

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL**



ÉLIDA GABRIELLE DOS SANTOS SOUSA ARAÚJO

Accio Comunicare – uma análise “trouxa” das Mídias de Hogwarts

**Artigo produzido como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação,
Habitação em Comunicação Organizacional, sob a orientação da Profa. Dra. Elen Geraldês,**

Brasília

1º.semestre/2015

*Accio Comunicare*¹ – uma análise “trouxa” das Mídias de Hogwarts

Élida Gabrielle dos Santos Sousa Araújo²

Resumo

Obras de ficção muitas vezes trazem situações com as quais nos deparamos em nosso cotidiano. Há também as que são fantasiosas e retratam situações inexistentes no mundo real. Hogwarts, a escola de bruxaria da saga Harry Potter, de J.K. Rowling, é uma instituição fictícia e fantasiosa que possui vários aspectos e características de uma instituição “real”. A autora nos apresenta mídias próprias do mundo bruxo, responsáveis pela transmissão de informações e pela comunicação das personagens. Neste artigo vamos discutir como a utilização dessas mídias pode interferir no clima e na cultura organizacional de Hogwarts. Por meio de uma revisão de bibliografia entenderemos o papel de cada mídia presente na saga para o clima desse ambiente escolar, quais se destacaram para que as mudanças ocorressem e algumas consequências por elas trazidas. Fazendo um contraponto com as teorias da Comunicação Organizacional, compreenderemos que, apesar de fictícia, Hogwarts se aproxima muito de nossa realidade. Observamos que algumas tiveram grande destaque para as mudanças que ocorreram e outras nem tanto. Sendo assim, este artigo foi um excelente exercício para identificar aspectos importantes estudados durante o curso de Comunicação Organizacional.

Palavras-chave: Comunicação Organizacional. Mídias. Cultura Organizacional. Clima Organizacional. Harry Potter.

¹ *Accio Comunicare* – para o título desenvolvemos um nome que faz referência à obra. A autora da obra nomeou os feitiços executados pelos bruxos utilizando o latim. *Accio* é um feitiço convocatório e *Comunicare* é “comunicação” em latim. Dessa forma, *Accio Comunicare* chama a comunicação de Hogwarts para ser conhecida e apreciada.

² Acadêmica do 8º período do Curso de Comunicação Organizacional da Universidade de Brasília – UnB
e-mail: elidagabrielle@gmail.com

1. Introdução

A saga Harry Potter, da britânica J.K. Rowling, foi iniciada com a publicação do primeiro livro, Harry Potter e a Pedra Filosofal, em 1997. Antes de atingir o sétimo e último volume, chegou às telas de cinema em 2001. Nesse meio tempo, atingiu 400 milhões de livros vendidos em 73 idiomas, US\$ 1.341.511.219,00 em bilheteria nos cinemas e se inseriu, de modo definitivo, no imaginário das crianças do final dos anos 90 e início do século XXI. Seu sucesso pode ser atribuído a muitos fatores – gigantesca estrutura de marketing, vendas casadas de filmes e livros com brinquedos, ovos de páscoa e roupas, e, certamente, aos elementos místicos presentes na história, às aventuras eletrizantes e ao grande carisma dos personagens.

É difícil resistir ao charme do universo *potteriano*, ao misto de fantasia e “realidade” dos personagens... Harry Potter nasceu do fruto do amor entre dois bruxos: Tiago e Lílian. Seus pais foram assassinados por um terrível bruxo das trevas (Lorde Voldemort) e ele sobreviveu ao ataque, tornando-se uma grande lenda em todo o mundo da magia, onde é conhecido como “o menino que sobreviveu”. Ele é órfão, foi criado por tios malvados e cresceu com um primo que sempre fazia de tudo para perturbá-lo. Ele não sabia que era bruxo, sempre foi injustiçado, humilhado e maltratado. Seu passado foi coberto por falta de carinho, sentimentos de desprezo e abandono. Sempre acreditou que seus pais haviam morrido num acidente de carro, conforme seus tios contaram para ele. Não tinha amigos e se sentia sozinho no mundo. Todos esses fatores já sensibilizam o leitor/ espectador.

Aos 11 anos, Potter descobre sua verdadeira origem, é “resgatado” da casa de seus tios e conhece um mundo novo. O leitor/espectador descobre com o protagonista as características da Escola de Bruxaria de Hogwarts e do mundo bruxo, em que ocorre um forte conflito entre o bem e o mal, e Potter encontra a amizade de dois colegas, Hermione Granger e Rony Weasley, o amor, a competição e o preconceito. À medida que Potter cresce, vão se tornando mais complexos os conflitos e os confrontos. Hogwarts, como microcosmo do mundo bruxo, torna-se cenário de uma guerra no último volume da saga. Como Hogwarts nos é descrita/ apresentada? Ela é uma instituição de ensino comum, que possui uma sólida tradição, gestores, ritos e cerimônias. Ela possui diretores, professores, empregados que cuidam da limpeza, segurança, zelador, etc. Há cerimônias de recepção de novos alunos, assim como as cerimônias de recepção de calouros nas Universidades. Há provas, exercícios, trabalhos, substituição de professores e diretores, admissões, demissões, jogos esportivos,

passeios com a escola, entre diversas outras situações, inclusive crises. A questão da autoridade – do diretor sobre toda a escola, dos professores, dos monitores, dos alunos veteranos sobre os calouros – é sempre abordada. Além do mais, a escola é exigente em relação às notas e comportamentos. Existem exames muito importantes que todos os alunos devem prestar além das provas de final de ano: os NIEM’S (final do quinto ano) e os NOM’S (final do sétimo ano). No total são sete anos de estudo e após esse período o aluno se especializa em alguma área que deseja. Como no sistema dos vestibulares em que se necessita de um determinado número de pontos que compõem o argumento para ingressar nos cursos das Universidades, os estudantes bruxos necessitam de determinadas notas para conseguirem fazer essa especialização.

Uma importante característica da Escola de Hogwarts é a divisão dos estudantes em casas. O relacionamento das casas é marcado por conflitos, por disputas, por preconceitos. Os alunos são separados em casas, de acordo com sua personalidade e objetivos. Cada casa possui sua característica marcante, sendo essa positiva ou negativa. Os membros da Grifinória são conhecidos pela coragem e determinação; os da Sonserina, pela astúcia e ambição; os da Corvinal, pela inteligência e força de vontade; e os da Lufa-Lufa, pela lealdade e companheirismo.

