obscurus. Scamander explica que o obscurus é uma força das trevas que vive em um bruxo que teve sua magia reprimida e acaba por destruir o bruxo; antes de ser auto destruído, ele era um obscurial, dificilmente os bruxos obscuriais chegavam a idades mais avançadas, o mais velho que Newt conhecera, tornou-se um obscurus com 8 anos de idade.

Quando Mary Lou é apresentada, também se mostram os seus filhos adotivos e o árduo trabalho que eles realizam para combater as bruxas, a mulher é muito cruel com seus filhos e sempre que eles a desagradam são castigados, apanhando dela. Credence e Modesty são filhos adotivos de Mary Lou, Modésty é uma criança e Credence um adolescente.

¹⁶ Termo utilizado para descrever uma pessoa que não possui magia. Em Harry Potter estas pessoas são descritas como trouxas, mas há uma diversidade de termos que podem ser utilizados.

¹⁷ Bruxo(a) com a habilidade de ler mentes.

¹⁸ Fera marinha que se assemelha a um rato com uma saliência nas suas costas que se parece com uma anêmona do mar.

¹⁹ É uma ave que pode desencadear uma tempestade quando voa. Muito parecido com uma fênix.

Creedence e Graves mantêm encontros, onde Graves promete para o jovem que ele será como o bruxo, mas tem que ajuda-lo a encontrar uma criança poderosa que ele acha que está entre os filhos de Mary Lou. Nisso, graves entrega o símbolo das relíquias da morte ao garoto.

Ao ser realizado um comício para o filho do dono do jornal que concorreria ao senado, algo invade o salão e mata o candidato, enquanto isso acontece, Newt havia fugido da casa de Tina e Queenie junto de Jacob para recuperar as criaturas. Tina acaba capturando a maleta enquanto o bruxo e o no-maj estão dentro dela e os leva com urgência para o MACUSA, que está em audiência devido ao ocorrido. Tina apresenta a maleta e Newt no meio da assembleia e fala dos animais a solta. O ministério captura a maleta e prende Newt, Tina e Jacob.

Graves ficou responsável por analisar a maleta de Newt e achou o obscurus. Neste momento Graves cita o histórico do bruxo, diz que ele estudou em Hogwarts mas foi expulso por causa de uma criatura que havia causado algum dano a um aluno. Pergunta para ele o que faz Dumbledore ser tão fã de Newt. Ele e Tina são condenados à morte por infringir as leis do MACUSA, principalmente a da exposição da comunidade bruxa e Jacob recebe a sentença de ser esquecer tudo a respeito do mundo da magia. Queenie que estava no MACUSA, lê a mente da irmã e corre para salvá-los.

Após o encontro com Graves, Creedence chega em casa e apanha de Mary Lou pelo horário, também encontra no quarto de Modesty uma varinha, sua mãe adotiva o vê pegando a varinha do quarto da menina e decide puni-lo. Nesta hora Creedence começa a ter reações estranhas e descobre-se que ele é o obscurus que estava causando todos os desastres. Agora em sua forma de obscurus ele mata Mary Lou e destrói grande parte de Nova Iorque.

Os bruxos que escaparam da sentença junto de Queenie e Jacob, se dirigem a combater o obscurus de Creedence. Newt e Tina estão ajudando Creedence a combater seu obscurus e voltar a sua forma. Porém, Graves chega junto do Ministério e ataca o garoto. As coisas ficam difíceis, o obscurus causa uma grande destruição e some, Newt captura Graves e revela que ele é, na verdade, Grindewald, que é um temido bruxo que estava atacando inúmeras cidades na Europa. Serafina o prende e conta com o grupo para obliviar Jacob e a cidade toda.

Scamander utiliza uma de suas criaturas mágicas e seu pássaro-trovão para causar chuva e diluir um veneno capaz de apagar as memórias ruins da cidade toda. Jacob fica sob a chuva para ter sua memória apagada. Newt Scamander se despede de Tina, ele estava retornando a sua casa para terminar sua obra intitulada “Animais Fantásticos e Onde Habitam”, prometendo enviar uma cópia a bruxa que lhe ajudou.

4.2 Elo entre Animais Fantásticos e Onde Habitam com Harry Potter

Animais Fantásticos e Onde Habitam pode causar a falsa impressão de que não possui correlação direta à Harry Potter. Contudo, três nomes conectam as narrativas, Newt Scamander (autor do livro Animais Fantásticos e Onde Habitam, utilizado nas aulas de Trato das Criaturas Mágicas em Hogwarts em Harry Potter), Alvo Dumbledore (diretor de Hogwarts) e Gellert Grindewald (antagonista da trama). Dumbledore e Grindewald foram parceiros pela caça das Relíquias da Morte, peça fundamental para o encerramento da história de Harry Potter.

O site Minha Série (2018), reuniu diversos *tweets* de J. K. Rowling que evidenciam a linha do tempo que será seguida em Animais Fantásticos, filmes considerados uma história como parte da obra original da franquia Harry Potter. A Figura 2 apresenta um tweet da autora em resposta a um questionamento de um fã em relação ao filme. O questionamento do fã é traduzido da seguinte maneira: “Há algumas mudanças importantes dos livros do HP para os filmes ... vamos levar tudo nesses filmes de maneira canônica?” Resposta da autora: “Sim, porque sou eu quem os escreve”.

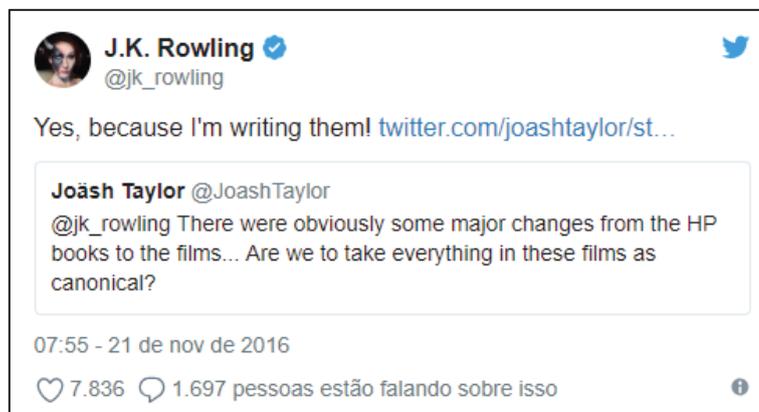


Figura 4 - Resposta de J.K. Rowling à fã

Fonte: Site Minha Série (2018)

A linha do tempo da franquia Animais Fantásticos é dada a partir de 1926 até 1945. O primeiro ano é onde acontece a história do magizoologista e o público é apresentado ao enredo da franquia. O último é onde ocorre uma batalha entre Dumbledore e Grindewald. A divisão desta narrativa em quatro filmes é explanada por Rowling à um fã, como ilustrado na Figura 3. O questionamento do fã é traduzido da seguinte maneira: “Posso lhe perguntar porque você decidiu fazer quatro filmes extras? Apenas curioso para saber se foi por causa da história ou algo diferente?” Resposta da autora: “Nossa história começa em 1926 e termina em 1945. É simplesmente muito grande para apenas um filme”.



Figura 5 - Divisão dos filmes e Linha Temporal
Fonte: Site Minha Série (2018)

De maneira e elucidar a linha temporal que conecta os eventos de Animais Fantásticos e Onde Habitem com os eventos de Harry Potter, a Tabela 1 é apresentada.

Ano	Acontecimento(s)
1881	Nascimento de Dumbledore.
1882	Nascimento de Grindelwald
1897	Nascimento de Newt Scamander.
1898	Grindelwald é expulso de Durmstrang (escola bruxa de localização incerta, norte da Suécia ou Noruega) e vai para Godric's Hollow (vilarejo bruxo na Inglaterra) e conhece Dumbledore. Os dois começam a caça pelas Relíquias da Morte.
1899	Morte acidental da irmã de Alvo Dumbledore. O irmão do bruxo, Aberforth Dumbledore tentou alertar o perigo da sede de poder sobre as Relíquias da Morte e isso resultou num confronto entre Grindelwald e os irmãos, causando a morte acidental de Ariana Dumbledore. Grindelwald sai da Inglaterra para seguir sozinho pela sua busca.
1926	Nasce Tom Riddle (Voldemort).
1926	Ano em que se passa Animais Fantásticos e Onde Habitam.
1926	Já se tem notícias de ataques de Grindelwald pela Europa .
1927	Newt publica seu livro Animais Fantásticos e Onde Habitam.
1927	Começa a ascensão ao poder de Grindelwald.
1940	Conflitos que antecedem a Primeira Guerra Bruxa (Grindelwald está no poder).
1945	Duelo entre Dumbledore e Grindelwald, onde o segundo foi derrotado no maior duelo já visto na comunidade bruxa (ano em que se passará o quinto e último filme de Animais Fantásticos).
1970	Início da Primeira Guerra Bruxa e do reinado de Lord Voldemort para destruir todos que não fossem nascidos bruxos.
1980	Nasce Harry Potter.
1981	Morte dos pais de Harry e fim da Primeira Guerra Bruxa – queda do Lord das trevas.
1995	Retorno de Lord Voldemort.
1996	Início declarado da Segunda Guerra Bruxa.
1997	Severo Snape mata Dumbledore.
1998	Voldemort matou Grindelwald quando ele não revelou a localização da varinha das varinhas ao Lord das trevas.
1998	Harry Potter derrota Voldemort. Fim da Segunda Guerra Bruxa.

Tabela 1 - Linha Temporal - Animais Fantásticos e Onde Habitam e Harry Potter

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.3 O Website Pottermore.com

Há um mês do último filme da franquia Harry Potter ser lançado, em escala mundial,

um site dedicado a continuar as histórias de Hogwarts foi anunciado. Lançado no dia 31 de julho de 2011 - aniversário da autora e de Harry Potter - o site era composto de textos e materiais do universo ficcional além de possibilitar um *prevê teste* para seleção às casas de Hogwarts (Grifinória, Sonserina, Corvinal ou Lufa-Lufa) (SITE POTTERISH, 2011).

Uma vez anunciado o lançamento do site e da proposta do mesmo, Jenkins (2011) previu em seu blog que um projeto *transmídia* poderia ser identificado por meio de dois fatores - intertextualidade radical (isto é, o complexo entrelaçamento de textos através da troca de informações relacionadas à história) e multimodalidade (a mistura de diferentes mídias e a capacidade de permitir o desdobramento da história). Pottermore.com trabalha em ambos os níveis.

J. K. Rowling está se comprometendo a fornecer para os fãs uma grande quantidade de informações adicionais sobre o mundo de Harry Potter, pequenos tesouros que, como ela diz, estiveram "escondidas" durante o processo de composição (JENKINS, 2011).

Em 2015 o Pottermore passou por uma mudança, foi reconstruído e atualizado em termos de *layout*, funcionamento e navegabilidade. Em sua página de apresentação, dentro no próprio site, há algumas informações sobre o novo *website* e seus conteúdos.

O website, autointitulado coração digital do mundo mágico, é o local para ler novos conteúdos escritos pela autora, ver personagens mágicos, objetos, feitiços e lugares. Ainda, recomenda que os leitores se percam no site, pois há muitos esperando para serem descobertos. E finaliza dizendo que como qualquer bom universo, o mundo bruxo continua se expandindo, e Pottermore expandirá com ele. Trazendo novas histórias, novas experiências mágicas, novas entrevistas e novos *sneak peeks*²⁰ nos bastidores todos os dias até o final do tempo e / ou da internet.

Ao acessar o Pottermore.com o internauta se depara com um menu que divide o website em diferentes categorias, como pode ser visualizado na Figura 4.

