

# BRUNHA BRUA OU BRUNXANA

AS DIFERENTES CONSTRUÇÕES DA PERSONAGEM SABRINA SPELLMAN EM NARRATIVAS AUDIOVISUAIS SERIADAS





**ESTEFANE DAMITZ LINKE**

**TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO II**

**BRUXA BOA OU BRUXA MÁ:**

**AS DIFERENTES CONSTRUÇÕES DA PERSONAGEM SABRINA SPELLMAN EM  
NARRATIVAS AUDIOVISUAIS SERIADAS**

Santa Maria, RS, Brasil  
2020

**ESTEFANE DAMITZ LINKE**

**BRUXA BOA OU BRUXA MÁ:  
AS DIFERENTES CONSTRUÇÕES DA PERSONAGEM SABRINA SPELLMAN EM  
NARRATIVAS AUDIOVISUAIS SERIADAS**

Trabalho Final de Graduação apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda, Área de Ciências Sociais, da Universidade Franciscana, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dra. Michele Kapp Trevisan

Santa Maria, RS, Brasil  
2020

**UNIVERSIDADE FRANCISCANA  
PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

A COMISSÃO EXAMINADORA, ABAIXO ASSINADA,  
APROVA A MONOGRAFIA

**BRUXA BOA OU BRUXA MÁ: AS DIFERENTES CONSTRUÇÕES DA PERSONAGEM  
SABRINA SPELLMAN EM NARRATIVAS AUDIOVISUAIS SERIADAS**

Elaborada por

**ESTEFANE DAMITZ LINKE**

COMO REQUISITO PARCIAL PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE BACHAREL EM  
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

COMISSÃO EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Michele Kapp Trevisan – UFN  
(Presidente/Orientador)

---

Profa. Dra. Graziela Frainer Knoll – UFN

---

Prof. Me. Carlos Alberto Badke - UFN

Santa Maria, RS, 08 de dezembro de 2020

*Dedico a magia de sonhar.*

## AGRADECIMENTOS

Obrigada universo, por me dar o privilégio de viver e sonhar.

Gostaria de agradecer primeiramente minha mãe Simone e meu pai Claudiomar, sem vocês nada disso seria possível. Obrigada por acreditarem em mim e me incentivarem sempre, por me proporcionarem a oportunidade de cursar uma faculdade particular (eu sei que não foi fácil). Obrigada por todo amor e cuidado para comigo desde sempre, por me ensinarem tudo o que sei, por me fazerem a mulher que sou hoje. Obrigada por me sempre me incentivarem em todas as minhas ideias, vocês nunca mediram esforços para me ajudar na realização dos meus sonhos. Vocês são minha inspiração diária, os pilares da minha vida, eu tenho muito orgulho de vocês. Meus amores infinitos.

Agradecer também a minha grande família, principalmente minhas tias, primos e primas, todos vocês foram essenciais nessa minha jornada. Uma menção especial aos meus avós Lenita e Bertoldo (que já não se encontram mais nesse plano) e Anadir e Ademar, vocês me ensinaram tantas coisas lindas e marcaram minha vida, eu amo vocês eternamente.

Ao meu namorado Luís Ricardo agradeço por estar comigo ao longo desses 5 anos de caminhada acadêmica e não acadêmica, por sempre me apoiar e incentivar todas as vezes em que eu pensava em desistir, por sempre acreditar em mim, por todos os momentos (assim como disciplinas e SEPE's) compartilhados. Sem você eu não estaria onde estou hoje, tu foste essencial na minha trajetória. Obrigada por tanto, amo tu.

Foram 5 anos no curso de Publicidade e Propaganda, 5 anos acordando 5:20h da manhã andando duas horas de ônibus por dia, caminhando 3km para ir atrás dos meus sonhos. Apesar da correria diária, foram os 5 anos mais incríveis da minha jornada até então. Ao longo desse período eu me reconhecí, aprendi muitas coisas, mudei muitos pensamentos, aprendi a ser uma pessoa mais determinada, conheci tanta gente incrível que eu quero ter comigo para sempre. Então vamos lá...