Porém, notamos durante a história que as características negativas são exaltadas com muito preconceito. Os membros da Grifinória eram vistos como “sabichões” e bonzinhos; os da Sonserina como arrogantes e malvados; os da Corvinal como “nerds” e lunáticos; e os da Lufa-Lufa como a casa da “bondade extrema” ao acolher todos os que não possuem as qualidades que definem Grifinória, Corvinal e Sonserina. Draco Malfoy é a personagem que mais demonstra preconceito na saga. Em seu primeiro encontro com Harry Potter, no Beco Diagonal³, ele afirma que será escolhido para a Sonserina e diz “Imagine ficar na Lufa-Lufa, acho que eu saía da escola, você não?”.

Hogwarts, como escola, disputa com outras duas escolas bruxas, uma soberania do saber bruxo. As escolas são Beauxbatons, localizada no sul da França e Durmstrang, com localização incerta no norte da Europa. As características que identificam e destacam Hogwarts são sua cultura organizacional, cujo conceito será desenvolvido no próximo

³ Beco Diagonal é uma espécie de vila onde se localizam grandes lojas comerciantes de artigos para bruxos, restaurantes e bares.

tópico. A questão-síntese deste artigo é: como a cultura e o clima organizacional de Hogwarts são influenciados pelos meios de comunicação/mídias sociais presentes na saga?

Escolhemos como primeiro procedimento metodológico a revisão de literatura, que permitiu situar o objeto e conceituá-lo. De acordo com Stumpf (2006), a pesquisa bibliográfica “é o planejamento global inicial de qualquer trabalho de pesquisa que vai desde a identificação, localização e obtenção da bibliografia pertinente sobre o assunto, até a apresentação de um texto sistematizado, onde é apresentada toda a literatura que o aluno examinou, de forma a evidenciar o entendimento do pensamento dos autores, acrescido de suas próprias ideias e opiniões”.

O segundo procedimento metodológico foi uma leitura dirigida da saga, que vai além da fruição e prima pela atenção e pela crítica, em busca de resgatar a cultura, o clima organizacional e as mídias a serem analisadas. Mas o pontapé inicial foi dado pelo esforço conceitual, desenvolvido a seguir.

2. Cultura Organizacional

As organizações também têm identidade. Também sonham, também aprendem, também mudam, também criam. E a cultura organizacional é síntese e expressão desses processos. Segundo Curvello (2012) “Através da instância da cultura organizacional é possível captar a lógica das relações internas, suas contradições, suas mediações, para melhor compreender os estágios administrativos, os sucessos e fracassos organizacionais e as facilidades ou dificuldades impostas às mudanças institucionais”. Dessa maneira, o autor destaca a importância da cultura organizacional para compreender uma organização.

Chiavenato (1994) afirma que “a cultura organizacional representa o ambiente de crenças e valores, costumes, tradições, conhecimentos e práticas de convívio social e relacionamento entre as pessoas”. A autora destaca, portanto, as normas e comportamentos pré-estabelecidos que são compartilhados de alguma maneira com os membros da instituição e ensinados por estes aos novos membros que estão se inserindo nesse meio. Se cada organização possui uma cultura formada por sua história e seus membros agem de

determinada forma, os ingressantes passam por um processo de adaptação, que pode envolver conflitos e tensões.

Já para Marchiori (2012) “a cultura é compartilhada, ressalta o comprometimento das pessoas com valores, tem sentido emocional, estabelece identificação dos membros e aprova ou não comportamentos”. Assim, a cultura organizacional de uma instituição é um sistema de valores compartilhados pelos membros e faz parte de sua constituição, é o que a diferencia das demais organizações.

Os elementos mais citados da cultura organizacional, na literatura pesquisada, são: Valores; Clima; Cerimônias; Normas e Comunicação. Dentre esses, vamos focar no Clima e na Comunicação, mas sem deixar de citar a importância dos demais. Silva (2013) os define como:

- Valores: são definições do que é importante para atingir a excelência na atividade realizada pela organização.
- Clima: está relacionado aos sentimentos e emoções vividos no ambiente organizacional, a maneira como as pessoas se relacionam e também os acontecimentos repentinos.
- Cerimônias: são as atividades realizadas pela organização com o objetivo de proporcionar integração de novos membros e a convivência dos membros já pertencentes a ela.
- Normas: compõem as regras que ditam como deve ser o comportamento dos membros.
- Comunicação: a rede de relações entre os indivíduos em diversas hierarquias. Têm a função de transmitir e administrar a cultura da organização e envolve diferentes processos, técnicas e produtos.

Ao estudar a cultura organizacional em instituições escolares, Luck afirma que são aspectos importantes:

“os padrões de autoridade e estilo de liderança exercidos; as relações interpessoais e de poder praticados; os valores e as crenças disseminados e assumidos; os estilos de comunicação e relacionamento interpessoal adotados; as formas de organização do trabalho estabelecidos, sua distribuição e sua implementação; as reações de grupos

de pessoas diante dos desafios enfrentados; as reações a influências externas, como determinações impostas e orientações propostas pelo sistema de ensino a que pertencem; os recursos que lhe são disponibilizados; as reações a influências internas; suas condições materiais de trabalho; o nível da capacitação dos que atuam na escola e sua orientação profissional; o tamanho da escola etc.”. (LÜCK, 2010, p.21)

Utilizando a metáfora do iceberg, presente em Chiavenato (1994), a cultura organizacional também possui diferentes camadas. Assim como podemos enxergar ao nível do mar apenas a ponta do iceberg e não sua base, também há aspectos visíveis (ponta do iceberg) e invisíveis (parte oculta) na estrutura cultural de uma organização.