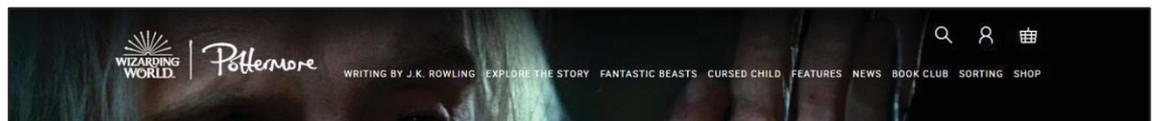


Figura 6 - Menu Interativo
Fonte: Pottermore.com (2018)

²⁰ Expressão utilizada para se referir à uma amostra; pequeno conteúdo.

A Figura 5 apresenta a página inicial do site, que abarca as principais atualizações ou notícias sobre a franquia e os novos filmes ou textos lançados por J. K. Rowling.

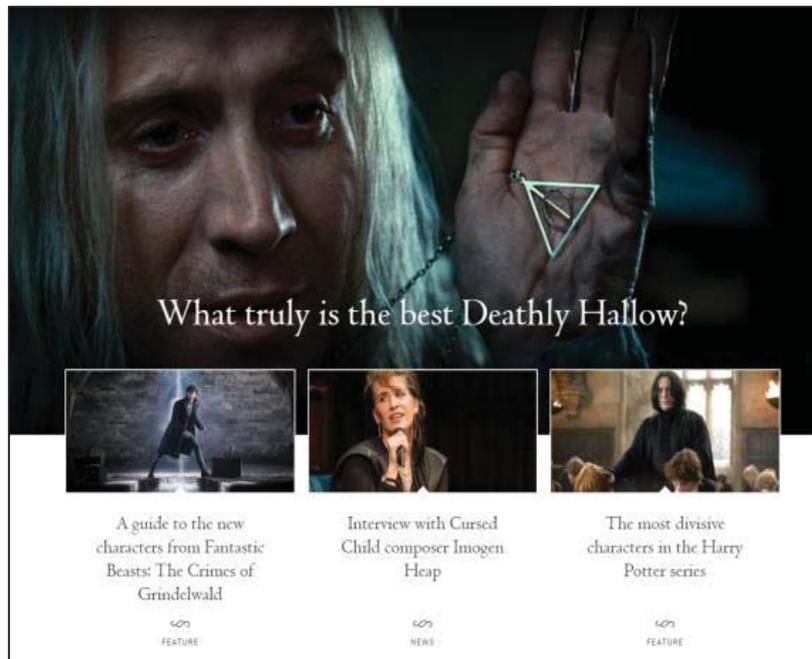


Figura 7 - Homepage Pottermore
Fonte: Pottermore.com (2018)

A seção “Writing by J.K Rowling”, cuja tradução literal “Escrito por J. K. Rowling”, é destinada ao acervo de textos escritos pela autora que complementam as histórias dos livros e filmes. A Figura 6 ilustra o layout inicial da seção.



Figura 8 - Seção Writing by J. K. Rowling
Fonte: Pottermore.com (2018)

A parte batizada como “Explore the story” (Explore a história) se constitui do local em que ficam alocadas as informações sobre personagens, feitiços, artefatos e lugares mágicos. A Figura 7 exemplifica.

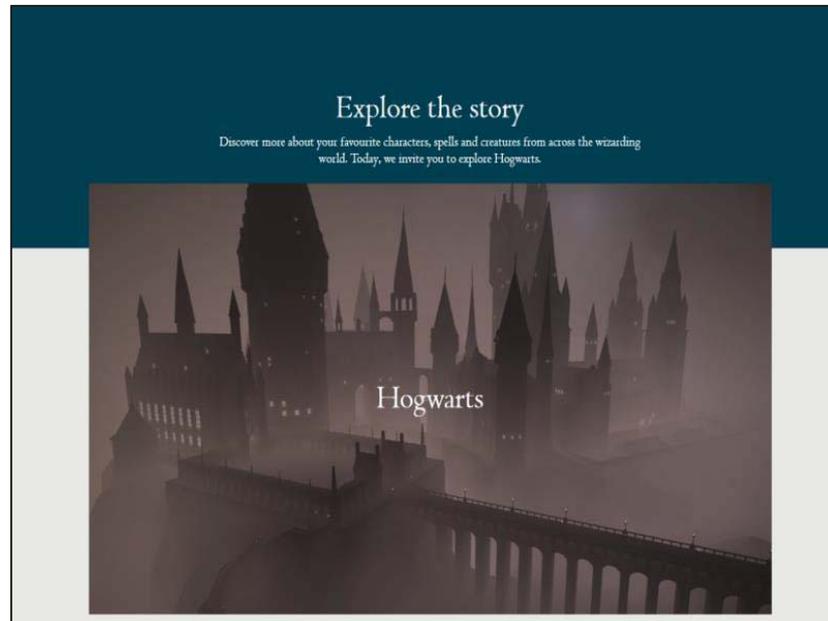


Figura 9 – Seção Explore the Story

Fonte: Pottermore.com (2018)

“Fantastic beasts” é a seção do site dedicada aos novos filmes do universo mágico. Algumas das informações contidas na aba estão destacadas na Figura 8.

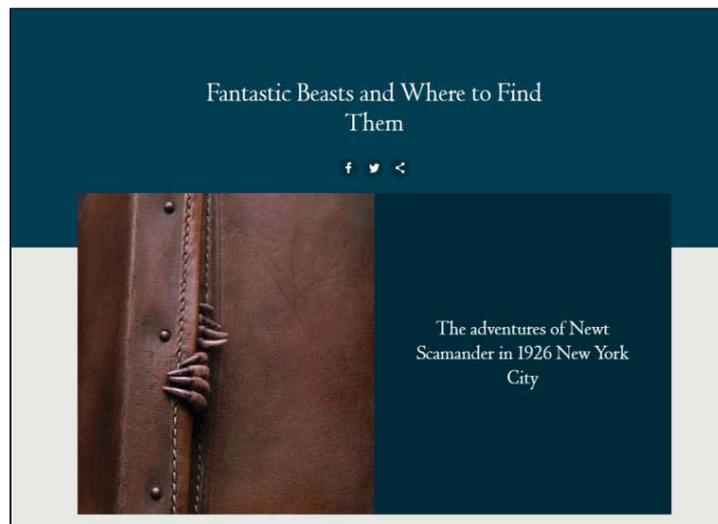


Figura 10 - Seção Fantastic Beasts

Fonte: Pottermore.com (2018)

Há também, um espaço dedicado à peça de teatro Harry Potter and the Cursed Child,(Harry Potter e a Criança Amaldiçoada) – a mais nova adição à franquia de Harry Potter -. A peça faz parte de um espetáculo da Broadway. A Figura 9 apresenta algumas informações relevantes.

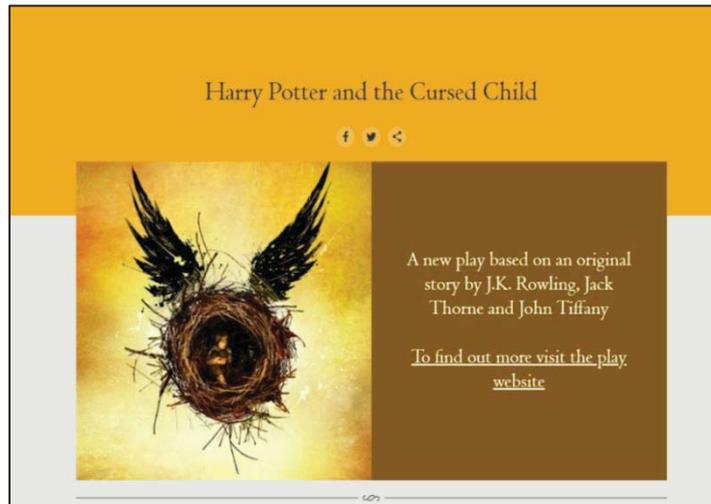


Figura 11 - Seção Harry Potter and the Cursed Child

Fonte: Pottermore.com (2018)

A aba “Features” abriga curiosidades da franquia e é atualizada pelos responsáveis do Pottermore.com. Ao clicar em “News”, o visitante é direcionado à página de notícias sobre os livros, filmes, peça de teatro e tudo que envolva o mundo bruxo. A seção seguinte é um objeto de interação entre os fãs de Harry Potter. É um clube do livro virtual, onde os fãs podem ler e debater sobre cada um dos livros já lançados e contar com o conteúdo do site para integrar conversas semanais no twitter oficial do clube. A seção, “Sorting”, abriga todos os testes já desenvolvidos pelo Pottermore para os fãs. Como exemplo, cita-se o teste do Chapéu Seletor para as casas de Hogwarts, o tipo de varinha que cada bruxo possui e mais recentemente o Patrono²¹ de cada fã.

²¹ O Patrono é um feitiço que, quando realizado da forma correta, apresenta um animal corpóreo feito de luz e felicidade capaz de proteger bruxos de criaturas das trevas.

5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Este capítulo se fundamenta na pesquisa documental, descritiva e de análise de conteúdo. Inicialmente foi selecionado um período de tempo no Google Trends, para depois delimitar os conteúdos do Pottermore que seriam submetidos à análise, desde que envolvessem a narrativa transmídia de Animais Fantásticos e Onde Habitam. A análise apresentada nas Figura 12 foi realizada em âmbito mundial e posteriormente comparada ao nível de acesso no Brasil, como visto na Figura 13. Sempre pesquisando como palavra-chave o termo Pottermore.

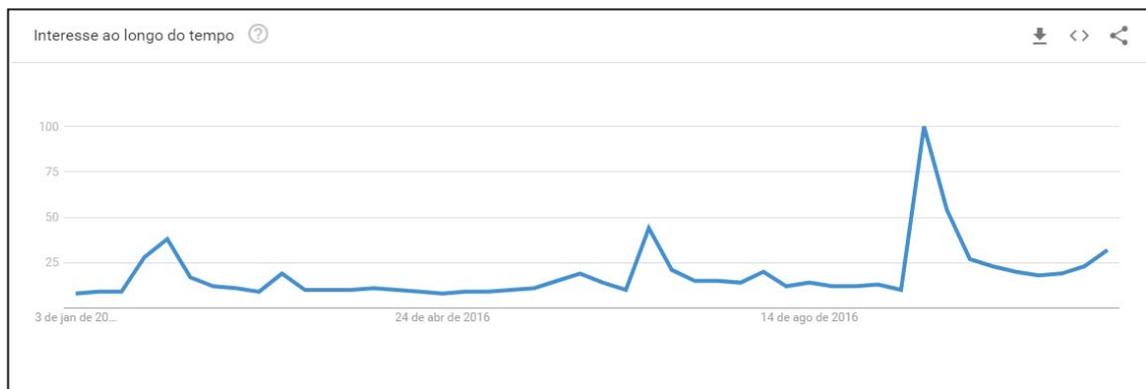


Figura 2 - Análise Pottermore Nível Mundial
Fonte: Google Trends (2018)

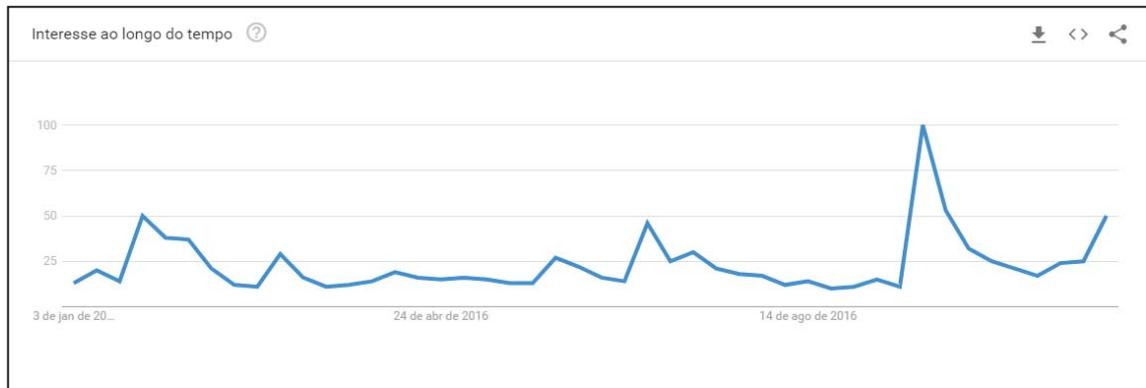


Figura 3 - Análise Pottermore Nível Brasil
Fonte: Google Trends (2018)

Ao vislumbrar os gráficos, o período de maior procura do site Pottermore ocorre de 18 de setembro de 2016 até 24 de setembro de 2016, tanto mundialmente quanto em território nacional. Este período, então foi submetido a uma pesquisa avançada no Twitter de J. K. Rowling e do site Pottermore. Percebe-se que o maior índice de acesso ocorre em razão ao lançamento do teste para descobrir o Patrono dos leitores, que foi lançado em 22 de setembro de 2016. A Figura 14 apresenta o anúncio feito por Rowling em seu Twitter e a Figura 16

apresenta o lançamento do teste.