Quero agradecer primeiramente a todas as professoras do curso, vocês são mulheres incríveis que me mostraram o poder de ser mulher. Agradeço também a todos os professores e técnicos do curso, vocês são exemplos de profissionais incríveis. Um agradecimento em especial a minha orientadora Michele por me apresentar ao incrível mundo do audiovisual e aceitar entrar comigo nessa pesquisa, por sempre me incentivar e acalmar meu coração durante os momentos que eu achava que ia surtar, você é um exemplo de mulher forte para mim. Aqui cabe mencionar mais quatro mulheres que são incrivelmente especiais para mim. Primeiro as três musas Graziela, Pauline e Cláudia que tornaram meu curto estágio na GEMA tão

enriquecedor, cheio de aprendizados e muito divertido, além de todos os ensinamentos transmitidos durante as aulas, vocês são mulheres que me inspiram. A professora Caroline, que quando ministrou a disciplina de Apresentação de Campanha fez uma menina muito tímida aprender a apresentar seus trabalhos e explorar todo potencial, você foi muito importante para eu chegar até aqui. Todas vocês me fizeram uma pessoa e profissional melhor, sem dúvidas os aprendizados e momentos serão para sempre.

Quero agradecer ao primeiro grupinho que me acolheu lá em 2016, Gabriela e Julio, vocês são muito especiais para mim, obrigada por fazerem parte da minha vida, foram muitos momentos compartilhados durante 4 anos, muitos trabalhos lindos dos quais eu me orgulho tanto, vocês são pessoas e profissionais incríveis, vocês foram e sempre serão parte da minha história, são amigos que eu quero (e vou) levar pra toda vida, obrigada por tanto. Agora quero citar três gurias que eu admiro demais e que passaram a fazer parte da minha vida mais pro final da graduação, Gabriela, Daniela e Vitoria, vocês são incríveis, obrigada por compartilharem tantos momentos comigo, por tantas manhãs no coarq de muitas risadas, almoços e passeios na renner, quero vocês comigo pra sempre. Amo todxs, vocês fizeram esses 5 anos serem incríveis.

Por último queria agradecer a mim mesma, pois sem mim nada disso estaria acontecendo, não foi fácil, mas foi incrível.

*“Não tenho medo de errar, só medo de desistir  
Mas tenho vinte e poucos anos e não vou parar aqui  
Quem te ensinou a sonhar?  
[...]*

*Eu sou o Sol da meia-noite e a Lua cheia de manhã  
Mas me visto de mim mesmo da cabeça aos pés  
Tenho vinte e tantos planos pra antes dos trinta anos  
Alguém diz pra onde vamos, tenho pressa de existir”.*

*(Lagum)*



# **BRUXA BOA OU BRUXA MÁ: AS DIFERENTES CONSTRUÇÕES DA PERSONAGEM SABRINA SPELLMAN EM NARRATIVAS AUDIOVISUAIS SERIADAS<sup>1</sup>**

Estefane Damitz Linke<sup>2</sup>

Michele Kapp Trevisan<sup>3</sup>

*Universidade Franciscana, Santa Maria, RS*

## **RESUMO**

O presente estudo tem como objetivo compreender como a caracterização física e psicológica da personagem Sabrina Spellman contribui para a mudança no teor da narrativa nas séries Sabrina Aprendiz de Feiticeira (1996) e O Mundo Sombrio de Sabrina (2018). E para conseguir obter essa resposta foi realizada uma pesquisa exploratória, que teve como principal propósito estudar acerca das narrativas audiovisuais seriadas com foco na construção e caracterização de personagem, utilizando como conceitos principais as ideias estabelecidas por Gancho (2002), Nogueira (2010), Furquim (1999), Martin (2011), Machado (2000), Seger (2006), Karnikowski (2012), Bartilotti (2014), Campos (2007), para assim, ser feita a comparação entre ambos os seriados, a nível social, físico e psicológico, assim como os aspectos referentes ao gênero das séries.