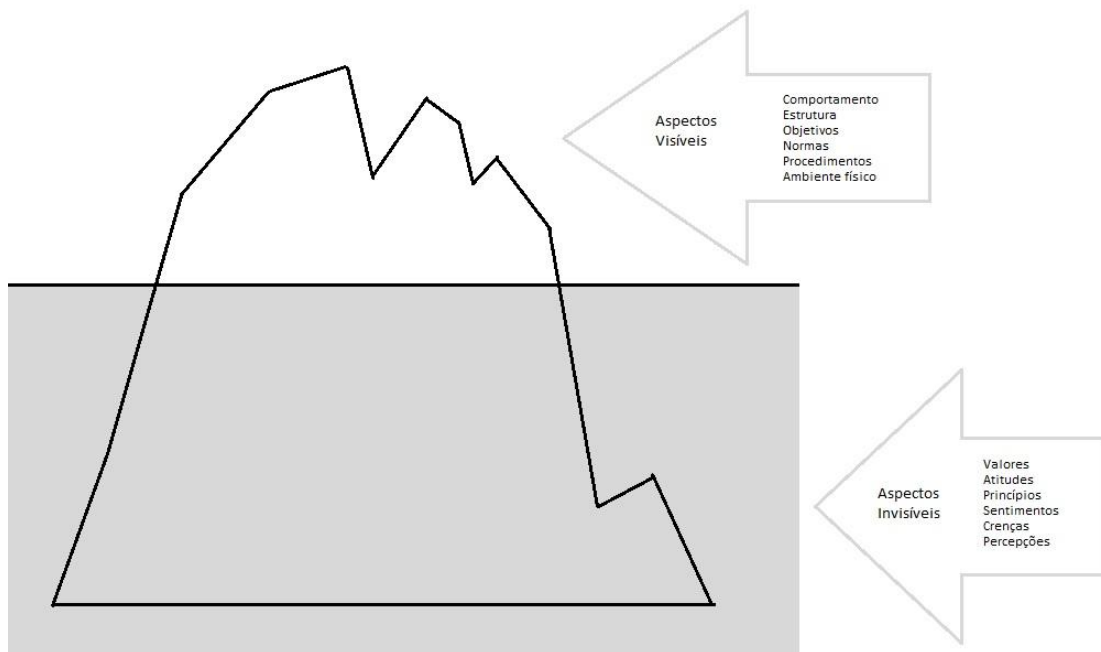


Imagem 1 – Iceberg (Élida Araújo – 2015)

Dessa forma, há aspectos que qualquer indivíduo que não pertence à organização pode identificar sem encontrar grandes obstáculos e que representam a parte mais fácil de ser alterada. Mas também há aspectos que mesmo pertencendo à organização são mais complicados de serem identificados e que quanto mais aprofundamos estes níveis, maior é a dificuldade de alterá-los

Curiosamente, aspectos que não são visíveis do iceberg muitas vezes são percebidos no clima organizacional. Segundo Chiavenato:

“O clima organizacional reflete o modo como as pessoas interagem umas com as outras, com os clientes e fornecedores internos e externos, bem como o grau de satisfação com o contexto que as cerca. O clima organizacional pode ser agradável, receptivo, caloroso e envolvente, em um extremo, ou desagradável, agressivo, frio e alienante em outro extremo”. (CHIAVENATO, 1999, p. 440)

Podemos compreender o clima como um conjunto de fatores que interferem nos sentimentos dos membros da organização, em como elas se sentem em pertencer àquele lugar e como está o grau de satisfação em relação ao retorno que recebem pelo seu trabalho ou esforço. Para Lück, em seu olhar voltado para as instituições escolares:

“O clima organizacional corresponde a um humor, estado de espírito coletivo, satisfação de expressão variável segundo as circunstâncias e conjunturas do momento, em vista do que seu caráter pode ser sobremodo temporário e eventual, dependendo da resolução das condições que criam essas características – daí ser também cognominado de atmosfera. Evidencia-se que esse humor pode ser resultado não só dos elementos culturais instalados na escola (em cujo caso tende a ser mais constante), como pela influência de elementos externos, como, por exemplo, uma reforma no prédio escolar, a introdução de novas tecnologias, o falecimento de alguém”. (LÜCK, 2010, p. 65)

Para um membro se dedicar às suas tarefas ele precisa se sentir motivado e valorizado, mas também os fatores externos podem influenciar esse sentimento. Acontecimentos positivos e negativos podem alterar o clima organizacional do ambiente e afetar a produtividade dos indivíduos. Assim como o líder de uma instituição pode ser fator decisivo para a alteração do clima. Conforme Lück

“Considerando-se que o clima faz parte da cultura escolar, constituindo-se em seu elemento mais aparente, conclui-se que se pode, por conseguinte, mais fácil e rapidamente, influenciar a cultura a partir da gestão e liderança sobre os aspectos observáveis que ajudam a conformar a cultura”. (LÜCK, 2011, p. 67)

Dessa forma, cabe ao líder proporcionar por meio de suas ações junto à equipe de trabalho, um ambiente no qual as pessoas se sintam motivadas, que estas tenham reconhecimento pelos seus feitos e que a equipe num todo se sinta desafiada a dar o seu melhor para a instituição. O clima, então, pode ser considerado um indicador para identificar se a gestão do líder é eficaz ou não, pois esses resultados refletem no comportamento organizacional.

No caso do ambiente escolar, o papel e a influência do diretor no clima da organizacional da escola são fundamentais. De acordo com o tipo de liderança exercida na

escola, esta pode caminhar ou não para um ambiente no qual os alunos se sintam motivados e possua uma base mais qualificada para desenvolver suas habilidades.

3. Mídia

Douglas Kellner argumenta em sua obra que nunca se fez tão necessário, como nos dias de hoje, um estudo minucioso dos efeitos sociais dos meios de comunicação de massa sobre os indivíduos. Para Kellner, o papel da imagem, da moda, da música popular na construção da identidade é muitas vezes moldado por visões fictícias de uma sociedade cada vez mais dominada pela mídia e pela informação. A cultura veiculada pela mídia transformou-se na força dominante de socialização, condicionado padrões e modelos dos modos de ser e viver.

Essa grande quantidade de informações em circulação tão logo se espalham e, devido a velocidade do compartilhamento de informações, tornam essa cultura o padrão a ser seguido. Esses valores culturais, porém, logo caem e se tornam ultrapassados devido à rápida evolução e alteração dos padrões estipulados pela cultura midiática, tornando os indivíduos *colonizados* pelos meios de comunicação de massa (Kellner). Em Hogwarts não é diferente e veremos um pouco mais à frente.

Em tempos de grande utilização de redes sociais como forma de expressão e comunicação da sociedade, percebemos que os conceitos de *mídia*, *mídias sociais* e *redes sociais* são facilmente confundidos e muitos acreditam se tratarem de uma única ferramenta de comunicação. Aqui se pretende diferenciá-los brevemente.

As *mídias sociais* têm como objetivo o compartilhamento de conteúdo, sem necessariamente estabelecer algum tipo de relação entre os membros destas. Permitem a troca de conteúdos que são gerados pelo usuário ou que já existam e que possam ser compartilhados. Podemos citar como exemplo o *You Tube*, *Twitter* e o *SlideShare*.