A tradução livre apresentada se configura da seguinte maneira: do lado esquerdo; “Primeiramente, você é simplesmente maravilhosa e eu adoro você! Segundo, temos um prazo para o quiz do patrono no Pottermore?” Resposta de J. K. Rowling: “Um anúncio está muito próximo...”; do lado direito: “Se prepare para descobrir seu patrono no Pottermore. Lembre-se de se concentrar em uma memória feliz ...”



Figura 4 - Anúncio Feitiço do Patrono
Fonte: Twitter (2018)



Figura 5 - Lançamento Feitiço Patrono
Fonte: Twitter (2018)

Esse período foi descartado pois, apesar de canônico, não tem envolvimento direto com Animais Fantásticos e Onde Habitam. O teste não acrescenta à narrativa criada para a

divulgação do filme.

A data de segundo maior acesso internacional, também se faz presente no gráfico do Brasil onde, é a de terceiro maior acesso, sendo esse intervalo de 26 de junho de 2016 até 2 de julho de 2016. O lançamento em questão é de um texto sobre a escola de magia americana Ilvermorny (Figura 16), juntamente de um teste para descobrir a que casa o público pertence, sendo esta, parte da narrativa de Animais Fantásticos e Onde Habitam.

Assim, caracteriza-se como primeiro conteúdo a ser analisado. Juntamente deste texto, foi lançado um vídeo no canal oficial do Pottermore no Youtube (Figura 17). A tradução livre que pode ser fornecida é: “A jornada para Ilvermorny apenas começou. Leia o texto original de @jk_rowling aqui: pottermo.re/Ilvermorny”.



Figura 6 - Anúncio Ilvermorny
Fonte: Twitter (2018)

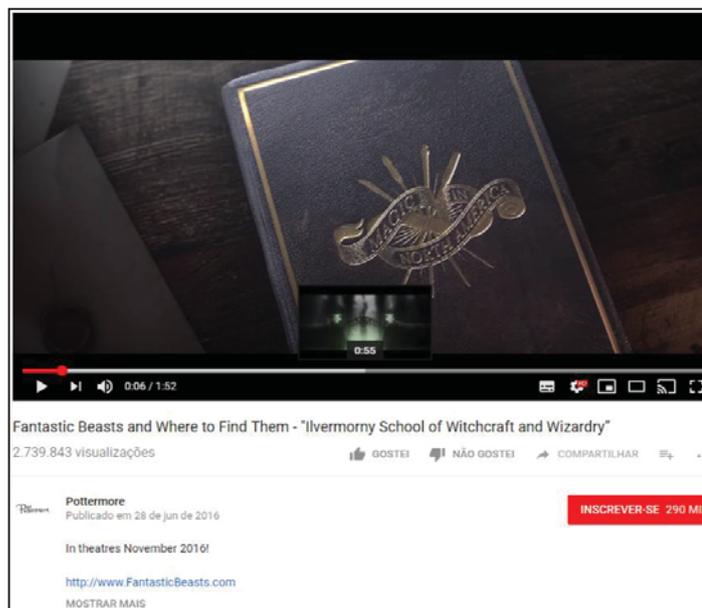


Figura 7 - Fantastic Beasts and Where to Find Them Anúncio Youtube
Fonte: Youtube (2018)

O terceiro período de mais procurado, é o segundo colocado no Brasil, sendo este de 31 de janeiro de 2016 até 6 de fevereiro de 2016. A nível nacional o período varia um pouco, definido de 24 de janeiro de 2016 até 30 de janeiro de 2016. De 29 a 31 de janeiro de 2016 ocorreu o evento *A Celebration of Harry Potter*, que ocorre anualmente e conta com anúncios especiais, atores e debates. A Figura 18 apresenta o *banner* de apresentação do evento. A tradução livre apresentada se configura da seguinte maneira: “Uma celebração de Harry Potter. De 29 a 31 de janeiro de 2016”.



Figura 8 - Banner de Apresentação "A Celebration of Harry Potter"
Fonte: Potterish (2018)

No dia 29 de janeiro de 2016, foi lançado na *Celebration of Harry Potter* um mapa que continha escolas bruxas ao redor do mundo (Figura 19), acompanhado de um texto no Pottermore e de revelações a respeito das escolas, como o nome. Na época não parecia estar ligado ao filme se não fosse pela escola de Ilvermorny, nos Estados Unidos, mas hoje, é muito provável que elas façam parte da narrativa dos próximos quatro filmes. Portanto, o texto será submetido a análise. Em tradução, o tweet revela: “Estamos encantados em compartilhar o mapa das nossas escolas de bruxaria com você”.



Figura 9 - Mapa de localização das Escolas de Magia do Mundo
Fonte: Twitter (2018)

O terceiro conteúdo que será submetido à análise, é um texto que fala sobre a comunidade bruxa americana, o Pottermore não possui datas de lançamento dos textos, somente das notícias divulgadas no site, mas o texto está atrelado à um vídeo lançado no dia 8 de março de 2016 no canal oficial da Warner Bros. Pictures (Figura 20), detentora dos direitos da franquia.

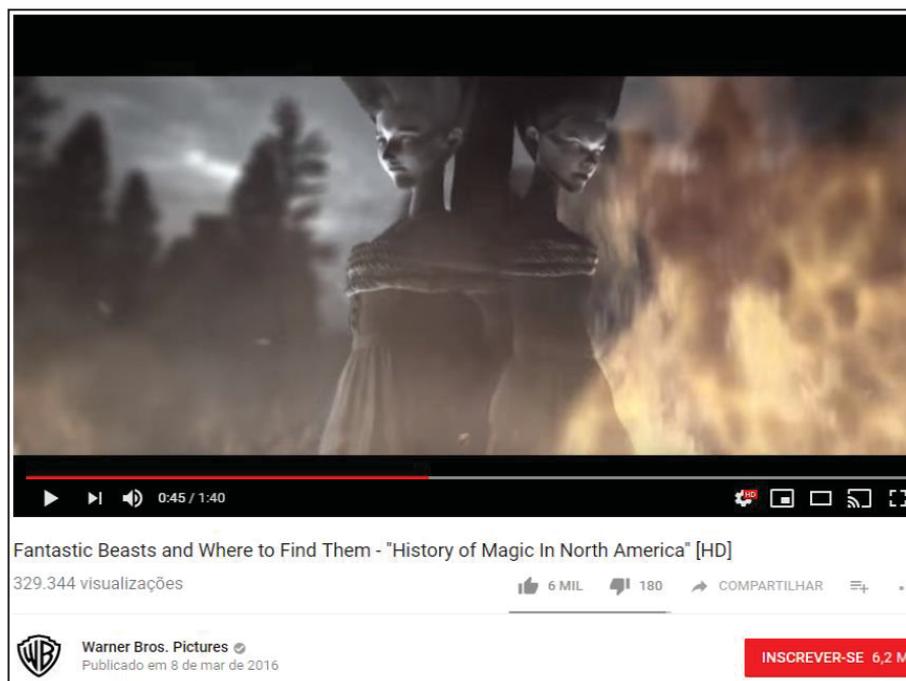


Figura 10 - Vídeo da História da Magia na América do Norte
Fonte: Youtube (2016)

O texto faz parte de um material criado pela autora para dar subsídio ao público que assistiria aos filmes. Como explanado por ela mesma em seu Twitter (Figura 21).



Figura 11 - Explicação de J. K. Rowling sobre a história da magia
Fonte: Twitter (2016)

A notícia compartilhada por J.K. diz o seguinte: “@jk_rowling lançando uma série de quatro partes da escola de bruxaria”. A autora compartilha da notícia retificando a chamada: “Não é uma série! Apenas um fundo de cena para explicar que ele é um mundo mágico mais amplo à medida que #AnimaisFantásticos se aproxima...”.

Assim, o conteúdo selecionado foi classificado em objeto 1 - Wizarding Schools (Escolas de Magia), objeto 2 - Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry (Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny) e o teste de seleção para as casas de Ilvermorny, e o objeto 3 - 1920s Wizarding America (A comunidade bruxa norte-americana na década de 1920). Esses textos fazem parte da divulgação do filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam* e se encontram no site Pottermore.com, o Quadro 2 apresenta-os por ordem cronológica.

Objeto 1	Wizarding schools (Escolas de Magia).
Objeto 2	Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry (Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny). Teste de seleção para as casas de Ilvermorny.
Objeto 3	1920s Wizarding America (A comunidade bruxa norte-americana na década de 1920).

Quadro 2 - Objetos Foco
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

5.1 ESCOLAS DE MAGIA

O texto a seguir (Quadro 3) foi escrito por J.K. Rowling e está disponível no website oficial da franquia, o Pottermore.com. Não existe a tradução oficial, mas a equipe do Potterish

(2018) disponibiliza uma tradução para o português brasileiro.

Escolas de Magia

O número de países que têm a sua própria escola de magia é minúsculo se comparado ao daqueles que não têm. Isso porque a população bruxa da maioria dos países opta por uma educação domiciliar. Ocasionalmente, também, a comunidade mágica em um país é tão pequena ou tão remota que os cursos por correspondência acabam sendo a maneira com melhor custo-benefício de se educar os jovens.

Existem onze escolas de magia há muito estabelecidas e prestigiadas pelo mundo, todas elas são registradas na Confederação Internacional dos Bruxos. Instituições menores e menos regulamentadas apareceram e desapareceram, são difíceis de controlar e raramente são registradas no Ministério apropriado (neste caso, eu não posso atestar o padrão de educação que elas podem oferecer). Qualquer pessoa que deseja saber se existe uma escola de magia aprovada em sua região deve enviar uma coruja ao Escritório da Educação da Confederação Internacional dos Bruxos.

A localização exata de cada uma das seguintes escolas é guardada em sigilo. Não só porque as escolas temem ser perseguidas por trouxas, mas também por um triste fato que, várias vezes durante suas longas histórias, todas essas instituições foram atingidas pelos efeitos das guerras bruxas e hostilizadas por ambas as comunidades mágicas estrangeiras e locais (não é apenas na Grã-Bretanha que a educação de jovens bruxos tem sido alvo de pressão ou interferência do Ministério). Como uma regra geral, as escolas de magia tendem a se situar fora do litoral e em áreas montanhosas (embora existam exceções notáveis, como será visto), já que essas regiões são de difícil acesso aos trouxas e facilmente protegidas dos bruxos das trevas”.

Quadro 3 - Texto Escolas de Magia

Fonte: Pottermore.com (2018)

O conteúdo deste texto, foi submetido a análise a partir do Quadro 1, apresentado na seção metodológica desta pesquisa. O Quadro 4 apresenta os resultados galgados, os pontos em destaque apresentaram os requisitos mínimos da narrativa transmída. Este conteúdo preencheu quatro de sete requisitos.