**Palavras-chave:** Caracterização de personagem. Narrativas audiovisuais seriadas. Bruxa. Feiticeira.

## **ABSTRACT**

*The present study aims to understand how the physical and psychological characterization of the character Sabrina Spellman contributes to the change in the content of the narrative in the series Sabrina Aprendiz de Feiticeira (1996) and O Sombrio Sombina de Sabrina (2018). And in order to obtain this answer, an exploratory research was carried out, whose main purpose was to study serial audiovisual narratives focusing on character construction and characterization, using the main concepts as ideas by Gancho (2002), Nogueira (2010), Furquim (1999), Martin (2011), Machado (2000), Seger (2006), Karnikowski (2012), Bartilotti (2014), Campos (2007), so that a comparison can be made between both series, at a social level, physical and psychological, as well as the gender aspects of the series.*

**Keywords:** *Character characterization. Serial audiovisual narratives. Witch.*

---

<sup>1</sup> Artigo resultante da disciplina Trabalho Final de Graduação II.

<sup>2</sup> Acadêmica do oitavo semestre do Curso de Publicidade e Propaganda – Universidade Franciscana. E-mail: estefanedl@gmail.com

<sup>3</sup> Orientadora. Publicitária, Doutora. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana. E-mail: myxakapp@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Desde pequenos ouvimos, contamos, escrevemos e assistimos histórias, sejam elas escritas ou imagéticas. Essas histórias desenvolvem uma narrativa, que é definida por Sodré (1988, p. 75), como “um discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário situado num tempo e num espaço determinados”. Sua origem enquanto conceito vem da literatura, mas está presente em todas as outras artes. Para cada meio a narrativa se adapta, moldando os ambientes em que se passa e, às vezes, reformulando os personagens.

O cinema encanta a todos desde sua criação em 1895, com os irmãos Lumière, e é considerado a sétima arte e a mais recente de todas. Desde então, a linguagem cinematográfica é aplicada às obras audiovisuais produzidas e difundidas em diferentes meios, como a televisão, que foi a grande responsável por popularizar as narrativas seriadas. Machado (2000, p. 19) entende que a televisão é um “conjunto dos trabalhos audiovisuais (variados, desiguais e contraditórios) que a constituem, assim como cinema é o conjunto de todos os filmes produzidos e a literatura o conjunto de todas as obras literárias escritas ou oralizadas”.

A TV trouxe outra maneira de assistir narrativas audiovisuais, as telas ficaram menores e a programação mais diversificada, com conteúdo sendo apresentado em partes, diariamente, semanalmente ou mensalmente. Além disso, o desenvolvimento de tecnologias como o videoteipe, DVD's, e mais recentemente os computadores e a internet, possibilitaram o armazenamento e acesso de narrativas audiovisuais para que sejam assistidas na hora em que o espectador quiser. Nesse contexto, ressurge com força total o formato seriado, antes popularizado pela televisão a cabo, principalmente, agora em serviços de *streaming*<sup>4</sup>.

A serialidade é a apresentação descontínua e fragmentada de uma narrativa (MACHADO, 2000, p. 83), em que os episódios são dispostos em temporadas, esta técnica advém de antes do cinema, e já era utilizada nos romances de folhetim, ou seja, histórias contadas em jornais que depois migraram para a radionovela e em seguida para o cinema, e se popularizaram nas telas das televisões com as telenovelas, minisséries, séries e sitcoms, e atualmente para as telas de computadores e *smartphones* com os serviços de *streaming*. Na serialização audiovisual, as premissas do cinema são mantidas, como os planos, enquadramentos, cenários, figurinos, embora com algumas adaptações, tal como a introdução

---

<sup>4</sup> *Streaming* é definido como uma técnica de “transmitir áudio e vídeo através da transferência de dados, utilizando especialmente a internet” (OLIVEIRA, 2013, p. 18), nesse sistema não é necessário fazer o download do filme ou seriado, eles ficam disponíveis online, precisando apenas de uma rede de dados para a reprodução.

dos *breaks*, que são os intervalos comerciais, já que as narrativas seriadas são pensadas para a televisão, que tem como função criar suspense, também chamado de gancho, antes de cada intervalo ou no final do episódio, com a intenção de despertar o interesse do espectador

A Netflix<sup>5</sup> foi uma das responsáveis por modificar a forma como assistimos TV. Na plataforma, temos acesso a seriados (antigos, novos e produções exclusivas da Netflix), onde os episódios de uma temporada são disponibilizados de uma única vez, o que faz com que o espectador não precise esperar uma semana até o próximo, possibilitando que o usuário assista a todos os episódios em poucas horas.