As *redes sociais* representam grupos de pessoas que estabelecem algum tipo de relação ou que se interessam por determinado assunto. Nas redes sociais também há o compartilhamento de conteúdo, mas o foco é o relacionamento entre as pessoas. A tecnologia

das redes sociais vem se destacando na última década, pois permite que os indivíduos se comuniquem em tempo real e utilizando diversos dispositivos como computadores, smartphones, tablets, etc.

Assim entendemos as *mídias* como espaços. Processos e técnicas para divulgação de conteúdo e estabelecimento de relações entre as pessoas, afetando o comportamento delas de alguma maneira. No âmbito organizacional, podem ser técnicas e formas de linguagem que compõem a comunicação da instituição e atendem de alguma forma às necessidades de seus públicos-alvo.

Para Antônio Fausto Neto (2006) “as mídias se constituem em um aspecto de uma complexa ordem e cultura que dá origem a uma ambiência que é tecida e estruturada pelo trabalho das linguagens, engendrando-se uma nova maneira de funcionar das diferentes práticas das instituições”. Dessa forma, o autor considera que os fenômenos atuais relacionados com as mídias tenham passado pela transformação das sociedades *midiáticas* em “mediatizadas”, oriundas das mudanças tecnológicas, sociais, culturais, políticas e econômicas. Ou seja, a mídia se transforma, então, em um espaço de produção social de sentidos, situada na esfera das relações sociais moldadas pela cultura tecnológica.

Em sua obra, Kunsch vai além de considerar as mídias como transmissoras de informações. Elas ajudam a compor a comunicação de uma organização, que é um processo dialógico, de discursos em harmonia ou tensão, em conciliação ou embate. Segundo Kunsch:

Na pós-modernidade, as organizações se constituem em universos de discursos bem-ditos, mal-ditos e não ditos. Bem-ditos são os enunciados institucionais, formais ou informais. Mal-ditos, por sua vez, são os enunciados clandestinos, boatos, rumores e as “fofocas” que circulam na “rádio corredor” e em outros espaços liminares. Bem-ditos e mal-ditos são antagônicos e complementares. Não se pode negá-los sob pena de reduzirmos a complexidade das relações comunicativas. A interdição do mal-dito gera discursos não-ditos. Essa expressão silenciada, quando acumulada no tempo, prejudica o clima organizacional e traz desmotivação, comprometendo o desempenho do trabalhador. (KUNSCH, 2009, p. 125)

Dessa forma, a comunicação pode ser compreendida como um processo rico e dinâmico de **compartilhamento**, não meramente transmissão, de informações e ao mesmo tempo estabelecimento de relações de afeto, ódio, solidariedade, hostilidade, etc. (KUNSCH).

4. Mídia, Cultura e Clima organizacional em Hogwarts

Hogwarts é um ambiente tradicional, cujo clima está em transformação. Logo no primeiro volume da série, somos introduzidos a uma escola vibrante, em que há conflitos, mas tudo aparentemente se resolve à mesa de refeições, nos banquetes preparados pelos elfos domésticos ou no aconchego das salas comunais. Há válvulas de escape como as partidas de Quadribol, mas a unidade, com todas as suas contradições, prevalece. Nos demais volumes, o clima sofre algumas influências devido a fatores externos e internos, sendo motivo da alteração de parte da cultura da escola. As mídias sofrem influência também de fatores externos e internos, mas, ao mesmo tempo, influenciam o clima escolar e o mundo bruxo.

4.1 Cultura e Clima Organizacional de Hogwarts

Hogwarts é vista como uma instituição de ensino tradicional pelos bruxos. Toda criança bruxa que nasce na Grã-Bretanha é registrada em um livro que acompanha o seu crescimento e quando ela completa 11 anos recebe o comunicado de que possui uma vaga na escola. Os pais que matriculam seus filhos provavelmente já foram alunos da instituição, assim como seus antepassados. É motivo de orgulho ter um filho matriculado na escola, devido ao fato de grandes bruxos terem estudado lá.

No primeiro livro, os alunos recém-chegados a Hogwarts participam de uma cerimônia de boas vindas, na qual são apresentados os professores que lecionam as disciplinas e os demais funcionários da escola, como o guarda-caça Rúbeo Hagrid e o Zelador Filch. Identificamos essa cerimônia, então, como um *rito* realizado pela escola como maneira de integração de alunos, professores, funcionários e novos membros que passarão a pertencer àquela escola.

Nessa mesma cerimônia eles passam por uma espécie de seleção feita pelo Chapéu Seletor. Este analisa as características e a personalidade de cada aluno, selecionando-os de forma que alunos com objetivos em comum fiquem na mesma casa de maneira a aperfeiçoar seu potencial.

As quatro casas chamam-se Grifinória, Lufa-Lufa, Corvinal e Sonserina. Cada casa tem sua história honrosa e cada uma produziu bruxas e bruxos extraordinários. Enquanto estiverem em Hogwarts os seus acertos renderão pontos para sua casa, enquanto os erros a farão perder. No fim do ano, a casa com o maior número de pontos receberá a taça da casa, uma grande honra. Espero que cada um de vocês seja motivo de orgulho para a casa à qual vier a pertencer [...] (ROWLING, 2000, Harry Potter e a Pedra Filosofal, p. 101).

Classificamos essa divisão como *rito* e ao mesmo tempo *norma*, pois essa classificação gera um pressuposto de como os alunos deverão se comportar de acordo com a casa para qual foram destinados. O chapéu seletor pode representar uma das maiores contradições de Hogwarts, pois o objetivo principal de uma escola é o de promover a harmonia na diversidade. Separando e classificando os alunos, ele gera sentimentos de desigualdade, competição, exclusão, entre outros. É como se os alunos se unissem para alcançar objetivos comuns, porém não pudessem se misturar com os demais alunos.

Durante as aulas os alunos não são separados de acordo com as casas, mas são notáveis a competição e os conflitos durante estas. A escola possui um sistema de pontos no qual ao chegar o fim do ano letivo uma das casas é considerada campeã e recebe o troféu das casas daquele ano. Este sistema é considerado uma maneira de disciplinar e motivar os alunos, uma vez que estes recebem pontos por suas conquistas e têm pontos retirados por suas transgressões. Aqui, entram as *normas* da escola, pois o sistema de pontos define o comportamento dos membros de cada casa para atingir o objetivo que, no caso, é garantir o troféu para a sua casa. Entra também o *clima*, pois os pontos são concedidos e/ou retirados da casa a qual o aluno pertence, e isso pode gerar conflitos dentro de sua própria casa ou fazer com que os demais colegas se sintam agradecidos por sua conquista.

