

# A arte da Transfiguração

**EMERIC SWITCH**



Volume 1

# A arte da transfiguracao

By: Emeric Switch

Ficha Técnica:

Titulo Original: The Art of Transfiguration

Autor (a) : Emeric Switch (Emerico Switch em brasileiro)

Copyrigh ® text Emeric S, 1998

Edição original publicada no Reino unido por Bloomsbury publishing plc.

Os direitos de Emeric Switch como o autor estão certificados

Tradução: Mr.Neptune

Revisão de texto: Pyper

# Índice

## Índice ±

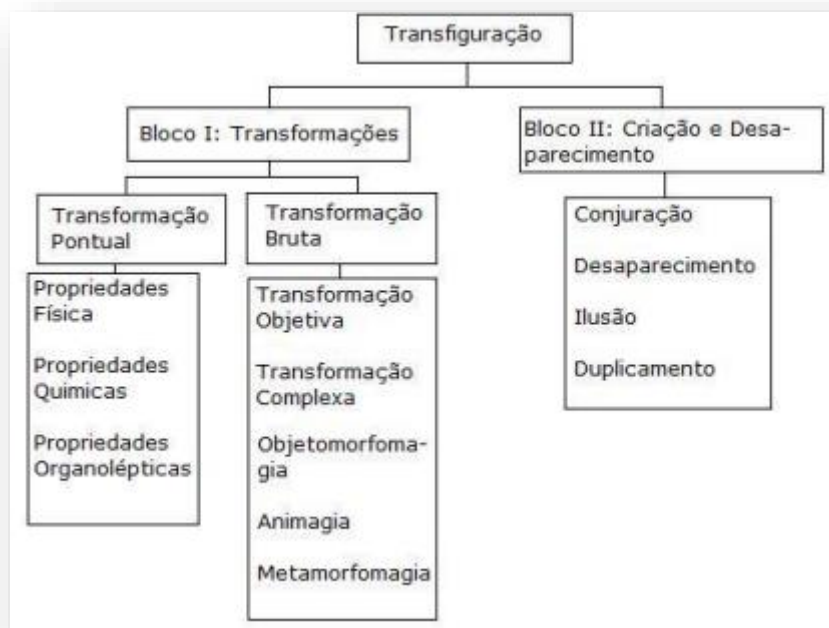
Capítulo 1: Conceituação e Introdução .....	5
Quadro Sintético de ramos da Transfiguração: .....	5
Capítulo 2: O que é transfiguração? .....	6
Capítulo 3: Métodos de transfiguração .....	6
Capítulo 4: Lei de Gamp .....	7
Capítulo 5: Transformação Pontual e Transformação Bruta .....	8
Capítulo 6: Criação e Desaparecimento .....	8



## Capítulo 1: Conceituação e Introdução

Transfiguração está essencialmente ligada, em latim, ao termo através de uma forma. Dentre as inúmeras artes mágicas que existem hoje, a Transfiguração é uma das mais antigas do mundo. Segundo o historiador mágico Theodore Sanclair, acredita-se que os estudos transfiguratórios começaram por volta do século 1000 a.C, na Grécia Antiga, e tiveram Circe, Diocenus e Aristótelius como os seus maiores estudiosos. A arte transfiguratória consiste, basicamente, na metamorfose da matéria, ou seja, na reorganização dos átomos permitindo a alteração de objetos em seres e pessoas, e vice-versa. Hoje em dia, praticamente, o seu uso está relacionado apenas à alteração de determinados objetos, à animação de objetos inanimados e à transfiguração de partes do corpo de uma pessoa em outra coisa. Também está dentro da Transfiguração o poder da ilusão, da conjuração, do desaparecimento e do duplicamento. Esses ramos são divididos, a princípio, em dois grandes blocos de conhecimento. O primeiro bloco trata do campo das transformações, que, como o próprio nome diz, versa sobre as mudanças que um corpo (seja ele animado ou inanimado) pode sofrer; e o segundo trata do campo da criação e do desaparecimento, que permite o bruxo iludir, conjurar, duplicar e desaparecer objetos.

### Quadro Sintético de ramos da Transfiguração:





## Capítulo 2: O que é transfiguração?

A transfiguração se encaixa desde o ato de se transformar em um objeto até em outro bruxo, para o primeiro ano iniciaremos a arte de transfigurar com feitiços básicos somente em objetos. Existem algumas etapas na transfiguração, são elas: 1ª Lançamento de Feitiço: O bruxo lança o feitiço, podendo obter sucesso ou não, se obter sucesso vira a segunda etapa.

2ª Transformação parcial: A transformação total não ocorre de imediato, demora alguns instantes e em seguida vem a terceira etapa. 3ª Transformação total: Logo após alguns minutos depois de obter total sucesso no feitiço, o bruxo ou aquilo que ele enfeitiçou já está totalmente transformado.



