

POTTER WEEK: AÇÃO CULTURAL E INCENTIVO À LEITURA ATRAVÉS DE UMA EXPERIÊNCIA DE IMERSÃO NO UNIVERSO HARRY POTTER NO IFCE, CAMPUS CEDRO

Lucas Nogueira de Carvalho Bezerra ¹
Carlos Robson Souza da Silva ²

RESUMO

Trata-se de um relato de experiência sobre o planejamento, a organização e a execução do projeto de extensão Potter Week. Fundamentado nos conceitos de Animação e Ação Cultural como meios de incentivo à leitura, o projeto teve como objetivo levar os alunos e indivíduos da comunidade a terem uma experiência imersiva no universo de Harry Potter por meio de atividades realizadas ao longo de um mês. Tem como metodologia o relato de experiência, baseado na observação participante. Relata os acontecimentos da Potter Week, como: a circulação do Profeta Diário, a entrega das Cartas de Hogwarts, a Cerimônia do Chapéu Seletor, aulas de magia, duelo de varinhas, Xadrez Bruxo, Quadribol, NOMs, Labirinto, Save Dobby e a Maratona de Filmes. Conclui que a Potter Week foi, portanto, um sucesso em seu primeiro ano, deixando os participantes com vontade de mais eventos como esse, que transformem os seus universos ficcionais em realidade, e demonstrando que o livro vai mais além do que apenas letras, mas é uma ferramenta extraordinária para facilitar o empoderamento, a representatividade, a solidificação de identidades e o sentimento de pertença daquele que lê.

Palavras-chave: Harry Potter, Ação Cultura em Bibliotecas, Incentivo à Leitura.

INTRODUÇÃO

Uma das formas de atrair leitores é oferecendo a eles oportunidade de vivenciar o seu próprio imaginário construído por meio de suas leituras e história de vida. Quando se fala de jovens leitores e bibliotecas, pode se contar, dentre as principais ferramentas para auxiliar o processo de incentivo à leitura, não apenas de obras clássicas, mas também de obras contemporâneas e best-sellers, como é o caso de Harry Potter, que têm o papel de cativar o leitor iniciante.

“Harry Potter”, escrito originariamente por J. K Rowling, em 1997, é um exemplo de grande best-seller contemporâneo e responsável pela criação de um universo baseado em uma estrutura multimidiática que conseguiu atravessar por meio da saga de livros original (7 ao todo), livros complementares (5 até agora), filmes (8 principais e 2 spin-offs da nova saga Animais Fantásticos), parques de diversões, site interativo (Pottermore) e jogos digitais, todos

¹ Graduando pelo Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, IFCE, campus Cedro, lucasncb2000@hotmail.com;

² Bibliotecário no IFCE, campus Cedro e Mestrando em Ciência da Informação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará – UFC, crobsonss@email.com;

com uma proposta de imersão, fazendo com que os fãs da saga não apenas a consumissem, mas a experimentassem e se sentissem parte de seu universo.

Pensando nisso, alunos e bibliotecários do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, *campus* Cedro, juntaram-se para a criação da denominada Potter Week, um evento de imersão no Universo de Harry Potter com a proposta de trazer o Mundo Bruxo (Wizarding World) para a comunidade acadêmica do IFCE, *campus* Cedro, assim como para os moradores da cidade, tornando-se assim um projeto de extensão.

A criação da Potter Week arraiga-se em conceitos consolidados em bibliotecas como o de animação cultural, considerada como uma ferramenta educativa utilizada por bibliotecas para promover o livro, a leitura e o acesso à informação, lançando mão de “[...] todos os meios de comunicação possíveis de atrair, motivar e estimular o público para a leitura formal do livro.” (SPERRY, 1987, p. 16).

Outro fundamento teórico utilizado na criação e na execução da Potter Week foi o de Ação Cultural, que, no contexto das unidades de informação (como bibliotecas, arquivos e museus) e unidades de cultura (como centros culturais e teatros), pois contribui para a transformação da realidade social, “[...] onde os indivíduos tornam-se sujeitos da cultura e criação de novos conhecimentos” (ROSA, 2009, p. 373 *apud* SANTOS *et al*, 2018, p. 2).

O evento teve como pressuposto, assim, a fuga de um estereótipo de biblioteca e bibliotecário vistos ainda mesmo na série de Harry Potter, com Madame Pince (ranzinza, silenciadora, cheia de regras, estática e pouco acessível), buscando, na verdade, por uma experiência de imersão, ao “[...] nos aproximar dos jovens leitores, aconselhando-os, sugerindo obras, estimulando-os a descobrir o mundo de universos fantásticos que os espera nas páginas de um livro.” (LOPES, 2015, p. 38).