A diversidade é um tema bem observado na escola. Há pessoas de diversas personalidades e opiniões, bem como de diversas etnias e "categorias", como eles mesmos classificam entre si. Há nascidos trouxas, bruxos e trouxas, elfos, duendes, gigantes, trasgos, centauros, metamorfomagos, lobisomens, entre diversas outras criaturas mágicas e até mesmo plantas mágicas, como as mandrágoras. Em grande parte, observamos preconceitos por parte de alguns personagens, mas também há aqueles que sabem conviver com a diversidade e tratam bem todas as pessoas e criaturas, independentemente de suas origens.

Há o aspecto do incentivo a competição entre seus estudantes e até mesmo entre estes e os alunos das demais escolas. Até certo ponto essa competição é saudável, porém nem

sempre gera resultados positivos. Observamos que em grande parte dos acontecimentos os resultados são compostos por violência, intrigas e rejeições.

No quarto livro, “*Harry Potter e o cálice de fogo*”, há um torneio no qual é escolhido um aluno de cada escola bruxa para participar. Há um cálice de fogo repleto de feitiços que “sorteia” o nome dos alunos participantes entre aqueles que se inscreveram. Para participar o aluno tem que ser maior de 17 anos e por essa razão Harry e seus amigos não podem participar, pois na época possuíam apenas 14 anos. Porém, por razões que serão conhecidas posteriormente no livro, Harry acaba tendo o nome inscrito e sorteado pelo cálice. O torneio passa então a ter quatro competidores: Cedrico Diggory e Harry Potter, de Hogwarts; Fleur Delacour, de Beauxbatons; e Victor Krum, de Durmstrang.

A Profª Minerva pigarreou alto.

- Hum... mas talvez não seja hora... não... Onde é mesmo que eu estava? Ah, sim, no Torneio Tribuxo... bom, alguns de vocês talvez não saibam o que é esse torneio, de modo que espero que aqueles que já sabem me perdoem por dar uma breve explicação, e deixem sua atenção vagar livremente.

"O Torneio Tribuxo foi criado há uns setecentos anos, como uma competição amistosa entre as três maiores escolas europeias de bruxaria - Hogwarts, Beauxbatons e Durmstrang. Um campeão foi eleito para representar cada escola e os três campeões competiram em três tarefas mágicas. As escolas se revezaram para sediar o torneio a cada cinco anos, e todos concordaram que era uma excelente maneira de estabelecer laços entre os jovens bruxos e bruxas de diferentes nacionalidades - até que a taxa de mortalidade se tornou tão alta que o torneio foi interrompido." (ROWLING, J.K., 2001, *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, p 150)

Ser um campeão Tribuxo é uma honra e um “título” que muitos alunos desejam alcançar. Significa força, poder, fama entre os demais alunos. Dessa forma, o torneio reforça a ideia de motivação, pois o aluno torce para ter seu nome sorteado pelo cálice e aqueles que competem não medem esforços para conseguir vencer cada prova e ser o vencedor da competição. Da mesma maneira reforça a ideia de competição, pois todos querem ser o melhor e se esforçam para conseguir nota máxima nas provas e ficar à frente dos demais competidores.

Outro acontecimento nesse mesmo volume da série altera completamente o enredo da história e o clima escolar. Um dos participantes do torneio, Cedrico Diggory, é assassinado por Voldemort. O torneio influenciou o *clima* da escola e altera de certa forma o comportamento dos membros e a cultura do ambiente escolar, uma vez que a morte de um

aluno causou grande comoção em seus colegas e professores e o torneio fora marcado de maneira negativa na história da escola.

Após esse acontecimento, muitas coisas foram alteradas dentro da escola. Os livros seguintes são um misto de batalhas, divergência de opiniões, intrigas e abuso de poder no ambiente escolar. Grande parte desse alvoroço é causada por conflitos nas mídias e meios de comunicação utilizados.

4.2 Mídias em Hogwarts

Durante a saga somos apresentados aos diferentes tipos de mídias utilizadas no mundo bruxo. Cada uma possui suas particularidades e são mais frequentes ou menos frequentes na sua utilização. Exploraremos quatro aspectos para a descrição das mídias:

- **Interatividade** – Podemos conceituar mídia interativa como aquela que permite ao usuário mudar, em tempo real, o fluxo de informações geradas e transmitidas, como uma resposta que o usuário pode enviar rapidamente ao transmissor da mensagem e este ter acesso rapidamente. A mídia em questão permite essa resposta do destinatário ou não?
- **Periodicidade** – Há mídias que estão presentes no cotidiano da escola, sendo utilizadas com mais frequência que outras. Estas são consideradas esporádicas. A mídia é utilizada com muita frequência ou não?
- **Extensão** – Há mídias que atingem a sociedade em massa, mídias que são utilizadas apenas por uma classe de pessoas e outras que são interpessoais, atingindo um número delimitado de pessoas. A mídia é de uso exclusivo de um grupo, interpessoal ou abrange as pessoas no geral?

Na tabela abaixo, podemos compreender as diferenças desses aspectos nas mídias e posteriormente abordaremos cada uma detalhadamente.

Mídia	Interatividade	Periodicidade	Extensão
Corujas (cartas)	Sim	Cotidiana	Interpessoal
Rede de Flu	Sim	Esporádica	Interpessoal
Patronos	Não	Esporádica	Interpessoal/ Grupal
Berrador	Não	Cotidiana	Interpessoal
O Profeta Diário	Não	Cotidiana	Massiva
O Pasquim	Não	Esporádica	Massiva
Espelho de dois sentidos	Sim	Esporádica	Interpessoal
Feitiço de Proteu	Não	Esporádica	Grupal/Interpessoal
Marca Negra	Não	Esporádica	Grupal
Personagens dos quadros	Sim	Cotidiana	Interpessoal/Massiva
Quadros de avisos	Não	Cotidiana	Massiva
Observatório Potter	Não	Cotidiana	Grupal

Tabela 1 – Descrição das Mídias (Élida Araújo)

Corujas - As corujas são utilizadas na história como um sistema de envio de mensagens ou itens. Segundo a lista de materiais da escola, cada aluno poderia levar um sapo, ou um gato ou uma coruja. As corujas são consideradas como mídias interativas, já que era possível enviar resposta, embora não em tempo real; de uso cotidiano, pois era comumente utilizada pela maioria das personagens; e extensão interpessoal porque a mensagem era enviada a um destinatário por vez.