## Capítulo 3: Métodos de transfiguração

**Transformação objetiva** - É a transformação que altera os objetos, podendo transformá-los em outros objetos de massa igual ou semelhante. A transformação animalesca é parecida com a objetiva, a diferença é que, além de ser mais complicada, funciona com animais, sempre transformando em outro animal de massa igual ou semelhante. Que possui dos diversos graus dependendo da complexibilidade do animal em questão, o feitiço fica mais difícil ou mais fácil.

**Transmutação** - É uma arte muito complicada, que consiste em transformar um ser humano em um objeto ou animal. Lembrando que seria impossível transformar uma pessoa de porte médio em um elefante, o máximo de massa ou peso que se pode acrescentar seria de 10 quilos, uma criança, que pesa 20 quilos, poderia, por um bom transfigurador, ser transmutada em uma ovelha que pesa 30 quilos, ou em um sofá de 30 quilos também.

**Auto transmutação** - Para quem sabe transmutação fica mais fácil, consiste em transformar si próprio em um animal ou objeto (sem o raciocínio humano, claro, apenas para disfarce em casos extremos e combinados) Com as mesmas regras da transmutação, não é possível se auto transmutar em algo com mais de 10 quilos do próprio peso.

**Transfiguração animalesca em objetiva ; Transfiguração objetiva em animalesca** - É o ato de transformar um objeto em um animal de mesma massa e muito semelhante, o contrário (animal em objeto) é mais fácil, pois não se precisa dar a vida para o objeto. Há duas formas cabalísticas, com variações, consultar professor. Ex. Usando o Feitiço Feraverttu, este feitiço serve para transformar qualquer animal em um cálice de cristal.

**Conjuração** - É a arte de criar, lembrando que nada se cria tudo se transforma, o melhor seria, alterar uma grande quantidade de moléculas gasosa em moléculas sólidas de um objeto (apenas possível "criar" matéria bruta, sem vida) muito difícil e requer muita concentração.

**Evaporização** - Também conhecida por desmaterialização, é mais fácil que a conjuração, pois consiste em reverter o processo, transformar as moléculas sólidas em moléculas gasosas. Forma cabalística: Evanescio, Liperamba e Flamarbo

**Translucidação** - Também conhecida como ilusionismo, é a magia que consiste alterar as luzes, modificando as cores disfarçando, aumentando ou até mesmo ocultando (invisibilidade) objetos, seres, animais e outros. O feitiço desilusório é um exemplo. Mas a translucidação também pode criar imagens e visões. É mais fácil que os outros tipos de transfiguração. Não possui forma cabalística definida.

**Transubstancial** - É a alteração de moléculas líquidas em outro tipo de moléculas líquidas, está ao nível da translucidação. É comum em festas e serve também para purificar lagoas e mares. Feitiço Veraverttu

**Veraverttu** – Este feitiço serve para transformar qualquer animal em um cálice de cristal. Para realizarmos ele, precisamos tocar levemente 3 vezes com a ponta da varinha no animal e dizer FeraVerttu. Sol, Margarida, Amarelo Maduro, Muda para amarelo esse rato velho e burro – Este Feitiço serve para mudar a cor do seu animal para qualquer outra. Para realizarmos ele, precisamos dizer três coisas da cor para qual queremos mudá-los. Depois, como mostra o exemplo, dizemos: muda para (diga a cor escolhida) esse (diga o seu animal) depois é só dizer duas características do seu animal. Depois é só se divertir mudando a cor do seu bichinho. O contrafeitiço dele é desfeito-feito, que é o contra feitiço usado em quase todas as transfigurações. ex: "Fogo, fénix, cereja, muda para vermelho esse gato fofo e peludo". E em seguida para a cor voltar ao normal basta agitar a varinha e dizer "Desfeito feito!"



## Capítulo 4: Lei de Gamp

É importante ressaltar que os dois campos citados acima estão limitados e submissos a determinadas regras. Existem, no tocante a arte transfiguratória, cinco principais exceções à Lei de Gamp, legislação fundamental que versa sobre o que pode e o que não pode conjurar e transfigurar no mundo mágico: - 1ª exceção: "a Comida"; ela pode ser convocada se a pessoa souber onde achá-la. Em meio a isso, a comida pode ser transformada e ter aumentada a sua quantidade; porém, não pode ser produzida comida "do nada". - 2ª Exceção: "o Ouro e os Elementos Preciosos"; eles podem ser convocados se a pessoa souber onde achá-los. Podem ser transformados, mas não podem ser duplicados, nem ter as suas quantidades aumentadas ou produzidos magicamente. Inclui-se também nessa regra o dinheiro de papel utilizado pelos trouxas. - 3ª Exceção: os Animais Mágicos; eles podem ser convocados se a pessoa souber onde achá-los. Não podem ser criados, duplicados ou transformados, embora haja a possibilidade de iludi-los ou fazê-los desaparecer - num tempo bem menor se comparado a um objeto comum. - 4ª Exceção: "os Objetos Animados"; eles podem ser convocados se a pessoa souber onde achá-los, podem ser criados (embora não duradouramente) e transformados. Determinados objetos animados não podem desaparecer (a menos que seu surgimento não seja feita de forma natural). - 5ª Exceção: os Seres Vivos; não se pode convocar um ser vivo, tão menos conjurar,