Os seriados, possuem grande popularidade e por isso passaram a ter destaque em trabalhos acadêmicos, pois “o sucesso de uma série deve-se menos aos mesmos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos etc.) do que ao ganho simbólico que ela possibilita ao espectador” (JOST, 2012, p. 25). Em seu livro *Do que as séries americanas são sintoma* (2012), Jost destaca que a identificação do espectador com o universo da série costuma ser marcante, pois se desenvolve uma relação entre o ficcional e o real, abordando temas do cotidiano, permanece de maneira atemporal, “o que seduz o telespectador não é, portanto, encontrar a cópia exata do nosso mundo, mas, sim, e sobretudo, um modo de narração, um discurso, com o qual ele está habituado” (JOST, 2012, p. 42). No cinema, TV ou via *streaming*, uma narrativa precisa criar conexões com a audiência, isso acontece através do reconhecimento das características dos personagens. Sua construção é cuidadosamente apresentada para que provoque no espectador as emoções desejadas, sejam elas de atração ou repulsa, amor ou ódio, preocupação ou indiferença passando pelas suas contradições, escolhas e relações.

Tendo como base esse contexto, estabeleceu-se a seguinte **problemática de pesquisa**: como a caracterização física e psicológica da personagem Sabrina Spellman modifica o teor da narrativa nas séries: *Sabrina Aprendiz de Feiticeira* (1996) e *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018)? Com isso, o **objetivo geral** é compreender como a caracterização física e psicológica da personagem Sabrina Spellman contribui para a mudança no teor da narrativa nas séries *Sabrina Aprendiz de Feiticeira* (1996) e *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018). Diante disso, será possível pontuar os principais aspectos que definem as narrativas audiovisuais seriadas;

---

<sup>5</sup> A Netflix é líder do segmento de *streaming*, segundo dados publicados pelo Canaltech em 12 de fevereiro de 2020. A empresa foi criada em 1997 por Reed Hastings e Marc Randolph, e iniciou como uma locadora de filmes e atualmente é a gigante do *streaming*. A Netflix é um serviço de assinatura, onde os assinantes tem acesso livre a milhares de tipos de audiovisuais, filmes, séries, sitcoms, documentários, shows, *reality shows*, etc, em qualquer dispositivo, computador, Smart TV, celular, tablet e/ou videogames. Além dos filmes e seriados criados por grandes companhias como Warner, Disney, Paramount, entre outros, a Netflix tem investido em suas próprias produções seja, elas *remake* ou originais, que são parcerias feitas com grandes produtoras e disponibilizadas apenas na plataforma.

estudar sobre os processos de caracterização de personagens em narrativas audiovisuais; comparar as características da personagem Sabrina nas versões seriadas: *Sabrina Aprendiz de Feiticeira* (1996) e *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018).

A personagem a ser analisada é Sabrina Spellman, protagonista da *sitcom* *Sabrina Aprendiz de Feiticeira* e da série *O Mundo Sombrio de Sabrina*. Em ambas, Sabrina é uma jovem bruxa que vive com suas tias, também bruxas, e seu gato Salem. Embora os seriados possuam os mesmos personagens, sua ambientação é diferente, na *sitcom* é possível observar um tom leve e bem humorado, enquanto a série está voltada para o lado dramático e sombrio. Por serem seriados de gêneros e caracterizações diferentes, surge a problemática de pesquisa.