De certa forma, as corujas utilizadas por Harry, Sirius e Dumbledore tiveram papéis importantíssimos, pois permitiram que mensagens decisivas fossem entregues a seus destinatários para que fossem tomadas decisões cruciais que decidiram o rumo da história.

Rede de Flu – é utilizada para o transporte dos bruxos, mas também em casos mais urgentes, eles a utilizam como canal de comunicação, pois basta jogar Pó de Flu na lareira e pôr a cabeça nela que instantaneamente se comunicam com quem estiver no outro lado da lareira escolhida. É considerada uma mídia interativa, pois permitia uma conversa entre bruxos; esporádica, pois não era comum que os bruxos a utilizassem para se comunicar, apenas em casos urgentes; e interpessoal, pois quando era utilizada apenas um ou no máximo três bruxos podiam receber a mensagem e conversar com o emissor.

Patronos – os bruxos conseguem enviar seus patronos para longe podendo transmitir uma mensagem. São considerados mídias não interativas, por não envolverem resposta; esporádicas, pois são utilizadas em situações de emergência; e, ao mesmo tempo que são

interpessoais podem ser grupais, pois a mensagem pode ser entregue a um ou mais destinatários.

Berrador – ele pode enviar mensagens que “brigam” com o destinatário. É uma carta que “berra” a mensagem transmitindo os sentimentos de fúria do remetente e utiliza a sua própria voz. É considerado uma mídia não interativa, pois o destinatário não pode “brigar” com a carta de volta como se fosse o remetente; esporádica, pois não é sempre que um bruxo a recebe e é motivo de muito constrangimento recebê-la; e interpessoal, pois geralmente apenas um bruxo por vez a recebe, mesmo que seja “lida” na presença de outros.

No quinto livro da saga, “Harry Potter e a Ordem da Fênix”, o protagonista recebe um berrador enviado do Ministério da Magia avisando sobre sua expulsão da escola de Hogwarts por infringir uma importantíssima lei de não executar feitiços na presença de trouxas. Essa carta causa um grande aborrecimento em Harry, que se sente muito irritado, mas logo em seguida consegue reverter a situação sendo inocentado em uma audiência solicitada ao Ministério da Magia pelo diretor Dumbledore.

O Profeta Diário – Jornal mais famoso da saga que transmite as notícias do mundo bruxo. Os exemplares são impressos e as imagens se movem, pois se trata de uma mídia mágica. É possível que o texto mude conforme as notícias chegam. Essa mídia pode ser considerada a maior responsável pela mudança do clima organizacional de Hogwarts a partir do quarto volume da série.

É considerado uma mídia não interativa, por não permitir resposta dos leitores em tempo real; cotidiana devido ao fato das notícias serem diárias; e massiva, pois atinge todo o mundo bruxo e qualquer um que não seja trouxa tem acesso às suas notícias. O jornal é conhecido por sempre noticiar os maiores acontecimentos do mundo bruxo e têm sua tradição reconhecida. Porém, a partir do livro “Harry Potter e o Cálice de Fogo”, notamos a alteração do enfoque das notícias e essa mídia se torna um tanto quanto sombria.

Podemos notar a alteração do foco do Jornal apenas em ler os títulos de suas manchetes, que foram retiradas de todos os livros da saga:

- O Caso Gringotes
- Inquérito no Ministério da Magia
- Funcionário do Ministério da Magia ganha Grande Prêmio
- Black ainda foragido
- Ford Anglia voador intriga Trouxas
- Sirius Black escapa de Azkaban
- Cenas de terror na Copa do Mundo de Quadribol
- Novos erros no Ministério da Magia

- Harry Potter e o Torneio Tribruxo
- O romance secreto de Harry Potter
- O maior erro de Dumbledore
- Doença misteriosa de Bartolomeu Crouch
- Bruxa do Ministério continua desaparecida - O Ministério da Magia está pessoalmente envolvido
- Harry Potter "Perturbado e Perigoso"
- Harry Potter: o menino que mente Fudge: Diz que está tudo bem
- Potter conspira
- Black em Londres
- Invasão no Ministério
- Ministério quer reforma na educação: Dolores Umbridge nomeada Primeira Alta Inquisidora da História
- Fuga em massa de Azkaban: Ministério teme que Black seja o "ponto de reunião" para antigos Comensais da Morte
- Morte trágica de funcionário do Ministério da Magia
- Retorna Aquele-Que-Não-Deve-Ser-Nomeado
- A última tentativa de Você-Sabe-Quem para assumir o poder
- O que o ministro devia ter nos dito
- Por que ninguém deu ouvidos a Alvo Dumbledore
- Entrevista exclusiva com Harry Potter (comprada do Pasquim)
- Harry Potter: Será ele o Eleito?
- Scrimgeour substitui Fudge
- Ministro garante a segurança dos estudantes
- Preso condutor do Nôitibus Andante
- Arthur Weasley visita a casa dos Malfoy
- As verdades e mentiras de Dumbledore
- Em Memória de Alvo Dumbledore

Como dito anteriormente, o jornal altera seu foco a partir do quarto livro. Ele é o grande responsável por muitos bruxos terem se voltado contra Harry Potter e Dumbledore, pois possuía grande credibilidade entre os bruxos.

O Pasquim – No início da saga, O Pasquim era uma revista conhecida por seu sensacionalismo, algo equivalente a jornais que publicavam, no mundo trouxa, matérias sobre chupa-sangues e bebês monstros. Como exemplos temos os zonzóbulos (seres invisíveis que “entram” pelos ouvidos para embaralhar o cérebro) e os nargulés (pragas que afetam os visgos e que escondem os objetos das pessoas). O editor da revista é Xenophilius Lovegood, pai da personagem Luna Lovegood, também amiga de Harry Potter, discriminada na escola por ser considerada estranha e lunática.

É considerada uma mídia não interativa, esporádica e massiva, pois qualquer um pode ter acesso às suas publicações, mas poucos o fazem na maior parte da saga. Porém, em determinado momento da história, a revista é vista com outros olhos, passa a transmitir as notícias do mundo bruxo e não sofre manipulação no momento da guerra bruxa.