duplicar ou desaparecer. Podem ser transformados ou criados a partir de uma ilusão. Não se ressuscita de forma plena um ser vivo, pois a mágica não pode levantar os vivos.



## Capítulo 5: Transformação Pontual e Transformação Bruta

Dentro do bloco das transformações, novamente o meio acadêmico divide este gênero em dois outros grupos: transformação pontual, que é todo e qualquer ato de realizar transformação em objetos, animais e seres humanos através de uma única característica básica, seja ela física ou organoléptica - o efeito final não altera todo o produto e sim apenas uma parte dele; e a transformação bruta, que é todo e qualquer ato de realizar transfiguração em objetos, animais e seres humanos. Em suma, são transformações que não se baseiam em apenas uma característica, mas sim num conjunto delas, tornando-as ainda mais complexas. A transformação pontual (ler com mais detalhe a Unidade II) pode ser entendida e praticada através do conhecimento que se tem da propriedade dos objetos. Pode ser dividida em três substratos: propriedades físicas, propriedades químicas e propriedades organolépticas. A transformação bruta (ler com mais detalhe a Unidade III) é aquela em que seus conceitos estão diretamente ligados ao Quadro de Fases criados pelo bruxo Marvin, o Tenebroso, na ocasião do Conselho de Magia Transfigurarória realizado em 1215, em Viena. Marvin também foi o criador do Quadro de Classes, primordial para o ato ou efeito de transfigurar. Ao unir os dois quadros, Marvin, o Tenebroso, passou a ser conhecido como o pai da Teoria das Transfigurações. Classes: Dedicção (relacionado ao ato de aplicar-se, entregar-se ao efeito que se deseja fazer); Concentração (fazer condensar, convergir os pensamentos em função da tarefa que se deseja manipular); Destreza (facilidade e habilidade de manobrar a varinha); e Controle (ter sob o seu domínio o poder do feitiço transfiguratório) Fases: Transformação de Objeto Inanimado para Objeto Inanimado (ou Transformação Objetiva); Transformação de Objeto Inanimado para Seres Vivos (ou Transformação Complexa); Transformação de Humanos ou Seres Vivos para Objetos Inanimados (ou Objetomorfomagia); e Transformação de Humanos para Seres Vivos (ou Animagia). Conforme descrito acima, no campo da transformação existem quatro fases. Estas fases crescem de acordo com o nível de dificuldade. As classes são os atos que antecedem qualquer transformação, portanto, devem estar bastante fixadas na mente do bruxo. Se não houver dedicção, concentração, destreza e controle não será necessário dar-se ao trabalho de aprender o resto. Se aplicam, além destas fases, a Transmutação, a Transsubstancial e Metamorfomagia.



## Capítulo 6: Criação e Desaparecimento

Dentro do bloco de criação e desaparecimento, encontram-se as práticas comuns de conjuração, desaparecimento, ilusionismo e duplicamento. Assim como no bloco anterior, este também segue os preceitos criados por Marvin, o Tenebroso, ou seja, as quatro classes devem estar



devidamente apuradas. A conjuração nada mais é do que o ato ou efeito de fazer surgir objetos espontaneamente. É impossível criar um objeto do nada, toda criação está atrelada a presença de átomos para se formar a matéria do objeto desejado. Quanto maior a massa e a complexidade estrutural do objeto, maior será a dificuldade de se conjurar um objeto, o que é explicado pela Teoria de Vanderclaus. Muitos estudiosos consideram o desaparecimento o inverso da conjuração, ainda que outros conceituem o ramo como apenas uma das etapas para se conjurar um objeto. O ilusionismo, ou translucidação, consiste na criação de imagens, alteração de luz, profundidade, atmosferas, e a ocultação de objetos ou seres vivos. Lana Hawnins, famosa Hogwarts School-House Cup transfiguradora norte-americana, considera a animação de objetos inanimados um dos frutos do ilusionismo, visto o homem é incapaz de criar a vida, embora possa imitá-la ou torná-la uma ilusão. Por fim, o duplicamento está ligado, como a própria palavra denota, à ação de duplicar objetos, ou seja, tornar as sucessivas partes de um todo como iguais à peça que originou a duplicação.



Boas férias do vosso único e preferido professor de Transfiguração! ☺