Conceito	Definição	Preenche requisito
Interação mútua	É uma construção negociada onde o emissor define o relacionamento e a estrutura, mas a mensagem só passa a fazer sentido quando o receptor e o emissor emitem mensagens separadas que passam a fazer sentido juntas.	Não, o público não foi convidado a construir a história.
Interação reativa	É uma construção casual, onde há estímulo e resposta mas a construção não é conjunta.	Sim, a história foi distribuída no evento “A Celebration of Harry Potter” e desencadeou uma série de teorias por parte do fandom.
História fragmentada	A história narrada deve ter a possibilidade de ser desmembrada, fragmentada e desarticulada para o leitor fantasiar e discorrer a obra.	Sim, a história preenche este requisito pois foi desmembrada posteriormente para descrever algumas escolas bruxas e divulgar seus nomes.
Distribuição de conteúdo	O conteúdo deve estar distribuído por vários meios, sendo completado em cada um dos que se faz presente, mas mesmo assim, ser compreendido sem o apoio das outras mídias.	Sim, foi lançado no evento “A Celebration of Harry Potter”, completado no site e apoiado pelo twitter oficial do Pottermore.
História canônica	Independente da mídia utilizada, o conteúdo disponibilizado deve seguir o universo ficcional à que pertence, respeitando as regras do universo existente.	Sim, tudo que é postado no pottermore.com é canon da história principal, pois é escrito pela autora.
Experiências integradoras	Mesmo com a história desarticulada, é importante que a experiência seja integrada e complementar nas diferentes plataformas.	Não, apesar de ter sido divulgada no evento e após no twitter e site, a experiência não é integradora, apenas replicada.
Metáfora do espetáculo	O público deve sentir-se atuante na história, muitas vezes, sendo o protagonista da criação.	Não, o público não participou da contagem desta história

Quadro 4 - Análise Objeto 1 - Escolas de Magia

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Apesar de não ter preenchido todos os requisitos, o texto sobre as escolas de magia preencheu mais da metade deles. Os aspectos preenchidos são importantes, e é de valia ressaltar que o texto fundamenta uma nova era no canon de Harry Potter, onde uma Interação Mútua poderia estragar os planos formulados para o roteiro dos próximos filmes.

A experiência poderia ter sido integradora, não apenas replicada, alguns vídeos, quem sabe testes seriam interessantes para brincar com o público e trazer a tona a metáfora do espetáculo num período tão importante de familiarização de uma nova história e mostrar que o fã continuará sendo parte do universo mágico.

5.2 ESCOLA DE MAGIA E BRUXARIA DE ILVERMORNY

O texto a seguir (Quadros 6 a 16) foi escrito por J.K. Rowling e está disponível no

website oficial da franquia, o Pottermore.com, onde foi traduzido para o português brasileiro.

A grande escola de magia norte-americana foi fundada no século XVII. Está situada no pico mais alto do Monte Greylock, onde permanece escondida dos olhos não-mágicos graças a uma série de encantamentos poderosos que, às vezes, manifestam-se como um denso nevoeiro (POTTERMORE.COM, 2018).

5.2.1 A origem irlandesa

Isolt Sayre nasceu no ano de 1603 e passou a primeira infância no vale de Coomloughra, no condado de Kerry, na Irlanda. Ela descendia de duas famílias bruxas puro-sangue.

Seu pai, William Sayre, era descendente direto de Morrigan, a famosa bruxa irlandesa, uma animaga cuja forma animal era um corvo. William apelidou a filha de "Morrigan" pela afinidade da menina, desde pequena, com todas as coisas da natureza. Essa fase da infância foi idílica, com pais que a amavam e ajudavam discretamente os vizinhos trouxas, produzindo curas mágicas tanto para humanos, quanto para animais. Aos cinco anos, Isolt ficou órfã quando um ataque à casa da família resultou na morte dos seus pais. Ela foi "resgatada" do fogo por Gormlaith Gaunt, uma irmã que vivia afastada de sua mãe, e que a levou para um vale vizinho – Coomcalle, ou "Ravina das Bruxas" – e lá a criou. Mas Isolt, ao crescer, logo percebeu que sua salvadora era, na realidade, sua sequestradora e a assassina dos seus pais. Instável e cruel, Gormlaith era uma fanática sangue-puro e acreditava que o zelo da irmã pelos vizinhos trouxas colocava Isolt em um caminho perigoso, que levaria ao casamento com um homem não-mágico. Acreditava que somente roubando a sobrinha poderia recolocá-la no "caminho certo": ser criada ciente de que, por ser descendente de Morrigan e Salazar Slytherin, deveria se relacionar apenas com bruxos de sangue puro.

Gormlaith fez de si mesma o modelo que acreditava ser o ideal para Isolt obrigando a criança a assistir enquanto lançava maldições e azarações em qualquer trouxa ou animal que passasse perto demais da cabana onde viviam. A comunidade logo aprendeu a evitar o lugar onde Gormlaith vivia e, dali em diante, o único contato de Isolt com os aldeões, antes seus amigos, era quando ela ia brincar no jardim e os meninos atiravam pedras nela.

Gormlaith não permitiu que Isolt ocupasse sua vaga em Hogwarts, quando a carta chegou, declarando que ela aprenderia mais em casa do que em um estabelecimento perigosamente igualitário, repleto de sangues-ruins. A própria Gormlaith, no entanto, estudara em Hogwarts e falava bastante a Isolt sobre a escola – muito mais para denegrir o lugar, sempre lamentando que os planos de Salazar Slytherin para a pureza da raça bruxa não tivessem se realizado. Para a menina, isolada e maltratada por uma tia que ela acreditava ser, no mínimo, meio louca, Hogwarts soava como um paraíso sobre o qual ela fantasiou durante toda a juventude.

Durante doze anos, Gormlaith forçou a cooperação e o isolamento de Isolt, por meio de uma poderosa magia negra. Por fim, a jovem desenvolveu habilidade e coragem suficientes para escapar e roubou a varinha da tia, pois jamais tivera autorização para possuir uma. O único objeto que Isolt levou consigo foi um broche dourado, no formato de nó górdio, que havia pertencido à sua mãe. Isolt, então, fugiu do país.

Temerosa da retaliação e do prodigioso poder de rastreamento da tia, Isolt primeiro mudou-se para a Inglaterra, mas não demorou para que Gormlaith viesse no seu encalço. Determinada a esconder-se de tal modo que sua mãe adotiva jamais a encontrasse, Isolt cortou os cabelos e, disfarçada de menino trouxa chamado Elias Story, zarpou para o Novo Mundo no Mayflower em julho de 1620.

Isolt chegou à América com os primeiros colonizadores trouxas (na comunidade bruxa norte-americana os trouxas são chamados "não-maj", a partir da expressão "não-mágico"). Ao chegar, ela desapareceu nas montanhas mais próximas, deixando seus companheiros de viagem acreditarem que "Elias Story" havia sucumbido aos rigores do inverno, como tantos outros. Isolt deixou a nova colônia em parte por temer que a tia a rastreasse, mesmo em um novo continente, mas também porque a viagem a bordo do Mayflower lhe deu a certeza de que uma bruxa não seria bem-vinda entre os puritanos.

Agora Isolt estava sozinha, em um país estrangeiro inóspito e, até onde sabia, era a única bruxa em centenas – senão milhares – de quilômetros. A educação parcial que Gormlaith lhe dera não incluía informações sobre os bruxos nativos americanos. No entanto, após várias semanas vivendo por conta própria nas montanhas, ela encontrou duas criaturas mágicas cuja existência até então ignorava.

O esconde-esconde é um espectro noturno que habita as florestas e ataca criaturas

humanoides. É capaz de esconder-se por trás de praticamente qualquer objeto e, como o nome sugere, ocultar-se perfeitamente de caçadores e vítimas. Os não-majs suspeitam de sua existência, mas não são páreo para seus poderes. Somente uma bruxa ou bruxo é capaz de sobreviver ao ataque de um esconde-esconde.

O pukwudgie também é nativo americano: uma criatura pequena, de rosto cinzento e orelhas grandes, parente distante do duende europeu. É ferozmente independente e artiloso, não gosta muito de humanos (bruxos ou não) e possui uma poderosa magia própria. Pukwudgies caçam usando flechas venenosas letais e adoram pregar peças nas pessoas.

As duas criaturas haviam se encontrado na floresta: o esconde-esconde, que possuía tamanho e força incomuns, além de conseguir capturar o pukwudgie - que era jovem e inexperiente -, estava a ponto de estripá-lo quando Isolt lançou uma maldição que o fez fugir. Sem saber que o pukwudgie também era tremendamente perigoso para os humanos, Isolt o levou para seu abrigo improvisado e cuidou dele até que recuperasse a saúde.

O pukwudgie declarou, então, que se sentia obrigado a servi-la até ter a oportunidade de pagar sua dívida. Considerava uma grande humilhação estar em dívida com uma bruxa jovem e tola o suficiente para sair andando à toa em um país estranho, onde pukwudgies e esconde-escondes podiam tê-la atacado a qualquer momento – e os dias de Isolt passaram a ser tomados pelas lamúrias do pukwudgie, que a seguia por toda a parte.

Apesar da ingratidão do pukwudgie, Isolt o achava divertido e ficou feliz com a sua companhia. Com o tempo, entre eles desenvolveu-se uma amizade quase ímpar na história das respectivas espécies. Leal aos preceitos de seu povo, o pukwudgie jamais revelou seu nome; Isolt então o apelidou de "William", o nome de seu pai.

Quadro 5 - A Origem Irlandeza

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.2 A Serpente Chifruda

William começou a apresentar Isolt às criaturas mágicas com as quais estava familiarizado. Eles saíam juntos para observar hodags cabeças-de-sapo caçando, enfrentaram um snallygaster dragônico e viram filhotes de pumaruna recém-nascidos brincando ao amanhecer. Para Isolt, a mais fascinante de todas foi a grande serpente chifruda do rio, com uma joia na testa, que vivia em um riacho próximo. Até mesmo seu guia pukwudgie tinha pavor da criatura mas, para espanto dele, a serpente chifruda pareceu gostar de Isolt. O mais alarmante para William foi o fato de Isolt dizer que compreendia o que a serpente chifruda lhe dizia. Isolt achou melhor não falar com William sobre sua estranha sensação de ligação com a serpente, nem o fato de que ela parecia lhe dizer coisas. Passou a visitar o riacho sozinha e nunca contava ao pukwudgie aonde ia. A mensagem da serpente nunca mudava: "Enquanto eu não for parte da sua família, sua família está condenada". Isolt não tinha família, a não ser que considerasse Gormlaith, na Irlanda. Não conseguia compreender as palavras enigmáticas da serpente chifruda, nem saber se estava imaginando a voz com a qual ele parecia falar com ela.

Quadro 6 – A Serpente Chifruda

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.3 Webster e Chadwick Boot

Isolt acabou reencontrando pessoas mágicas como ela graças a uma circunstância trágica. Certo dia em que ela e William procuravam alimento na floresta, um som horrendo não muito longe dali fez com que William gritasse para Isolt ficar onde estava e saísse correndo em meio às árvores, com a flecha envenenada de prontidão. Isolt não lhe deu ouvidos e, pouco depois, quando chegou a uma pequena clareira, deparou-se com uma cena horrível. O mesmo esconde-esconde que tentara matar William fora mais bem-sucedido com um casal de humanos ingênuos, que agora jaziam mortos no chão. Pior, havia ali também dois meninos gravemente feridos, esperando sua vez, enquanto o esconde-esconde se preparava para estripar seus pais. William e Isolt conseguiram cuidar sem dificuldades do esconde-esconde que, dessa vez, foi destruído. Contente com o feito daquela tarde, o pukwudgie voltou a colher amoras, ignorando os fracos gemidos das crianças no chão. Quando Isolt, furiosa, mandou que a ajudasse a carregar os dois meninos para casa, William teve um ataque de raiva. Os meninos, disse ele, já estavam praticamente mortos. Era contra as crenças de sua raça auxiliar humanos; Isolt era uma infeliz exceção porque havia salvado sua vida. Indignada com a frieza do pukwudgie, Isolt disse que aceitaria a ajuda com um dos meninos como pagamento de sua dívida. Os dois meninos estavam tão mal que ela temia aparatar com eles, por isso insistia em carregá-los para casa. De má vontade, o pukwudgie aceitou carregar o menino mais velho, cujo nome era Chadwick, enquanto Isolt carregava o caçula Webster para seu abrigo.