Espelho de dois sentidos – uma pessoa fica com um espelho e basta falar o nome da outra pessoa que possui o outro espelho e ela aparecerá. Funciona como uma espécie de videoconferência. É considerado como uma mídia interativa, pois ao mesmo tempo em que uma pessoa envia a mensagem seu receptor pode respondê-la como se estivesse face a face. É esporádica, pois não é muito utilizada, e interpessoal, pois poucos a possuem e a mensagem é transmitida para um receptor por vez. Harry ganhou um espelho de seu padrinho Sirius Black, porém o presente só chegou após a morte deste. O bilhete de Sirius dizia “Este é um espelho de dois sentidos, tenho o par. Se você precisar falar comigo, diga a ele o meu nome; você aparecerá no meu espelho e poderei falar no seu. Tiago⁴ e eu costumávamos usá-los quando estávamos cumprindo detenções separados”.

Feitiço de Proteu – feitiço colocado em algum objeto de forma que ele transmita alguma mensagem para quem o receber. É considerada uma mídia não interativa, pois o receptor apenas recebe a mensagem de um objeto “Alfa” e não pode enviar resposta de seu objeto; esporádica, pois não é usada com frequência; e ao mesmo tempo em que é grupal, pode ser interpessoal. Vai depender da quantidade de pessoas que irá receber a mensagem. No quinto livro, “Harry Potter e a Ordem da Fênix”, Harry, Rony e Hermione formam uma equipe nomeada “Armada de Dumbledore” para praticar feitiços defensivos, e utilizam moedas com o Feitiço de Proteu para convocar reuniões.

Marca Negra – muito parecido com o feitiço anterior, quando os comensais da morte “ativavam” a marca negra com suas varinhas, os demais percebem que as suas marcas esquentam e assim entendem que estão sendo convocados para uma reunião. É considerada uma mídia não interativa, pois apenas dá para entender que se está sendo convocado e não se pode enviar resposta; esporádica, pois as reuniões não são frequentes; e grupal, pois apenas os Comensais da Morte e Voldemort a possuem e utilizam.

Personagens dos quadros – as personagens dos quadros podem visitar outros quadros que sejam delas e estejam em outro lugar e, dessa forma, podem enviar alguma mensagem para quem estiver no local do quadro.

São consideradas mídias interativas, pois respondem ao emissor em tempo real; cotidiana por serem comumente utilizadas na escola; e ao mesmo tempo que são interpessoais, são massivas pois a personagem do quadro pode tanto responder apenas ao remetente quanto a um grupo de pessoas.

⁴ Tiago era o pai de Harry Potter e melhor amigo de Sirius.

Quadros de avisos – a escola enviava ou noticiava decisões e novas regras em quadros pregados na parede. Os decretos foram muito comuns no quinto livro, quando Dolores Umbridge fazia parte do quadro de professores de Hogwarts. Temos como exemplo um dos decretos que foi fixado na parede juntamente com os demais.

"PELAS ORDENS DA GRANDE INVESTIGADORA DE HOGWARTS
 Todas as organizações, sociedades, times, grupos e clubes de estudantes estão de hoje em diante proibidos.
 Uma organização, sociedade, time, grupo ou clube com encontros regulares de três ou mais alunos.
 Isso foi estabelecido pela Grande Investigadora (Professora Umbridge).
 Qualquer organização, sociedade, time ou clube de aluno não poderá existir sem conhecimento e aprovação da Grande Investigadora.
 De acordo com o Decreto Educacional Número Vinte e Quatro.
 Assinado: Dolores Jane Umbridge, Grande Investigadora."
 (ROWLING, J.K., 2003, Harry Potter e a Ordem da Fênix, p 291)

É considerada uma mídia não interativa pois os alunos apenas tinham acesso aos decretos, não podendo respondê-los, mas apenas obedecê-los; cotidiana por ficarem fixadas no mural da escola todos os dias os alunos e professores poderiam lê-los; e grupal, pois apenas as pessoas que circulavam em Hogwarts tinham acesso aos quadros.

Observatório Potter – rede de transmissão de notícias e músicas via rádio que surge apenas no livro “Harry Potter e as Relíquias da Morte” para informações sobre a guerra. Foi criado pela personagem secundária da saga, Lino Jordan, como forma de apoio a Harry Potter.

É considerado uma mídia não interativa por apenas transmitir a mensagem sem resposta pelo receptor em tempo real; cotidiana por ter sua programação transmitida todos os dias durante a guerra bruxa; e grupal, pois apenas as pessoas que estavam do lado de Harry na guerra tinham acesso através de uma senha que era alterada com frequência.

Considerando o objeto de análise desse artigo, citamos novamente Kellner (2001).

O autor acredita que

“os desejos, as ansiedades e as inseguranças das pessoas comuns também encontram expressão na mídia, o que possibilita um retrato das tendências de crise, que estão por trás da fachada ideológica de uma sociedade de consumo feliz e segura. Por outro lado, a cultura da mídia cria formas de dominação ideológica que ajudam a reiterar as relações vigentes de poder, ao mesmo tempo em que fornece instrumental para a construção e o fortalecimento de identidades, para a resistência e a luta”.
 (Kellner, 2001, p. 15)

Dessa forma, podemos compreender o papel das mídias em Hogwarts, visando o lado ideológico: proporcionar situações para fortalecer relações durante o período da guerra, firmar a identidade cultural da escola e unir o mundo bruxo por objetivo comum e maior.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise da saga Harry Potter, é possível notar o quanto a obra de J. K. Rowling se aproxima de nossa realidade. A escola traz a representação de conflitos como os que constantemente presenciamos nas instituições reais, tais como: preconceito relacionado à etnicidade e raça; ambiente escolar, com substituições de professores e diretores; discursos bem-ditos como os enunciados feitos por Dumbledore e os demais membros da escola em cada Cerimônia de recepção ou comemoração; discursos mal-ditos como os boatos, murmúrios e “fofocas” que circulavam pelas paredes da escola e que algumas mídias ajudaram a transformar a informação em verdade ou a derrubá-la.

A Cultura de Hogwarts, apesar de sólida, sofre alterações em sua superfície, se utilizarmos a comparação com o iceberg. Como parte da superfície podemos entender que o comportamento, a estrutura, os objetivos, as normas, os procedimentos e o ambiente físico da escola são facilmente alterados e visualizados durante a história. As mídias influenciam essas alterações afetando inclusive os aspectos invisíveis como os sentimentos, atitudes, crenças e percepções, o que atinge também o clima organizacional de Hogwarts. Percebemos que os valores e os princípios, no entanto, permanecem inalterados, uma vez que estes se encontram mais a fundo na estrutura do iceberg, porém não deixam de ser atingidos com todos os acontecimentos da história. De acordo com as mudanças de diretores como líderes, os valores são esquecidos (Umbridge) e logo após retomados (Dumbledore/ McGonagall).