O presente trabalho tem como objetivo geral: relatar as experiências das ações proporcionadas pela Potter Week que propuseram a imersão dos alunos no universo de Harry Potter. E como objetivos: a) Apresentar o papel da animação e da ação cultural no incentivo a leitura; b) Discutir a vivência de ações didáticas, culturais e de lazer que envolvam o Universo de Harry Potter como meio de incentivo a leitura; e c) Refletir sobre o espírito de comunidade e de competição percebido durante as ações.

METODOLOGIA

O presente artigo utiliza como metodologia o relato de experiência e como instrumento de coleta de dados a observação participante (GIL, 2008) das atividades realizadas durante a Potter Week, que ocorreu durante o período de 02 de maio a 05 de junho de 2019, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, *campus* Cedro.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Em uma conversa casual entre alguns alunos ligados a atividades da biblioteca de voluntariado, pensou-se na proposta de uma maratona de filmes de Harry Potter como uma maneira de incentivar uma das alunas a se interessar pela obra cinematográfica, mas também literária. Entretanto a ideia foi crescendo até se transformar no projeto de extensão Potter Week.

A Potter Week foi se desenvolvendo dessa forma como um projeto de extensão que teve como objetivos celebrar o mundo de Harry Potter tão amado pelos jovens atuais, propor meios de imersão do aluno no Universo de Harry Potter através da realização de uma gincana que dividiu os alunos inscritos nas quatro casas de Hogwarts, sendo desafiados a participarem de aulas de magia e de tarefas relacionadas ao mundo bruxo, e promover o protagonismo juvenil por meio da escolha de monitores (líderes) para cada casa. Mas para que o evento começasse era necessário divulgá-lo antes.

PLATAFORMA 9 ¾: VIAGEM PARA O MUNDO MÁGICO

Para iniciar o processo de divulgação da Potter Week na escola, os organizadores confeccionaram uma edição do famoso jornal do mundo bruxo “O profeta diário”, presente nos livros de Harry Potter. Exemplares do jornal, com informação sobre datas de inscrição e atividades foram espalhados nas salas (os voluntário se aproximavam de cada sala e inseriam o jornal por debaixo da porta) e também por meio de cartazes espalhados pela instituição. A divulgação gerou burburinho, com direito a muita empolgação entre os alunos e postagens e repostagens nas redes sociais.

Dias depois da divulgação dos jornais, um grupo de alunos pertencentes à organização do evento passaram por todas as salas do instituto do ensino médio, técnico e superior e em todos os horários manhã, tarde e noite para que os alunos nos fornecessem seus dados e se

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

inscrevessem para o evento. Dentre os dados era requerido do aluno, caso conhecesse, a qual casa de Hogwarts (Lufa-Lufa, Corvinal, Grifinória e Sonserina) o aluno pertencia.

Para que o evento tivesse êxito, principalmente em relação aos inscritos (que já se aproximava de cerca de 180 de pessoas de dentro e de fora do campus) foi escolhida uma equipe de monitores, dois para cada casa, que seriam responsáveis por ajudar, guiar, organizar e apoiar tudo o que os alunos precisassem.

Também foi contado com a ajuda de alguns funcionários, técnico-administrativos e professores do IFCE, campus Cedro, para que assumissem o papel de professores da escola, sendo que alguns casos se tornariam diretores das casas (como no universo ficcional) e professores de algumas disciplinas específicas.

Abriram-se também inscrições para as pessoas de fora do campo, visando também atender à comunidade externa, ao mesmo tempo em que se criou uma página na rede social Instagram para que os participantes pudessem estar atentos a todas as novidades do evento e eventuais recomendações.

Tendo o período de inscrições sido encerrado, os organizadores do evento se reuniram para produzir as cartas baseadas nas cartas de Hogwarts, que são enviadas para os meninos e meninas bruxas quando estes completam a idade de 11 anos. Os alunos organizadores se juntaram e saíram distribuindo as cartas, o que gerou uma grande comoção dos alunos, assim como grande compartilhamento nas redes sociais. A carta além do convite para se tornar parte da escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts ainda confirmava a data da Cerimônia do Chapéu Seletor, evento que nos livros marca a distribuição dos alunos em casas.

No dia da Cerimônia da Seleção dos alunos para as casas de Hogwarts, tudo já estava pronto: uma réplica do Chapéu Seletor tinha sido criada e foi convidado um professor do *campus* para representar a voz do Chapéu. Também foram convidados alunos, que, com a placa do trem que sai da Plataforma 9 $\frac{3}{4}$, saíram convocando de sala em sala os inscritos para participarem.