Quadro 7 - Webster e Chadwick Boot

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.4 Os Garotos Boot e James Steward

Isolt sacrificara seu único amigo por dois meninos que talvez não sobrevivessem. Felizmente ambos sobreviveram e, para sua alegria e surpresa, ela descobriu que os dois possuíam poderes mágicos.

Os pais bruxos de Chadwick e Webster os haviam levado para a América em busca de uma aventura fascinante. A aventura terminou em tragédia quando a família se aventurou pela mata e encontrou o esconde-esconde. Boot supôs que a criatura fosse um simples bicho-papão e tentou ridicularizá-lo, o que provocou as terríveis consequências que Isolt e William testemunharam.

Os meninos estavam em estado tão grave que Isolt não teve coragem de sair de perto deles nas primeiras semanas. Estava inquieta porque, na pressa de salvá-los, não dera um enterro decente aos pais das crianças. Quando achou que Chadwick e Webster pareciam bem para ficarem sozinhos por algumas horas, Isolt voltou à floresta com a intenção de criar túmulos que os meninos pudessem visitar um dia.

Para sua surpresa, ao chegar na clareira encontrou um rapaz chamado James Steward. Ele também era do assentamento em Plymouth. Dando pela falta da família com a qual fizera amizade na viagem para a América, ele entrara na floresta para procurá-los.

Enquanto Isolt observava, James terminou de marcar as sepulturas que havia cavado com as mãos e depois pegou as duas varinhas quebradas que ficaram caídas ao lado dos Boot. Franzindo a testa ao examinar o cerne de fibra de coração de dragão que sobressaía da varinha do Sr. Boot, ele a agitou de leve. Como costuma acontecer quando um não-maj agita uma varinha, ela o repeliu. James foi lançado através da clareira, bateu de costas em uma árvore e desabou no chão.

Acordou em um pequeno abrigo de galhos e peles de animais, e descobriu que estava sendo cuidado por Isolt. Ela não pôde esconder sua magia em um espaço tão exíguo, principalmente porque estava preparando poções para ajudar na recuperação dos garotos Boot e usando a varinha para caçar. Isolt pretendia usar o Obliviate e apagar a memória de James, assim que ele se recuperasse da concussão, e mandá-lo de volta para a colônia em Plymouth.

Enquanto isso, era maravilhoso ter outro adulto com quem conversar, especialmente alguém que já gostava dos garotos Boot e ajudava a entrete-los enquanto se recuperavam dos ferimentos mágicos. James até ajudou Isolt a construir uma casa de pedra no topo do Monte Greylock. Como tinha sido pedreiro na Inglaterra, criou um desenho viável que Isolt transformou em realidade no período de uma tarde. Isolt a batizou de "Ilvermorny", em homenagem à casa onde havia nascido e que fora destruída por Gormlaith.

Ela jurava a si mesma usar o Obliviate em James todos os dias e, todos os dias, o medo que ele sentia da magia diminuía um pouco; até que, no final das contas, foi mais fácil admitirem que estavam apaixonados, casarem e pronto.

Quadro 8 - Os Garotos Boot e James Steward

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.5 Quatro Casas

Isolt e James consideravam os garotos Boot seus filhos adotivos. Ela lhes contou as histórias de Hogwarts que conhecera por meio de Gormlaith. Os meninos desejavam frequentar a escola e sempre perguntavam por que não podiam todos voltar para a Irlanda, onde poderiam esperar por suas cartas. Isolt não queria assustá-los contando a história de Gormlaith. Em vez disso, prometeu que arranjaria varinhas (as dos pais deles não tinham conserto) e que eles teriam uma escola de magia bem ali na cabana, assim que completassem onze anos.

A ideia conquistou a imaginação de Chadwick e Webster. A imagem que os meninos tinham de como deveria ser uma escola de magia era quase inteiramente baseada em Hogwarts, por isso insistiram em que deveriam existir quatro casas. A ideia de nomear as casas com seus nomes, já que eram os fundadores, foi rapidamente abandonada porque Webster achou que uma casa chamada "Webster Boot" não tinha nenhuma chance de vencer nada. Então cada um escolheu seu animal mágico preferido. O de Chadwick, um menino inteligente, mas bastante temperamental, era o pássaro-trovão, a ave capaz de criar tempestades quando voa.

O do argumentativo e leal Webster era a pumaruna, uma criatura mágica de aparência felina, veloz, forte e quase impossível de matar. O de Isolt, claro, foi a serpente chifruda que ela ainda visitava e com a qual sentia uma estranha sensação de afinidade. Quando perguntaram qual era a sua criatura favorita, James ficou perplexo. Sendo o único não-maj da família, ele não sentia ligação com nenhuma das criaturas mágicas que os outros haviam aprendido a conhecer tão bem. Por fim, escolheu o pukwudgie, pois as histórias que a esposa contava sobre o rabugento William sempre o faziam rir.

Assim foram criadas as quatro casas de Ilvermorny e, mesmo que seus criadores ainda não soubessem, muito da personalidade de cada um passaria para as casas que haviam nomeado de modo tão casual.

Quadro 9 - Quatro Casas

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.6 O Sonho

O aniversário de onze anos de Chadwick estava chegando depressa e Isolt não tinha ideia de como arranjar a varinha prometida. Até onde sabia, a varinha que roubara de Gormlaith era a única na América. Ela não ousava dissecá-la para descobrir como era feita, e as investigações com as varinhas dos pais dos meninos apenas serviram para mostrar que a fibra de coração de dragão e o pelo de unicórnio há muito já haviam murchado e perecido.

Na véspera do aniversário do menino, ela sonhou que ia até o riacho ver a serpente chifruda, a qual saía das águas e curvava a cabeça para que ela raspasse uma lasca do chifre. Acordou quando ainda estava escuro e tomou o caminho do riacho.

A serpente chifruda estava lá, esperando por ela. A cobra levantou a cabeça, exatamente como no sonho, então Isolt pegou um pedaço do chifre, agradeceu, voltou para casa e acordou James, cujo talento com pedra e madeira já havia embelezado a cabana da família.

Quando Chadwick acordou, no dia seguinte, deparou-se com uma bela varinha entalhada em freixo, contendo o chifre da serpente. Isolt e James haviam conseguido criar uma varinha de poder excepcional.

Quadro 10 - O sonho

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.7 A Fundação da Escola de Ilvermorny

Quando Webster fez onze anos, a reputação da pequena escola na casa da família havia se espalhado. Agora contavam com mais dois meninos mágicos da tribo Wampanoag. Havia também uma mãe e duas filhas dos Narragansett interessadas em aprender técnicas de artesanato de varinhas em troca de ensinar um pouco do próprio conhecimento mágico. Todos receberam varinhas criadas por Isolt e James. Um instinto de proteção disse a Isolt que devia guardar os cernes de serpente chifruda apenas para ela e seus dois filhos adotivos. Ela e James aprenderam a usar vários outros cernes: pelo de pumaruna, fibra de coração do snallygaster e galhada de lebrílope.

Por volta de 1634, a escola domiciliar havia crescido mais do que Isolt poderia sequer imaginar um dia. A casa se expandia a cada ano que passava. Mais alunos haviam chegado e, mesmo a escola

ainda sendo pequena, havia crianças suficientes para realizar o sonho de Webster: um campeonato entre as casas. Por outro lado, como a reputação da escola ainda não havia ultrapassado as tribos nativas da região e os colonos europeus, não existiam dormitórios. As únicas pessoas que ficavam em Ilvermorny à noite eram Isolt, James, Chadwick, Webster e as bebês gêmeas do casal: Martha, em homenagem à finada mãe de James, e Rionach, em homenagem à de Isolt.

Quadro 11 - A Fundação da Escola de Ilvermorny

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.8 A vingança de Gormlaith

Mas a família feliz e ocupada não fazia ideia de que um grave perigo viria de longe. A notícia de que uma nova escola de magia estava funcionando em Massachusetts chegou ao velho país. Diziam os rumores que a diretora fora apelidada de "Morrigan" em homenagem à famosa bruxa irlandesa. Mas somente quando soube que o nome da escola era "Ilvermorny" Gormlaith pôde acreditar que Isolt havia conseguido viajar até a América sem ser detectada, casar-se – não com um nascido trouxa, mas um trouxa de fato – e abrir uma escola que aceitava qualquer um com um mínimo de magia.

Ela havia comprado uma nova varinha na desprezível Olivaras para substituir a preciosa varinha que foi repassada por gerações, antes de ser roubada por Isolt. Determinada a não deixar que sua sobrinha soubesse de sua chegada antes que fosse tarde demais, Gormlaith, sem saber, imitou Isolt e disfarçou-se de homem para fazer a travessia para a América no navio Bonaventure. Perversa, viajou usando o nome de William Sayre, o pai de Isolt que assassinara. Gormlaith desembarcou na Virgínia e seguiu furtivamente para o Monte Greylock, em Massachusetts, chegando à montanha numa noite de inverno. Ela pretendia destruir a segunda Ilvermorny, matar os pais que lhe frustraram a ambição de manter o sangue puro da família, roubar as sobrinhas-netas – as últimas a carregarem no sangue a linhagem sagrada – e levá-las para a Ravina das Bruxas.

Ao avistar a grande construção de granito que se destacava na escuridão do pico do Monte Greylock, Gormlaith lançou uma maldição que continha os nomes de Isolt e James sobre a casa; o feitiço os fez cair em um profundo sono encantado.

Em seguida, pronunciou uma única palavra sibilante, na língua das cobras. A varinha que servira Isolt tão fielmente por tantos anos estremeceu sobre a mesa de cabeceira e ficou inativa. Durante todos os anos em que a usou, Isolt jamais soube que tinha nas mãos a varinha do próprio Salazar Slytherin, um dos fundadores de Hogwarts, e que esta continha um fragmento do chifre de uma cobra mágica – neste caso, o basilisco. Seu criador havia ensinado a varinha a "dormir" quando ordenado, um segredo que fora transmitido através dos séculos a cada membro da família Slytherin que tomava posse dela.

O que Gormlaith não sabia era da existência de dois ocupantes na casa que não haviam caído no feitiço do sono, pois não tinha conhecimento de Chadwick, agora com dezesseis anos, e de Webster, com catorze. Outro detalhe de que nunca poderia ter sabido era o que estava no coração das varinhas dos irmãos: o chifre da serpente do rio. Essas varinhas não ficaram inertes quando Gormlaith pronunciou a palavra na língua das cobras. Ao contrário, os cernes mágicos vibraram ao som da língua antiga e, pressentindo que seus amados mestres corriam perigo, começaram a emitir baixinho um acorde musical, exatamente como a serpente chifruda faz ao se sentir ameaçada.

Os dois garotos Boot acordaram e pularam da cama. Chadwick, por instinto, olhou pela janela. Esgueirando-se pelas árvores em direção à casa estava a silhueta de Gormlaith Gaunt.

Como qualquer criança, Chadwick tinha ouvido e compreendido mais do que seus pais adotivos sequer imaginavam. Talvez eles pensassem que haviam poupado os meninos da existência da assassina Gormlaith, mas estavam enganados. Quando pequeno, Chadwick entendeu Isolt falando dos motivos que a levaram a fugir da Irlanda e, sem que ela e James percebessem, seus sonhos haviam sido assombrados pela figura de uma bruxa velha, andando sorradeira pelas árvores na direção de Ilvermorny. Agora seu pesadelo se tornava realidade.