Dentre as mídias citadas, podemos destacar a importância de seis delas que tiveram relevância para influenciar no clima e na cultura organizacional de Hogwarts: *O Profeta Diário*, *O Pasquim*, *Feitiço de Proteu*, *a Marca Negra*, *Quadro de avisos* e *o Observatório Potter*.

O Profeta Diário causou muitas intrigas ao escolher denegrir a imagem de Potter e Dumbledore. A escola e todo mundo bruxo se dividiu e houve muita confusão por não saberem em quem acreditar, visto a credibilidade que o jornal possuía. No mesmo livro, “Harry Potter e a Ordem da Fênix”, após o ministro da Magia e vários integrantes do Ministério verem Voldemort com seus próprios olhos, o Jornal passa a acreditar na versão que Harry e Dumbledore lhes contava e os inocenta das acusações feitas. É um grande passo para o herói que antes estava vulnerável por estar com poucos acreditando em sua palavra, mas a

partir de então torna-se um adversário forte para Voldemort por muitos terem aderido à sua causa.

O Pasquim, que antes era considerado um tabloide que só publicava coisas sem sentido, passa ganhar credibilidade após a publicação de uma entrevista com Harry Potter. A revista tem seu número de leitores aumentado consideravelmente e passa a conter informações sobre a guerra. As publicações a respeito da guerra e de Harry ajudam os bruxos a tomarem decisões, a lutarem juntos e a revista cumpre com o papel dos meios de comunicação em massa que é o de transmitir as informações sem manipulá-las, como o Profeta Diário fez por muito tempo.

O Feitiço de Proteu utilizado por Hermione ajuda-os a manter a associação em segredo, fazendo com que os alunos tenham a oportunidade de praticar os feitiços defensivos e se unam na batalha contra o lorde das trevas. Mesmo que Armada de Dumbledore tenha sido descoberta posteriormente, o período em que os alunos aprenderam a se defender com Harry Potter foi um grande aprendizado para estes e cria um grande time para a guerra, favorecendo o sentimento de cooperação mútua. Durante esse período os alunos se unem em busca dos mesmos objetivos e fortalecem seus laços de amizade, que antes estavam comprometidos.

A marca negra também teve importância para o lado oposto ao do herói na guerra. Era a maneira que os comensais da morte encontravam para invocar Voldemort quando conseguiam alguma informação, quando capturaram Harry Potter e para se reunirem a fim de tomarem decisões cruciais para a batalha. No sentido de união e lutarem por um objetivo em comum, o arder da marca era um sinal de que eles também lutavam juntos, mesmo que por uma causa que destruiria o mundo bruxo.

Como Inquisidora do Ministério da Magia, Dolores tinha carta branca para intervir na escola com muitos poderes e capaz de escrever novas regras e decretos educacionais. Os quadros de avisos causaram um grande tumulto na escola devido ao seu conteúdo. Os decretos educacionais criados por Umbridge chatearam muitos alunos e professores e alteraram o clima organizacional da escola. Fred e Jorge Weasley causaram um grande alvoroço durante a aplicação dos testes na escola quando destruíram os quadros de decretos, mas trouxeram um pouco de alegria e alívio para os alunos que viviam tempos muito difíceis.

O Observatório Potter trouxe um pouco de alívio para algumas pessoas, especialmente Rony Weasley, que era um dos que mais escutava a rádio. Ele acompanhava a

programação diariamente na esperança de ouvir boas notícias e de não ouvir os nomes de seus familiares na lista de mortos que era divulgada. Era uma forma de aliviar o coração das pessoas e de encorajá-las a lutarem pela causa justa que o mundo bruxo se movia a favor.

Podemos notar que as mídias de extensão “massiva” e grupal tiveram maior destaque que as outras, justamente por atingir um número maior de bruxos em um curto espaço de tempo, trazer uma informação a ser refletida ou aceita como verdade para si e serem capazes de impactar a vida e a rotina dos bruxos de alguma maneira. As informações julgadas como de maior relevância para a jornada foram divulgadas por meio dessas mídias, enquanto as mídias “interativas” atingiam um número pequeno de bruxos e a informação, quando não era sigilosa, necessitava de um tempo maior para ser divulgada por quem a recebia.

Percebe-se, portanto, que as mídias são estruturais na história. Foram responsáveis pela transmissão de importantes mensagens que definiram o rumo da jornada do herói. A autora, embora afastando-se das tecnologias trouxas, cria um mundo em que as mídias podem alimentar um clima ruim e ajudar a transformá-lo, deflagrar uma guerra e promover a paz.

REFERÊNCIAS

- CHIAVENATO, Idalberto. **Gerenciando Pessoas**. 3ª edição. São Paulo: Makron books, 252 p, 1994.
- CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão de Pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações**. 9ª Tiragem. Rio de Janeiro: Campus, 1999.
- CURVELLO, João José Azevedo. **Comunicação Interna e Cultura Organizacional**. Edição Revista e Atualizada. Brasília: Casa das Musas, 2012.
- FAUSTO NETO, A. 2006. **Mutações nos discursos jornalísticos: da “construção da realidade” à “realidade da construção”**. In: A. FELIPPI; D.A. SOSTER; F. PICCININ, Edição em jornalismo: ensino, teoria e prática. Santa Cruz do Sul, Edunisc, p. 46-63.
- FREITAS, M. E. **Cultura organizacional: identidade, sedução e carisma?** 2 ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2000.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia**. Bauru: EDUSC, 2001
- LÜCK, Heloísa. **Gestão da Cultura e do Clima Organizacional da Escola**. 2ª Edição. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2011. – (Série Cadernos de Gestão)
- MARCHIORI, M.R. As interconexões entre a cultura organizacional e comunicação. In: KUNSCH, M. M. K. (Org) **Comunicação Organizacional: linguagem, gestão e perspectivas**. São Paulo: Saraiva, 2009. V. 2.
- ROWLING, J.K. (2000) **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Ed. Rocco (2000)
- ROWLING, J.K. (2000) **Harry Potter e o Cálice de Fogo**. Ed. Rocco (2001)
- ROWLING, J.K. (2000) **Harry Potter e a Ordem da Fênix**. Ed. Rocco (2003)
- SILVA, Francisco. **Gestão de Pessoas Esquematizada**. 1ª Edição. Brasília: 2013
- STUMPF, Ida Regina C. **Pesquisa bibliográfica**. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (Org.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2005. p. 51-61