O universo do audiovisual sempre despertou o interesse da pesquisadora, que desde a infância assistia séries e se encantava pela sua estética, aspectos do cenário e personagens, assim como a magia desta arte, e esses elementos se unem em ambas as séries deste trabalho. Sabendo disso, a relevância da pesquisa para a publicidade, tem como justificativa a importância do audiovisual como ferramenta de midiaticização. O estudo tem como foco a personagem audiovisual, abordando como se cria o perfil psicologicamente, como o ambiente em que está inserida influencia suas ações e como a direção de arte auxilia na construção da parte física, destacando como é importante a criação do personagem para que o filme consiga transmitir sua essência. Embora a *sitcom* *Sabrina, Aprendiz de Feiticeira* seja um seriado dos anos 90, há carência de estudos sobre esse tema, e a série *O Mundo Sombrio de Sabrina* de 2018, seja um audiovisual recente, não se encontram pesquisas acadêmicas feitas sobre ela desse ponto de vista, então entende-se que o trabalho também adquire relevância por ser um estudo original.

Assim, o trabalho foi dividido em três capítulos principais, onde são apresentados conceitos e teorias sobre os assuntos importantes para o estudo. Em um primeiro momento se fez necessário compreendermos acerca das narrativas audiovisuais seriadas e sobre a linguagem audiovisual, para assim ter conhecimento de como surgiram, quais os tipos e gêneros existentes. Depois, para entendermos a importância da personagem para a história e como a direção de arte auxilia na construção da mesma foram utilizados os conceitos apresentados por Kolling (2018), Seger (2006), Bartilotti (2014) e Karnikowski (2012), dentre outros autores. E por último são apresentadas informações sobre os seriados, a metodologia de análise e seus resultados.

## **2 NARRATIVAS AUDIOVISUAIS SERIADAS**

Conforme Barthes (2011, p. 19) “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade;

não há em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas”, ou seja é algo que acontece cotidianamente, desde o dia que nascemos estamos criando nossa história. Ainda como comenta Barthes (2011, p 19):

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos (BARTHES, 2011, p. 19).

As narrativas podem ser entendidas em função de seus gêneros, tipos e elementos. São diversos os tipos e gêneros, e alguns são citados por Gancho (2002, p. 4): histórias de fadas, casos, piadas, romances, contos, novelas. A autora também pontua que a narrativa possui cinco elementos principais, que são capazes de responder a determinadas perguntas, tais como: O que aconteceu? Quem viveu os fatos? Como? Onde? Por quê? Seguindo uma ordem cronológica, seja ela linear ou não, o enredo, personagens, tempo, espaço e narrador são apontados pela autora, como elementos que tem como função dar vida ao roteiro (GANCHO, 2002, p. 4).

Toda narrativa é estruturada para que a trama possua andamento, criada sob uma classificativa de gênero, que é definido de acordo com a estrutura, estilo e recepção do público (GANCHO, 2002, p.5). Conforme Gancho (2002) temos três gêneros principais que são eles: o épico, o lírico e o dramático. O gênero épico é narrativo ou ficcional que se estrutura sobre uma história, narrado através de uma sequência de eventos, tudo que rodeia a imaginação e a invenção; o gênero lírico é onde se enquadra a poesia, utilizando a harmonia entre fala e música; e o gênero dramático é o teatro, a interpretação e atuação, a comédia, o drama, a tragédia.

Já, segundo Nogueira (2010, p. 17) os principais gêneros ficcionais clássicos do audiovisual são: ação, comédia, drama, fantástico, terror, entre outros não tão relevantes para o presente estudo. Uma das principais características do gênero de ação é a rapidez com que são feitas ações, os picos de dramaticidade, e também a qualidade dos efeitos visuais e dos cenários produzidos. Já a comédia tem como objetivo o riso, e tornar mais leve as fragilidades do ser humano. É considerada por muitos um gênero depreciativo, por tratar assuntos sérios de maneira descontraída. O drama por sua vez, traz consigo grande carga emocional, e ao contrário da comédia trata de assuntos com seriedade, apresentando cenas do cotidiano de um ser humano comum, porém com grande profundidade e complexidade.

Sobre o gênero fantástico, Nogueira comenta o seguinte:

As leis do mundo e as suas premissas são quebradas e um novo regime de causalidade é instaurado: um novo tipo de explicações e de justificações entra em vigor. Daí que se compreenda a forma como a magia e a religião surgem constantemente como motivo e como contexto destas narrativas. O fantástico acabará, então, por estar muitas vezes ligado ao sobrenatural (NOGUEIRA, 2010, p. 27).