Depois de mandar Webster avisar os pais, Chadwick fez a única coisa que lhe pareceu razoável: correu para fora da casa ao encontro de Gaunt, para impedi-la de entrar no lugar onde sua família dormia.

Gormlaith Gaunt não esperava encontrar um bruxo adolescente e, a princípio, o subestimou. Chadwick defendeu-se com maestria da maldição que ela lançou, e assim os dois começaram a duelar. Em poucos minutos, Gormlaith, embora mais poderosa do que Chadwick, foi forçada a aceitar que o garoto era talentoso e fora muito bem instruído. Mesmo enquanto lançava maldições na cabeça dele, na tentativa de subjugá-lo e empurrá-lo para dentro da casa, Gaunt o questionava sobre sua linhagem pois, afirmava, detestaria matar um sangue-puro com tanto talento.

Enquanto isso, Webster tentava acordar os pais, mas o encantamento era tão forte que nem

mesmo o som dos gritos e das maldições de Gormlaith atingindo a casa os acordava. Webster então resolveu descer rapidamente e juntou-se ao duelo que se desenrolava diante da casa.

Os dois juntos tornaram o trabalho de Gaunt mais difícil: os cernes idênticos, quando usados contra um inimigo comum, aumentavam em dez vezes o poder dos garotos Boot. Ainda assim, a magia de Gormlaith era forte e negra o suficiente para rivalizá-los. Nesse ponto, o duelo alcançou proporções extraordinárias: Gaunt gargalhava e prometia misericórdia se pudessem provar ser sangues-puros, mas Chadwick e Webster estavam determinados a impedi-la de alcançar sua família. Os meninos foram empurrados para dentro de Ilvermorny: paredes rachavam e janelas se estilhaçavam; ainda assim, Isolt e James dormiam. Até as meninhas, que dormiam no piso superior, acordarem e berrarem de medo.

Isso foi o que rompeu o encantamento lançado sobre Isolt e James. Fúria e magia não puderam acordá-los, mas o terror nos gritos das filhas quebrou o feitiço lançado sobre eles. O casal, como a própria Gaunt, não tinha ciência do poder do amor. Isolt mandou James cuidar das meninas e correu para ajudar os filhos adotivos, com a varinha de Slytherin na mão.

Somente quando a ergueu para atacar a odiosa tia ela percebeu que, apesar dos anos de serviço, a varinha era como um graveto quebrado que tivesse encontrado no chão. Com olhar de triunfo, Gormlaith fez Isolt, Chadwick e Webster recuarem pela escada, na direção do choro das sobrinhas-netas. Por fim, explodiu a porta do quarto onde James estava de pé à espera, pronto para morrer diante dos berços das filhas. Certa de que tudo estava perdido, Isolt chamou, mal sabendo o que dizia, pelo pai assassinado.

Um grande estrépito soou e o luar que invadia o quarto foi bloqueado quando William, o pukwudgie, apareceu no parapeito da janela. Antes que Gormlaith soubesse o que havia acontecido, uma flecha venenosa já tinha perfurado seu coração. Ela soltou um berro apavorante que se fez ouvir por quilômetros. A velha bruxa havia se valido de todas as formas de magia negra, na tentativa de se tornar invencível, e todas essas maldições reagiram ao veneno do pukwudgie, fazendo com que se tornasse tão sólida e quebradiça quanto carvão, antes de se desintegrar em mil pedaços. A varinha da Olivaras caiu no chão e explodiu. Tudo o que sobrou de Gormlaith Gaunt foi uma pilha de poeira fumacenta, um graveto quebrado e uma fibra de coração de dragão carbonizada.

William salvara a vida de todos. Diante da gratidão da família, ele apenas rosou que há uma década Isolt nem se dava ao trabalho de pronunciar o nome dele, e que estava ofendido por ser chamado somente no momento em que ela teve medo da morte iminente. Isolt teve a delicadeza de não dizer que tinha chamado por um William diferente. James adorou conhecer o pukwudgie de quem tanto ouvira falar e, esquecido de que pukwudgies detestavam humanos, apertou com força a mão do perplexo William e disse o quanto estava feliz de ter nomeado uma das casas de Ilvermorny em homenagem a ele.

Acredita-se que essa pequena lisonja abrandou o coração de William, pois ele levou sua família de pukwudgies para a casa no dia seguinte e, reclamando o tempo inteiro, como de hábito, ajudou a reparar os danos que Gaunt havia causado. Depois anunciou que os bruxos eram estúpidos demais para se protegerem sozinhos, negociando um substancial pagamento em ouro para atuar como segurança particular/zelador da escola.

Quadro 12 - A vingança de Gormlaith

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.9 O legado de *Slytherin*

A varinha de Slytherin permaneceu inativa após o comando dado por Gormlaith Gaunt na língua das cobras. Isolt não era ofidioglota mas, de qualquer maneira, não queria mais tocar na varinha, última relíquia de sua infância infeliz. Ela e James a enterraram em um local distante do terreno da escola.

Um ano depois, uma espécie desconhecida de colubrina havia crescido no mesmo local onde a varinha fora enterrada. A árvore resistiu a todas as tentativas de cortá-la ou matá-la mas, muitos anos depois, descobriu-se que suas folhas possuíam propriedades medicinais poderosas. A árvore parecia ser uma prova viva de que a varinha de Slytherin, assim como seus descendentes dispersos, abrangia tanto a nobreza quanto a torpeza do mundo. E o melhor dele aparentemente havia migrado para a América.

Quadro 13 - O Legado de Slytherin

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.10 O crescimento da Escola

A reputação de Ilvermorny continuou crescendo nos anos seguintes. A casa de pedra se transformou num castelo. Mais professores foram recrutados para atender à crescente demanda. Crianças bruxas de toda a América do Norte eram enviadas para estudar em Ilvermorny, que se tornou um internato. No século XIX, Ilvermorny já havia ganhado a reputação internacional de que desfruta hoje.

Durante muitos anos, Isolt e James permaneceram como diretores da escola, sendo amados por muitas gerações de alunos como se fossem membros de suas próprias famílias.

Chadwick se tornou um bruxo extremamente talentoso e muito viajado. Escreveu os sete volumes dos Feitiços de Chadwick, textos de referência em Ilvermorny. Casou-se com uma curandeira mexicana chamada Josefina Calderon. A família Calderon-Boot continua a ser uma das mais importantes nos Estados Unidos até hoje.

Antes da criação do Macusa (Congresso Mágico dos Estados Unidos da América), o Novo Mundo carecia de uma instituição que zelasse pela ordem na comunidade mágica. Webster Boot se tornou o que agora seria conhecido como aurore de aluguel. Quando repatriava um bruxo das trevas especialmente asqueroso para Londres, Webster conheceu e se apaixonou por uma jovem escocesa que trabalhava no Ministério da Magia. Assim, uma parte da família Boot retornou ao seu país de origem. Os descendentes de Webster estudariam em Hogwarts no futuro.

Martha, a gêmea mais velha de James e Isolt, era um malogro. Apesar de amada pelos pais e pelos irmãos, foi doloroso para Martha crescer em Ilvermorny sem ser capaz de usar magia. Ela acabou por casar-se com o irmão não-maj de uma amiga da tribo Pocomtuc e, desde então, passou a viver como uma não-maj.

Rionach, a filha mais nova, lecionou Defesa Contra as Artes das Trevas em Ilvermorny por muitos anos. Ela nunca se casou. Existia um boato, nunca confirmado pela família, de que, ao contrário da irmã, Rionach havia nascido com a habilidade de falar a língua das cobras e decidiu não passar a herança de Slytherin para a próxima geração. O ramo americano da família não sabia que Gormlaith não era a última dos Gaunts e que a linhagem continuava na Inglaterra.

Isolt e James viveram para além dos cem anos. Viram a cabana de Ilvermorny se transformar em um castelo de granito e morreram cientes de terem uma escola tão famosa que as famílias mágicas de toda a América do Norte imploravam para educar seus filhos lá. Contrataram funcionários, construíram dormitórios, ocultaram a escola dos olhos não-majs com encantamentos engenhosos. No final, a menina que sonhara estudar em Hogwarts havia ajudado a fundar sua equivalente norte-americana.

Quadro 14 - O crescimento da Escola

Fonte: Pottermore.com (2018)

5.2.11 Ilvermorny nos dias de hoje

Como era de se esperar de uma escola parcialmente fundada por um não-maj, Ilvermorny tem a reputação de ser uma das mais democráticas e menos elitistas de todas as grandes escolas de magia.

Estátuas de mármore de Isolt e James ladeiam as portas principais do Castelo de Ilvermorny. Tais portas se abrem para um cômodo circular encimado por uma cúpula de vidro. Um balcão de madeira circunda o cômodo no andar superior. O espaço é vazio, exceto pelas quatro enormes esculturas que representam as casas: a Serpente Chifruda, a pantera Pumaruna, o Pássaro-trovão e o Pukwudgie.

Enquanto o resto da escola assiste do balcão circular, os calouros entram enfileirados no saguão. Eles ficam de pé ao longo das paredes e, um a um, são chamados para se colocarem sobre o símbolo do nó górdio instalado no meio do piso de pedra. Em silêncio, a escola aguarda que uma das esculturas encantadas reaja. Se a Serpente Chifruda quiser o aluno, o cristal incrustado em sua testa se acenderá. Se a Pumaruna quiser o aluno, ela dará um rugido. O Pássaro-trovão indica sua aprovação batendo as asas e o Pukwudgie apontando sua flecha para o ar.

Se mais de uma escultura demonstrar desejo de incluir o aluno em sua casa, a escolha é então da própria criança. Raramente – talvez uma vez em cada década – um aluno é convidado pelas quatro casas. Serafina Picquery, presidente do Macusa entre 1920 e 1928, foi a única bruxa de sua geração a receber tal honra. Ela escolheu a casa da Serpente Chifruda.

Costuma-se dizer que as casas de Ilvermorny representam o todo de um bruxo ou bruxa: a mente é representada por Serpente Chifruda; o corpo, por Pumaruna; o coração, por Pukwudgie; e a alma, por Pássaro-trovão. Outros dizem que Serpente Chifruda favorece os estudiosos, Pumaruna, os

guerreiros, Pukwudgie, os curandeiros e Pássaro-trovão, os aventureiros.

A Cerimônia de Seleção não é a única grande diferença entre Hogwarts e Ilvermorny embora, sob muitos aspectos, as escolas se pareçam. Assim que são alocados em uma casa, os alunos são levados a um grande salão onde escolhem (ou são escolhidos por) uma varinha. Até a anulação da Lei Rappaport em 1965, a qual exigia obediência estrita ao Estatuto de Sigilo, nenhuma criança podia ter uma varinha antes de ir para Ilvermorny. Além disso, as varinhas deviam ser deixadas em Ilvermorny durante as férias. Só ao completar dezessete anos de idade o bruxo ou bruxa tinha permissão para portar uma varinha fora da instituição.

As vestes de Ilvermorny são nas cores azul e cranberry. As cores honram Isolt e James: azul por ser a cor favorita de Isolt e porque ela desejava ter entrado para Corvinal quando criança; cranberry em homenagem a James, que adorava uma boa torta de cranberry. Todas as vestes dos alunos são presas por um nó górdio dourado, em memória ao broche que Isolt encontrou nas ruínas da primeira Ilvermorny.

Vários pukwudgies continuam a trabalhar na escola até hoje, todos resmungões, todos insistindo em que não desejam viver ali. Ainda assim, todos continuam na escola misteriosamente, ano após ano. Uma dessas criaturas é bastante velhinha e atende pelo nome de "William". Ele ri da ideia de ser o William original que salvou a vida de Isolt e James, salientando sabiamente que aquele primeiro William estaria com 300 anos, se ainda fosse vivo. Entretanto, ninguém jamais soube exatamente quantos anos um pukwudgie vive. William não permite que ninguém, além dele, cuide da estátua de Isolt na entrada e, todos os anos, no aniversário de sua morte, deposita flores-de-maio na tumba, algo que o deixa num especial mau humor, caso alguém tenha a indelicadeza de comentar”.