A Cerimônia convocou todos os inscritos tanto os alunos que já sabiam de qual casa de Hogwarts pertencia quanto os alunos que não sabiam para que todos pudessem ter a experiência do Chapéu Seletor. No momento, a pessoa convocada, dirigia-se ao centro do auditório, sentava-se no banco e o chapéu era colocado em sua cabeça.

O chapéu começava a falar (o professor que dava voz ao chapéu estava escondido e acompanhado o evento em um espaço dentro do auditório) e, caso o aluno já tivesse indicado a qual casa pertencia era para lá que o chapéu mandava, caso não o chapéu deveria fazer uma pergunta simples e dependendo da resposta, o aluno tinha sua casa destino definida, de acordo

com as características da casa: bravura e coragem para quem fosse à Grifinória; ambição e astúcia para quem fosse para Sonserina; lealdade e justiça para quem fosse para Lufa-Lufa; e inteligência e perspicácia para Corvinal.

Após a seleção os alunos foram recebidos pelos seus monitores e apresentados aos professores. No momento também foi reafirmado o caráter de gincana do projeto e indicadas as regras de convivência, o sistema de pontuações e o calendário de atividades, que começaria com as aulas mágicas.

O ANO LETIVO EM HOGWARTS

Após a Cerimônia da Seleção, deu início às suas atividades, que ficaram divididas em pré-Potter Week e em Potter Week propriamente dita. A Potter Week além de dar nome ao projeto de extensão também daria nome a um evento específico que aconteceria nos dias 03, 04 e 05 de junho, durante a programação do próprio *campus* chamada Semana da Integração.

Dentre as atividades pré-Potter Week podem ser mencionadas: as aulas mágicas, ministradas por professores e funcionários do *campus*; o treinamento de Quadribol realizado especialmente para os alunos das casas que jogariam o campeonato durante a Potter Week propriamente dita; a oficina de produção de varinhas mágicas; e a ação chamada Save Dobby.

A primeira disciplina ministrada no evento foi a de Transfiguração, disciplina historicamente ligada à Casa de Grifinória. A aula foi realizada em uma sala para que a vivência se tornasse parecida com a dos filmes. Durante o momento, abordou-se como temas a introdução do que é Transfiguração e seus ramos e prática de feitiços com os alunos, principalmente Vera Verto. Era possível perceber como os alunos adoraram e se divertiram durante a aula.

A segunda disciplina ministrada foi a de Feitiços, que é historicamente ligada à Casa de Corvinal. Com a ajuda dos alunos da casa, a professora voluntária ensinou os tipos de feitiços que existem, um pouco sobre a história dos feitiços e realizou práticas com os alunos colocando-os para realizarem miniduelos.

A terceira disciplina ministrada foi a de Herbologia, que é historicamente ligada à casa de Lufa-Lufa. Realizada e executada pelos jardineiros do *campus*, apresentou-se primeiramente uma introdução à matéria e logo em seguida os alunos foram levados ao jardim atividades práticas como: observar mandrágoras, que (para que o efeito das madrágoras bebês chorando fosse possível pediu-se para que assim que elas fossem retiradas dos recipientes, os alunos gritassem). Após isso, os alunos foram levados a uma árvore representando o famoso

Salgueiro Lutador de Hogwarts, com fios amarrados na árvore, para que assim que os alunos se aproximassem, os fios fossem puxados, dando a sensação de que o salgueiro estava batendo nos alunos.

A última disciplina formal ministrada foi a de Poções, ligada à casa de Sonserina. A professora ministrante propôs a trazer experiências mais próximas ao universo de Harry Potter, apresentado práticas de poções aos alunos. Nesta aula, a ministrante ensinou três poções diferentes, sendo elas: Amortentia, Felix Felicis e Morto Vivo. Para efetivá-las, a professora trouxe vários ingredientes que se aproximavam dos reais para preparar as poções na aula, um caldeirão e até cozinhou os ingredientes no local, trazendo também preparado os três frascos de poções para os alunos beberem e representarem os devidos efeitos. Depois de ensinar as poções foi feita uma sessão de perguntas para tirar dúvidas.

Após as disciplinas oficiais destinadas a todos os alunos, foram realizadas as últimas atividades relacionadas à ministração de aulas: a oficina de Voo, para ensinar Quadribol aos times de cada casa, e a oficina de criação de Varinhas, para os alunos que participariam das atividades específicas da Potter Week.