Ou seja, faz o público viajar pelo mundo da imaginação. Por fim, o terror visa causar a sensação de incomodo e desconforto no espetador, ou seja, despertar alguma emoção como o medo, o horror e a repulsa. Tem como objetivo fazer com que o espetador se identifique com a vítima, compartilhando seu medo com ela (NOGUEIRA, 2010, p. 38).

## 2.1 ENREDO E NARRATIVA: ELEMENTOS ESSENCIAIS

O enredo é a sucessão de fatos e acontecimentos de uma narrativa, é a história que quer ser contada, e é através da verossimilhança que a trama se torna real aos olhos do espetador, leitor ou ouvinte, seja ela verdadeira ou inventada, pois mesmo que fantasiosa, quem está consumindo precisa acreditar que ela é real. Uma das condições para que a história seja verossímil, é ter começo, meio e fim, e o elemento estruturador disto tudo é o conflito, entendido como “qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, idéias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (GANCHO, 2002, p. 8).

O enredo é constituído por partes, que são responsáveis por causar expectativa em quem está consumindo determinada narrativa. A exposição é onde começa a história, e os elementos iniciais são apresentados ao público, como os personagens, local e época. Na complicação, é onde se desenvolve a narrativa, e estão situados os conflitos, normalmente é a parte mais longa da trama. No clímax acontece ponto alto no enredo, a reviravolta, o *plot twist*<sup>6</sup> da história, é onde o conflito atinge seu ponto máximo, “o clímax é o ponto de referência para as outras partes do enredo, que existem em função dele” (GANCHO, 2002, p.8). O fim é chamado de desfecho, que pode ser bom ou ruim, um final feliz ou não, é a solução dos conflitos.

Os elementos essenciais são o enredo, personagens, tempo, ambiente e narrador (GANCHO, 2002, p. 7). O personagem, é um ser fictício. Mesmo que a história seja baseada em fatos reais, o personagem vai ser sempre uma personificação, e é através dele que se desenrola o enredo. Toda história possui um ou um grupo de personagens centrais, que são os protagonistas da narrativa. O antagonista da história, é o oposto do protagonista. Temos também

---

<sup>6</sup> “ponto de virada no enredo de uma narrativa” (LIMA *et al.*, 2016, p.1).

os figurantes, ou personagens secundários, que não possuem relevância significativa para a narrativa, que podem ser fixos ou aparecem só como plano de fundo para o desenrolar da ação.

O tempo na narrativa pode ser a época em que se passa a história, passado, presente ou futuro, serve como plano de fundo para o desenvolvimento, vestimenta e conflitos. Poder ser também a duração da história, existem narrativas que traduzem o período de um dia, algumas horas, ou anos da vida dos personagens. Temos o tempo cronológico que é quando a história segue o seu curso natural, do início para o fim, “não altera a ordem que os fatos ocorrem” (GANCHO, 2002, p. 15) e o tempo psicológico é quando o tempo acontece de acordo com a imaginação de quem está narrando, “isto é, altera a ordem natural dos acontecimentos” (GANCHO, 2002, p.15), ou seja, o enredo não é linear pois não segue a ordem natural dos fatos.

O ambiente aproxima tempo e espaço, e é repleto de características psicológicas, morais, socioeconômicas e religiosas, onde é incorporado um clima, que é “o conjunto de determinantes que cercam os personagens” (GANCHO, 2002, p. 17). O ambiente tem função de mostrar a realidade, tempo e espaço. Contém grande detalhamento, que pode ir se modificando conforme o personagem vai mudando, estabelecendo a interação e influenciando suas ações. Podem haver muitos cenários ou poucos, dependendo qual o tipo de enredo está sendo produzido.