Quadro 15 - Ilvermorny nos dias de hoje

Fonte: Pottermore.com (2018)

A partir da análise da narrativa apresentada nas seções expostas, o Quadro 16 apresenta a análise dos dados. Este conteúdo preencheu seis dos sete requisitos. Para a interpretação mais assertiva do leitor, destaca-se os requisitos preenchidos.

Conceito	Definição	Preenche requisito
Interação mútua	É uma construção negociada onde o emissor define o relacionamento e a estrutura, mas a mensagem só passa a fazer sentido quando o receptor e o emissor emitem mensagens separadas que passam a fazer sentido juntas.	Não, o público não foi convidado a construir a história.
Interação reativa	É uma construção casual, onde há estímulo e resposta mas a construção não é conjunta.	Sim, a história foi divulgada no twitter e desencadeou teorias por parte do fandom.
História fragmentada	A história narrada deve ter a possibilidade de ser desmembrada, fragmentada e desarticulada para o leitor fantasiar e discorrer a obra.	Sim, a história preenche este requisito pois foi desarticulada para criação de um teste de seleção de casas.
Distribuição de conteúdo	O conteúdo deve estar distribuído por vários meios, sendo completado em cada um dos que se faz presente, mas mesmo assim, ser compreendido sem o apoio das outras mídias.	Sim, foi lançado no twitter, postado no Pottermore e tem um vídeo de apoio no canal oficial do site no YouTube.
História canônica	Independente da mídia utilizada, o conteúdo disponibilizado deve seguir o universo ficcional à que pertence, respeitando as regras do universo existente.	Sim, tudo que é postado no pottermore.com é canon da história principal, pois é escrito pela autora.
Experiências integradoras	Mesmo com a história desarticulada, é importante que a experiência seja integrada e complementar nas diferentes plataformas.	Sim, o lançamento foi no twitter, o texto está no Pottermore.com, o vídeo no canal do Youtube acrescenta na experiência do fã e o teste criado complementa essa experiência apesar de utilizar a mesma plataforma.
Metáfora do	O público deve sentir-se atuante na história,	Sim, principalmente por causa

Espetáculo	muitas vezes, sendo o protagonista da criação.	do teste de seleção das casas o público pode sentir-se atuante na história, completando a experiência e sendo escutado pelas redes oficiais.
-------------------	--	--

Quadro 16 - Análise Objeto 2 – Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

A narrativa transmídia não pode ser analisada através de apenas um conteúdo ou acontecimento, deve levar em conta vários fatores e é por isso que esta história preenche tantos requisitos. A interação mútua não é preenchida pelo fato de ser uma narrativa nova para o mundo bruxo, onde a base precisa estar muito bem construída e sólida para evitar possíveis furos de roteiro no futuro, construir esse texto que fundamenta o conhecimento sobre a Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny em parceria com o fandom seria arriscado.

O restante dos requisitos mostram que é uma das melhores narrativas construídas através do site, pois ela é integrada por outros meios, por diferentes plataformas e convida o público a se sentir parte da nova história, trazendo à tona a nostalgia de Hogwarts e mostrando que os novos filmes do universo mágico também querem que o leitor se sinta em casa.

5.3 A COMUNIDADE BRUXA NORTE-AMERICANA NA DÉCADA DE 1920

O texto a seguir (Quadro 17) foi escrito por J.K. Rowling e está disponível no website oficial da franquia, o Pottermore.com, onde foi traduzido para o português brasileiro.

Os bruxos norte-americanos tiveram seu papel na Grande Guerra de 1914-1918, ainda que a esmagadora maioria de seus compatriotas não-maj ignorasse sua contribuição. Como houvesse facções mágicas em ambos os lados, seus esforços não foram decisivos, mas os bruxos conquistaram muitas vitórias ao impedirem a perda de vidas e derrotarem inimigos mágicos. Esse empenho conjunto não abrandou a posição do MACUSA quanto à confraternização entre não-majs e bruxos, e a Lei Rappaport persistiu. Na década de 1920, a comunidade bruxa norte-americana já estava acostumada a existir sob um grau de sigilo bem maior do que seus irmãos europeus e a selecionar sua cara-metade estritamente dentro de sua própria classe.

A lembrança da catastrófica quebra de sigilo cometida por Dorcas Twelvetrees havia adentrado na gíria mágica, de modo que ser "um dorcas" era a gíria para uma pessoa incompetente ou idiota. O MACUSA continuou impondo punições severas a quem violasse o Estatuto Internacional de Sigilo. Também era mais intolerante do que os europeus diante de fenômenos mágicos como fantasmas, poltergeists e criaturas fantásticas, visto que esses animais e espíritos representavam um risco de alertar os não-majs sobre a existência da magia. Após a Grande Rebelião dos Sasquatches de 1892 (para mais detalhes, consulte o aclamado livro de Ortiz O'Flaherty, *O Último Levante do Pé-Grande*) a base do MACUSA teve que ser realocada pela quinta vez em sua história, mudando de Washington para Nova York, onde permaneceu durante os anos 1920. A presidente do MACUSA nesse período foi Madame Serafina Picquery, bruxa de talentos famosos oriunda de Savannah.

Naquela época, a Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny vicejava há mais de dois séculos e já era considerada um dos maiores estabelecimentos de educação mágica no mundo. Por conta da educação em comum, todos os bruxos e bruxas norte-americanos são exímios no uso da varinha.

A legislação estabelecida no fim do século XIX teve por objetivo fazer com que cada membro da comunidade mágica dos Estados Unidos fosse requisitado a carregar uma "licença de porte de varinha", uma medida para que toda atividade mágica fosse observada de perto e identificar, assim, os perpetradores pelas varinhas. Diferentemente da Grã-Bretanha, onde Olivarus era considerado imbatível, o continente norte-americano foi servido por quatro grandes artesãos de varinhas. Shikoba Wolfe, descendente da tribo Chocktaw, foi antes de mais nada famoso pelas varinhas de entalhe

intricado que continham penas de cauda de pássaro-trovão – uma ave mágica norte-americana aparentada da fênix. As varinhas de Wolfe eram consideradas extremamente poderosas, ainda que difíceis de dominar, e muito apreciadas por bruxos habilidosos na Transfiguração.

Johannes Jonker, um bruxo nascido de trouxas cujo pai não-maj era um habilidoso marceneiro, tornou-se um perfeito artesão de varinhas. Elas eram das mais procuradas e facilmente reconhecíveis, pois costumavam ser incrustadas de madrepérola. Depois de experimentar muitos cernes, o material mágico preferido de Jonker passou a ser o pelo da pumaruna. Thiago Quintana causou repercussão no mundo mágico quando suas varinhas lustrosas e alongadas começaram a entrar no mercado. Cada uma continha uma única espinha transparente do dorso do Monstro do Rio White, no Arkansas, e produzia feitiços fortes e elegantes. Os temores quanto à pesca predatória da criatura aplacaram-se quando se comprovou que apenas Quintana conhecia o segredo para atraí-los – um segredo que guardou com zelo até a morte, altura em que as varinhas com espinhas do Monstro do Rio White deixaram de ser produzidas. Violeta Beauvais, a famosa artesã de Nova Orleans, se recusou por muitos anos a divulgar o cerne secreto de suas varinhas, todas feitas da madeira do espinheiro-branco. Com o tempo descobriu-se que continham pelo de rugaru, o perigoso monstro com cabeça de cão que perambulava pelos pântanos da Louisiana. Diziam que as varinhas de Beauvais eram tão dadas à arte das trevas quanto vampiros ao sangue. Ainda assim, muitos heróis bruxos norte-americanos daquela época entraram em batalha armada com uma varinha Beauvais, e sabia-se que a própria presidente Picquery possuía uma.

Ao contrário da comunidade não-maj na década de 1920, bruxos e bruxas tinham permissão do MACUSA para consumirem álcool. Muitos críticos dessa política argumentaram que isso colocava os cidadãos mágicos em evidência nas cidades cheias de não-majs sóbrios. Entretanto, a presidente Picquery, em um de seus raros momentos de descontração, alegou que ser um bruxo nos Estados Unidos já era uma situação dura demais. — A birita — como disse ela de forma memorável ao seu Chefe de Gabinete — é inegociável”.

Quadro 17 - A Comunidade Bruxa Norte-Americana

Fonte: Pottermore.com (2018)

A partir da análise da narrativa apresentada nas seções expostas, o Quadro 18 apresenta a análise dos dados. Este conteúdo preencheu cinco dos sete requisitos. Para a interpretação mais assertiva do leitor, destaca-se os requisitos preenchidos.

Conceito	Definição	Preenche requisito
Interação mútua	É uma construção negociada onde o emissor define o relacionamento e a estrutura, mas a mensagem só passa a fazer sentido quando o receptor e o emissor emitem mensagens separadas que passam a fazer sentido juntas.	Não, o público não foi convidado a construir a história.
Interação reativa	É uma construção casual, onde há estímulo e resposta mas a construção não é conjunta.	Sim, a história foi divulgada no twitter e desencadeou teorias por parte do fandom.
História fragmentada	A história narrada deve ter a possibilidade de ser desmembrada, fragmentada e desarticulada para o leitor fantasiar e discorrer a obra.	Sim, a história possui mais 3 textos que continuam a contar sobre o universo bruxo na América do Norte, além de um vídeo no YouTube.
Distribuição de conteúdo	O conteúdo deve estar distribuído por vários meios, sendo completado em cada um dos que se faz presente, mas mesmo assim, ser compreendido sem o apoio das outras mídias.	Sim, foi lançado no twitter, postado no Pottermore e tem um vídeo de apoio no canal oficial do site no YouTube.
História canônica	Independente da mídia utilizada, o conteúdo disponibilizado deve seguir o universo ficcional à que pertence, respeitando as regras do universo existente.	Sim, tudo que é postado no pottermore.com é canon da história principal, pois é escrito pela autora.
Experiências integradoras	Mesmo com a história desarticulada, é importante que a experiência seja integrada e complementar nas diferentes plataformas.	Sim, o lançamento foi no twitter, o texto está no Pottermore.com, o vídeo no canal do Youtube acrescenta na experiência do fã e os outros 3 textos criados

		complementam essa experiência apesar de utilizar a mesma plataforma.
Metáfora do Espetáculo	O público deve sentir-se atuante na história, muitas vezes, sendo o protagonista da criação.	Não, o público não é atuante, apenas expectador.

Quadro 18 - Análise Objeto 3 - A Comunidade Bruxa Norte-Americana

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

O texto acima é um importante item de contextualização para a história do filme, o que reforça a ideia que a marca não deveria utilizar da interação mútua para construção do universo mágico americano, que futuramente, se não fosse uma história bem fechada, poderia deixar pontas soltas e possíveis furos de roteiro. A experiência de unir as redes sociais, o site e ainda ser apresentado com um vídeo no YouTube aumenta a expectativa do leitor/telespectador.

Os textos que complementam a informação na mesma aba do site tornam a experiência integradora, pois são citados itens neste texto que são explicados nos próximos. A metáfora do espetáculo não é preenchida novamente, o que pode afastar o leitor do novo mundo, já que em apenas um momento ele foi chamado para sentir-se parte da história.

Em resumo, o site não completa em nenhuma das oportunidades todos os requisitos propostos pelo quadro de análise, mas considera-se importante em tal fase de criação do *spin off* do universo mágico, que alguns conceitos não sejam preenchidos, que é o caso de “interação mútua”. O público pode ser convidado a sentir-se parte da história e o Pottermore.com deveria ter explorado melhor esse recurso.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo apresenta os resultados da pesquisa realizada, com base nos objetivos instituídos no início do trabalho. Também tem presente sugestões de futuras pesquisas que não puderam ser abordadas neste trabalho.