A oficina de Voo foi ministrada por um dos professores de Educação Física do *campus*. Para que os alunos tivessem a experiência da aula, disponibilizou-se 14 vassouras, para formar dois times, 2 bolas de handball para representarem as balaços, uma bola de vôlei para representar a goles e convidaram dois alunos de cada lado para representarem os pomos de ouro. Nessa aula, explicou-se tudo sobre o quadribol como regras, faltas, como joga.

Por outro lado, a oficina de varinhas foi uma atividade com os alunos que participariam da gincana (já que era obrigatória que para participar das atividades ter uma varinha), sendo aberta para outros alunos. Para a fabricação das varinhas, utilizou-se durepox, lápis, tintas e verniz. Os alunos podiam moldar a vontade suas varinhas.

DOBBY, O ELFO LIVRE

Durante o planejamento da Potter Week, percebeu-se entre os organizadores que algo a mais além de tão somente viver experiências relacionadas ao mundo de Harry Potter poderia ser feito. Tomando como base a narrativa dos elfos que, no Universo do Harry Potter, é uma raça historicamente escravizada, que pode ser libertada por meio da doação de uma peça de roupa, sendo o mais conhecido dentre eles, Dobby.

Assim, convocou-se aos alunos de cada casa que confeccionassem caixas decoradas representando cada casa para que os fossem doadas roupas, que posteriormente seriam destinadas às instituições de caridade e pessoas carentes, sendo mais de mil peças arrecadadas.

TORNEIO TRIBRUXO CHEGA A HOGWARTS

Quando enfim chegou a Semana da Integração, a gincana da Potter Week deu seu início. Como parte das atividades da Potter Week durante essa semana, foram realizadas: Maratona de Filmes durante os três dias, o Duelo Mágico, o Campeonato de Quadribol, o Campeonato de Xadrez Bruxo, os Níveis Ordinários de Magia (NOMs) e o Labirinto (a prova final), todas também contando pontos para as casas.

Para auxiliar na exibição dos filmes, os monitores das casas também foram divididos para que fossem responsáveis por cada uma dos filmes, distribuindo assim dois filmes para cada casa.

DIA 1: A PEDRA FILOSOFAL, A CÂMARA SECRETA, O PRISIONEIRO DE AZKABAN E O CAMPEONATO DE XADREZ BRUXO

O evento iniciou bem cedo às 7h20 com a abertura e a exibição do primeiro filme da saga original: Harry Potter e a Pedra Filosofal. Logo em seguida ao filme deu-se início à primeira atividade da gincana: o Xadrez Bruxo.

Para realizar o Xadrez Bruxo, criou-se um tabuleiro gigante, na quadra, usando tatames separados por espaços vazios do mesmo tamanho para diferenciar as cores. As peças foram divididas em dois tipos: pessoas representando as peças originais e pessoas segurando peças de isopor (que foram confeccionadas dias antes pela organização). Por ser uma partida de xadrez, podendo-se estender por muitas horas, as casas foram sorteadas para jogarem em duplas, jogando Lufa-Lufa com Sonerina e Grifinória com Corvinal, sendo esta a grande ganhadora.

À tarde apresentou-se o segundo filme da saga “Harry Potter e a Câmara Secreta” e sendo realizada logo em seguida a contagem das roupas arrecadadas durante o Save Dobby, vencendo desta vez Grifinória. À noite, encerrando o dia, exibiu-se “Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”.

DIA 2: O CÁLICE DE FOGO, A ORDEM DA FÊNIX, O ENIGMA DO PRÍNCIPE, OS NOMS E DUELO DE VARINHAS

O segundo dia também começou com a exibição de filme, sendo o escolhido desta vez “Harry Potter e o Cálice de Fogo”. Após o filme, em frente à biblioteca, os NOMs, através de um quizz realizado em três etapas, com perguntas de múltipla escolha e perguntas rápidas e a pontuação era feita pela quantidade de perguntas acertadas por cada casa. A equipe vencedora foi mais uma vez a Grifinória.

À tarde também foram realizadas duas atividades. Durante o primeiro horário da tarde, exibiu-se o filme “Harry Potter e a Ordem da Fênix” e no segundo horário o Duelo de Varinhas. O duelo ocorreu em forma de uma “batalha” de cartas, onde para cada jogador era oferecida a mesma quantidade de cartas e tipos (defesa, ataque, especial e maldições imperdoáveis).