Por fim, o último elemento essencial na narrativa é o narrador, não existe história sem ele, pode ou não estar inserido na trama, em terceira ou em primeira pessoa. Quando narrador está na terceira pessoa, ele está fora da história narrada, ele observa e dá seu ponto de vista (BRAIT, 2010). E o narrador em primeira pessoa, participa da trama, ou seja, é um personagem. Dito isso, notamos que esses conceitos se aplicam a qualquer meio, ou seja “podemos transferir as características linguísticas da narrativa literária, para uma narrativa visual” a história se adapta ao lugar que está inserida, e pode migrar de uma para outra (OLIVEIRA, 2017, p. 4).

## 2.2 NARRATIVAS SERIADAS: CARACTERÍSTICAS DO FORMATO

Para Machado (2000) existem três tipos de narrativas seriadas televisivas. Na primeira, a trama teria uma narrativa que segue um padrão linear durante seus episódios, ou seja, no início é apresentado um ou mais conflitos que serão resolvidos no final da temporada, esse é o caso dos teledramas, telenovelas, minisséries e séries, e alguns exemplos desse tipo de narrativa são encontradas nas séries *Stranger Things* e *O mundo sombrio de Sabrina*, ambas tem um conflito exibido no episódio piloto da série, que é desenvolvido ao longo dos episódios, e só é resolvido no último episódio da temporada, deixando um gancho para a próxima temporada.

Na segunda, cada episódio é completo, possui início, meio e fim, ou seja, não possui ligação direta com os outros episódios, podendo assisti-los aleatoriamente, apenas seguem fixos os personagens, cenário e a situação, cada episódio mostra o cotidiano dos personagens com algum conflito que é resolvido ao final do ato. E a terceira diz respeito as narrativas em que a única coisa que se mantém ao longo dos episódios é a temática, pois cada episódio conta com personagens, cenários, histórias diferentes.

Entre os formatos mais populares atualmente, estão as séries e sitcoms. A série é delineada como uma “linha dramática mais complexa que a sitcom” (FERREIRA, 2008, p.24). Geralmente tem de 7 a 10 episódios em uma temporada, com duração de 45 a 50 minutos, sem os *breaks* comerciais. Nesse tipo de narrativa é comum que toda uma temporada transcorra com o objetivo de solucionar um conflito que é apresentado no episódio piloto da série, ou seja, todo episódio tem relação direta com os demais, possui carga mais dramática que a sitcom, e conta com produção “mais esmerada, com maior número de locações, onde a ação se desenvolve com mais personagens, tendo vários núcleos de tensão” (MESSA, 2006, p. 3), e nesse contexto, vemos os personagens evoluírem junto com a narrativa. Este tipo de narrativa necessita de atenção do público, pois todo episódio a história avança rumo ao seu desfecho, é possível que se um episódio for perdido o espectador se sinta deslocado quando assistir novamente. A cada nova temporada, novos conflitos e personagens são inseridos para dar continuidade a trama. Nas séries, os personagens geralmente possuem um objetivo maior a ser alcançado, enquanto nas sitcoms os personagens costumam ser movidos pelas suas relações e situações do cotidiano.

Sitcom é uma abreviação do termo *situation comedy* que em tradução literal quer dizer, comédia de situação, como o nome diz, as sitcoms costumam mostrar cenas do cotidiano de amigos e/ou famílias, em cenários pré-estabelecidos. São programas com histórias curtas, tendo em média de 20 a 25 minutos sem intervalos. Segundo Machado (2000) um episódio não possui ligação direta com o outro, a não ser pela temática que se mantém, assim possuindo um leque de subtemas para explorar. Geralmente os conflitos são apresentados no início do episódio tendo sua conclusão ao final deste, ele não depende da atenção total do espectador, pois se ele perder um episódio em uma semana, pode continuar na outra sem se sentir perdido na história. As sitcoms tratam de “assuntos corriqueiros da sociedade de uma forma aparentemente superficial e cômica” (MESSA, 2006, p. 2), os personagens deste tipo de trama são fixos e bem estruturados, pois a sitcom pode ter várias temporadas e é necessário explorar as características dos personagens, que geralmente são estereotipados, pois devido a curta duração do episódio é necessário que o público rapidamente se identifique com o que está sendo mostrado na tela. É comum alguns personagens possuírem jargões, ou seja, uma fala que se repete muitas vezes,



contudo, é importante lembrar que “as personagens não são obrigatoriamente engraçadas: a situação, o conflito, o que acontece com elas é que é inusitado” (COMPARATO, 2009, p. 530).