O objetivo geral deste trabalho era analisar o site Pottermore.com na narrativa transmídia de Animais Fantásticos e Onde Habitam, sendo seguido pelos objetivos específicos: entender os conceitos da narrativa transmídia; analisar se o lançamento de Animais Fantásticos e Onde Habitam envolve uma narrativa transmídia; verificar se há conteúdo de aspectos transmidiáticos no website Pottermore.com; verificar se há conteúdo transmidiático no período de pré-lançamento do filme.

O objetivo geral do trabalho foi atingido através da análise de conteúdo disponível neste trabalho. Ao construir uma tabela de conceitos pertinentes sobre a narrativa transmídia, foi possível concluir que o website se fez muito presente na época de lançamento do filme, contribuindo para contar a história e familiarizar os fãs com a nova era da franquia.

Ao entender os conceitos da narrativa transmídia, através de Jenkins, a autora construiu uma tabela que elencou 7 pontos chaves para analisar se um conteúdo se encaixa em uma narrativa transmídia, sendo eles: interação mútua, interação reativa, possibilidade de fragmentação da história, distribuição de conteúdo em diferentes plataformas, história canônica, ou seja, pertencente a narrativa original, experiências que se integram ao serem vividas pelo público e a metáfora do espetáculo, uma oportunidade de fazer o expectador/leitor sentir-se parte da história.

O site abriga uma série de conteúdos que envolvem a narrativa, tanto de Harry Potter, quanto do novo filme, e que possuem aspectos transmidiáticos, pois se encaixam na maioria dos itens da tabela de análise desenvolvida pela autora.

Prosseguindo com a pesquisa, após separar os conceitos, pode-se dizer que sim, o lançamento do filme Animais Fantásticos e Onde Habitam, envolve uma narrativa transmídia, com o intuito de apresentar ao leitor, agora expectador da história, as novas regras e tramas do universo mágico.

Apesar do conteúdo analisado ser considerado transmídia, não preenche todos os requisitos da tabela, o que é totalmente justificável para essa nova etapa da franquia. Interação mútua não foi preenchido em nenhum dos conteúdos analisados. A metáfora do espetáculo foi preenchida em apenas um dos conteúdos e experiências integradoras só não foi preenchida em um dos conteúdos, o que trouxe um cenário muito interessante para este trabalho.

Entende-se por interação mútua, uma construção conjunta, o que poderia atrapalhar a narrativa desta nova etapa de Harry Potter. O fã precisa entender como esta parte do universo ficcional funciona e não podem haver pontas desconexas na história, pois isso geraria um furo nos roteiros dos filmes. As histórias envolvem as novas regras e conhecimentos acerca da franquia Animais Fantásticos e precisa estar sob controle de criação. No futuro pode haver uma oportunidade de interação mútua, mas isso é mais um sonho do fandom do que realidade, já que o site descartou em uma de suas reformas a interação para criação conjunta.

Os outros requisitos que não preenchidos em alguma das oportunidades, a metáfora do espetáculo e experiências integradoras são itens considerados muito importantes para o conteúdo transmídia, nem sempre o público precisa atuar, mas ele precisa sentir que é parte da história contada. As experiências que se integram são de suma importância para o conteúdo ser considerado de tal natureza, caso o conteúdo não possua materiais de apoio há uma falha grande em parte da narrativa.

Ao encerrar esta pesquisa, fica a sugestão para próximos estudos, como uma análise do Pottermore na narrativa transmídia em Harry Potter. Pode-se também utilizar-se do método criado para analisar outros conteúdos do site em questão ou até de campanhas publicitárias de tal aspecto. Aos apaixonados pela franquia, sugere-se também, uma pesquisa realizada em dados primários, qualitativa ou quantitativamente, trabalhando com a coleta de dados e informações.

As falhas identificadas na análise mostram que algumas narrativas podem funcionar mesmo que de maneira incompleta, mas se utilizasse todos os aspectos contemplaria uma narrativa praticamente perfeita, utilizando de conceitos para envolver o público de interesse de uma melhor forma do que foi trabalhado pela equipe do Pottermore.com.

REFERÊNCIAS

- ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM. Diretor: David Yates. Los Angeles: Warner Bros., 2016. 1 DVD. 133min.
- BAGATINI, Francine Zanin. **A metáfora do espetáculo**: o diálogo das empresas no site de rede social Facebook. 118 f. Monografia (Bacharel em Publicidade e Propaganda). Curso de Publicidade e Propaganda. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2014.
- BURT, K. **Harry Potter : How Prisoner of Azkaban Changed Young Adult Cinema Forever**. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/us/movies/harry-potter/255937/how-prisoner-of-azkaban-changed-young-adult-cinema-forever>>. Acesso em: 15 nov. 2018.
- DALBOSCO, Cleber Nelson. **Transmedia storytelling e seu potencial como recurso de formação do leitor**: Jataí, uma proposição criativa. 121 f. Tese (Programa de Pós-Graduação em Letras)- Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2017.
- GABRIEL, Martha Carrer Cruz. **Arte transmídia na era digital**. Tese (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas, 2008.
- GOOGLE TRENDS. **Pottermore - Pesquisar** - Google Trends. Disponível em: <[https://trends.google.com.br/trends/explore?date=2016-01-01 2016-11-15](https://trends.google.com.br/trends/explore?date=2016-01-01%202016-11-15)>. Acesso em: 12 nov. 2018.
- GOOGLE TRENDS. **Pottermore - Pesquisar** - Google Trends. Disponível em: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=2016-01-01%202016-11-15&q=pottermore>>. Acesso em: 12 nov. 2018.
- HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA. Diretor: Chris Columbus. Los Angeles: Warner Bros., 2002. 1 DVD. 150min.
- HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX. Diretor: David Yates. Los Angeles: Warner Bros., 2007. 1 DVD. 138min.
- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL. Diretor: Chris Columbus. Los Angeles: Warner Bros., 2001. 1 DVD. 152min.
- HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE – parte 2. Diretor: David Yates. Los Angeles: Warner Bros., 2011. 1 DVD. 130min.
- HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO. Diretor: Mike Newell. Los Angeles: Warner Bros., 2005. 1 DVD. 155min.

HARRY POTTER E O ENIGMA DO PRÍNCIPE. Diretor: David Yates. Los Angeles: Warner Bros., 2010. 1 DVD. 145min.

HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN. Diretor: Alfonso Cuarón. Los Angeles: Warner Bros., 2004. 1 DVD. 140min.

HOLIDAY, L. **The unholy trinity of women of darkness**. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=jDfaVv3kQk0>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

IMAX. **Warner Bros. Pictures' Entire Harry Potter Franchise To Be Released In IMAX Theatres For Exclusive One-Week Engagement**. Disponível em:

<<https://www.imax.com/content/warner-bros-pictures-entire-harry-potter-franchise-be-released-imax-theatres-exclusive-one-week-engagement>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

J.K. ROWLING. **J.K. Rowling** - J.K. Rowling. Disponível em:

<<https://www.jkrowling.com/about>>. Acesso em: 02 out. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Three Reasons Why Pottermore Matters...** Disponível em:

<http://henryjenkins.org/blog/2011/06/three_reasons_why_pottermore_m.html>. Acesso em: 21 out. 2018.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling and Entertainment: A New Syllabus**.

Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2013/08/transmedia-storytelling-and-entertainment-a-new-syllabus.html>>. Acesso em: 02 abr. 2018.

KIM, S. **Harry Potter Tops Highest-Grossing Film**. Disponível em:

<<https://abcnews.go.com/Business/harry-potter-star-wars-highest-grossing-film-franchises/story?id=17966599>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

MALHOTRA, R. **Fundamentos da Pesquisa em Marketing**. São Paulo, 2012.

MASTERS, T. **Harry Potter, 20 anos : como livro rejeitado por editoras se tornou fenômeno infantojuvenil Levou pessoas a escrever**. Disponível em:

<<https://www.bbc.com/portuguese/geral-40403271>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

MONTEIRO, B. **Referências a Harry Potter em filmes e séries**. Disponível em:

<<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/referencias-harry-potter/3/>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

NEXT, P. **Harry Potter Franchise Box Office History** - The Numbers. Disponível em:

<<https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Harry-Potter#tab=summary>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

POTTERISH. **Atores são confirmados para a "Celebration of Harry Potter 2016"**.

Disponível em: <<https://potterish.com/2015/11/atores-sao-confirmados-para-a-celebration-of-harry-potter-2016/>>. Acesso em: 02 out. 2018.

POTTERISH. **Pottermore é revelado por J.K. Rowling!**. Disponível em:

<<https://potterish.com/2011/06/pottermore-e-revelado-e-j-k-rowling/>>. Acesso em: 13 out. 2018.

POTTERISH. **Pottermore**. Disponível em: <<https://pottermore.potterish.com/escolas-de-magia>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

POTTERMORE. **Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny** - Pottermore. Disponível em:

<<https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/ilvermorny-br>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

POTTERMORE. **Everything we know about The Crimes of Grindelwald so far** -

Pottermore. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/news/everything-we-know-about-fantastic-beasts-the-crimes-of-grindelwald-so-far>>. Acesso em: 17 nov. 2018.

POTTERMORE. **História da Magia na América do Norte** - Pottermore. Disponível em:

<<https://www.pottermore.com/collection-episodic/history-of-magic-in-north-america-br>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

POTTERMORE. **History of Magic in North America** - Pottermore. Disponível em:

<<https://www.pottermore.com/collection-episodic/history-of-magic-in-north-america-en>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

POTTERMORE. **Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry** - Pottermore. Disponível

em: <<https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/ilvermorny>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

POTTERMORE. **Newt Scamander** - Pottermore. Disponível em:

<<https://www.pottermore.com/explore-the-story/newt-scamander>>. Acesso em: 17 nov. 2018.

POTTERMORE. **What is the wizarding world book club?** - Pottermore. Disponível em:

<<https://help.pottermore.com/hc/en-gb/articles/115003154349-what-is-the-wizarding-world-book-club->>. Acesso em: 02 out. 2018.

POTTERMORE. **Wizarding Schools** - Pottermore. Disponível em:

<<https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/wizarding-schools>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição.

Porto Alegre: Sulina 2007.

ROWLING, J.K.. **Animais Fantásticos e Onde Habitam/Newt Scamander**; edição especial

com prefácio de Alvo Dumbledore. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

ROWLING, J.K.. **Harry Potter e a Câmara Secreta**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J.K.. **Harry Potter e a Ordem da Fênix**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

ROWLING, J.K.. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J.K.. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

ROWLING, J.K.. **Harry Potter e o Cálice de Fogo**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

ROWLING, J.K.. **Harry Potter e o Enigma do Príncipe**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

ROWLING, J.K.. **Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2003.

STEWART, J. B. **In the Chamber of Secrets: J.K. Rowling's Net Worth**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2016/11/24/business/in-the-chamber-of-secrets-jk-rowlings-net-worth.html?partner=rss&emc=rss&smid=tw-nytimes&smt>>. Acesso em: 17 nov. 2018.

STRAUSE, J. **'American Horror Story' Season 8 to Feature 'Murder House' – 'Coven' Crossover**. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/american-horror-story-season-8-is-murder-house-coven-crossover-1120355>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

UOL, R. **Nos 19 anos do primeiro Harry Potter, os números mágicos da saga**. Disponível em: <<https://glamurama.uol.com.br/nos-19-anos-do-primeiro-harry-potter-os-numeros-magicos-da-saga/>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

YOUTUBE. **Fantastic Beasts and Where to Find Them - "History of Magic in North America" [HD]** - YouTube. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=bbckroejgrq>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

YOUTUBE. **Fantastic Beasts and Where to Find Them - "Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry" [HD]** - YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hq8a5-asz9c>>. Acesso em: 12 nov. 2018.