Os feitiços eram lançados como os jogadores queriam, mas não bastavam apenas jogar uma carta, após esse ato os jogadores deveriam jogar os dados e quem tirasse o maior número é quem ganhava a rodada e assim tirando os pontos do outro jogador até restar zero. Um duelo mágico tentando simular o filme e livro, uma batalha para que os estudantes tenham a experiência completa para lançarem seus feitiços explorando toda uma imaginação. A vencedora do duelo foi a casa de Sonserina.

O dia encerrou-se com o filme “Harry Potter e o Enigma do Príncipe”.

DIA 3: RELÍQUIAS DA MORTE I E II, QUADRI BOL, LABIRINTO E BAILE

O último dia também começou com filme: Harry Potter e as Relíquias da Morte, parte I. Logo após o filme, os times de quadribol, com seus devidos uniformes, se reuniram na quadra para realizarem o campeonato.

O quadribol como feito na Potter Week requereu que cada time possuísse oito jogadores (1 goleiro, 3 artilheiros, 2 batedores e 1 pomo de ouro). As partidas foram sorteadas, sendo realizados apenas dois jogos. A partida final foi cancelada devido a desentendimento e o cansaço percebido entre os jogadores. As casas que venceram as partidas jogadas foram Sonserina e Lufa-Lufa.

A tarde foi exibido o último filme “Harry Potter e as Relíquias da Morte, parte II” e realizada a atividade final da gincana: o Labirinto, sendo a atividade que valeu mais pontos e a mais complicada. Baseada na última prova da foi baseada no Torneio Tribruxo presente no quarto filme Harry Potter, o labirinto foi constituído de 14 provas, baseadas nas disciplinas de Hogwarts e em cenas dos filmes e livros e espalhadas pelo *campus*. Cada casa nominou um campeão para representá-la. A vencedora da disputa foi Corvinal.

FESTA DO FIM DO ANO LETIVO

Após a contagem dos pontos e das punições dadas às casas, Corvinal foi eleita a casa campeã do primeiro ano da Potter Week.

Para encerrar o evento com chave de ouro foi feito um baile, baseado no Baile do Torneio Tribruxo, com muita música e dança, contando com a dança tradicional do baile e comida típica bruxa (como suco de abóbora, cerveja amanteigada, etc). Ao final foram dadas as devidas homenagens e agradecimentos a todos envolvidas e a premiação da Taça das Casas foi dada à campeã Corvinal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação de ações culturais em bibliotecas são ainda os principais meios de incentivo à leitura que elas possuem. A Potter Week não esteve de fora desta, aumentando o engajamento dos alunos com a biblioteca, a quantidade de empréstimos e reservas dos livros da saga de Harry Potter, assim como mexendo com a imaginação dos alunos e moradores da cidade de Cedro.

Um fator interessante a ser abordado foi o engajamento também de profissionais, funcionários e servidores do *campus* que ofereceram seu tempo e criatividade para que as ações tivessem o efeito pretendido, na preparação das aulas, nos jogos de quadribol e no jardim.

Percebeu-se também o espírito de pertença dos alunos às casas de Hogwarts, defendendo ferrenhamente as suas, participando para ganhar pontos e se sentindo orgulhosos de cada coisa que faziam, desde sua própria varinha, sua poção mágica, o filme que assistiram ou a doação de roupas para pessoas que necessitavam.

A Potter Week foi, portanto, um sucesso em seu primeiro ano, deixando os participantes com vontade de mais eventos como esse, que transformem os seus universos

ficcionais em realidade, e demonstrando que o livro vai mais além do que apenas letras, mas é uma ferramenta extraordinária para facilitar o empoderamento, a representatividade, a solidificação de identidades e o sentimento de pertença daquele que lê.

REFERÊNCIAS

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Ática, 2008.

LOPES, Felipe Ribeiro. **A magia da leitura: Harry Potter e novos leitores**. 2015. 57 f. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Ceará, Departamento de Ciência da Informação, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2015.

SANTOS, Jaires Oliveira *et al.* Cultura Pop: fortalecendo os laços entre a biblioteca e os jovens. In: ENCONTRO INTERDISCIPLINARES: Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia, 2., 2018. **Anais...** Salvador, BA: [s. n.], 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Jaires_Santos/publication/333433666_Cultura_Pop_Fortalecendo_os_lacos_entre_a_Biblioteca_e_os_Jovens/links/5ceda5f992851c1ad49a55fa/Cultura-Pop-Fortalecendo-os-lacos-entre-a-Biblioteca-e-os-Jovens.pdf. Acesso em 25 set. 2019.

SPERRY, Suzana. Animação cultural em bibliotecas: quando? como? onde? **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 20, n. 1-4, p. 13-30, 1987. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/18450>. Acesso em 25 set. 2019.