Os cenários da trama são bem construídos, pois como não possui um grande número de espaços, os que existem são bem produzidos e com grande riqueza de detalhes. Os figurinos são pensados para estar em harmonia com a personalidade da personagem, já que podem se repetir ao longo dos episódios. É comum que este tipo de seriado seja gravado em estúdios, com o público assistindo as gravações. Diferentemente da série que aborda seus temas com dramaticidade e complexidade, a sitcom tem uma linguagem leve e descontraída, que tem apenas o intuito de fazer o público rir com situações comuns a todos (FURQUIM, 1999, p. 113).

### 2.3 NARRATIVAS E A LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A narrativa está presente em todas as mídias, e possuem seus gêneros e tipos advindos da literatura, que se modificam e se adaptam de acordo com a mídia na qual está inserida. Pessoa (2008, p.14) diz que “narrar é contar uma história, e para tanto temos personagens, cenários, conflitos e cenas”, ou seja, temos elementos narrativos fundamentais, independente do meio, para que a história ganhe forma. Segundo Martin (2011, p. 61) são chamados de elementos não específicos da linguagem cinematográfica, as funções que derivam das outras artes, como os planos, enquadramentos, iluminação, direção de arte atores, que são originalmente pertencentes a arte da pintura, fotografia, teatro, arquitetura, o único elemento considerado específico do cinema é o movimento. Todos esses elementos unidos são responsáveis por criar a estética do audiovisual, causando no espectador a impressão de realidade, mesmo que às vezes fantástica.

A direção de arte é a grande responsável por criar a parte plástica e estética do audiovisual, “a imagem fílmica proporciona, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente é, na verdade, dinamizado pela visão artística do diretor” (MARTIN, 2011, p. 25), fazem parte da direção de arte o figurino, a maquiagem, o cabelo, o cenário, já a direção de fotografia é encarregada da iluminação e da cor, é ela que cria a ambientação do filme, por exemplo, se for um filme de época é importante que o público sinta a essência daquele ano.

O figurino de acordo com Costa (2002, p. 38) “é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro, direção do filme e orçamento”, fazendo com que o personagem expresse sua personalidade e a essência da época em que se passa a história, é considerado um meio de expressão que tem a capacidade de causar determinados efeitos quando aliado com outros elementos como a maquiagem, que tem o poder de criar e modificar expressões e criar

efeitos no personagem, como sangue, cicatrizes, marcas de envelhecimento. A cor no audiovisual tem a habilidade de transmitir sentimentos fazendo com o espectador compreenda a mensagem passada na cena, cada cor possui um significado que pode influenciar na narrativa.

As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos (FARINA *et al*, 2011, p. 2).

Sendo assim, observa-se o quão necessário se faz a direção de arte, pois ela contribui para a criação da estética e da harmonia da narrativa que será contada.

### 3 CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS

A personagem é um ser inventado, não importa o quão real ela aparente ser, é sempre uma criação. É o reflexo da figura humana e de seus traços, com características adicionadas pelo seu criador (PALLOTTINI, 2015, p. 15), tais como, seu jeito de andar, falar, vestir, reagir, seu caráter e a sua personalidade, que ainda serão somadas as características do ator ou atriz que irá interpretar determinada personagem. É uma figura importante, se não a principal base da narrativa, pois é ela quem faz a história acontecer, “é responsável pelo desempenho do enredo” (GANCHO, 2002. p. 10), ou seja, quem faz a ação e dá movimento ao roteiro. A trama gira ao redor desta personagem, é através de sua visão que a história se desenrola, tudo o que acontece no enredo ou é causado por ela ou é ocasionado para ela.

Todo personagem é um ser único, possuindo “características próprias, sejam elas físicas e/ou intelectuais, que permitem a ele uma presença plena no enredo de uma história” (FURTADO; ALMEIDA, 2015, p. 3). Muitas vezes as personagens são idealizadas com traços estereotipados, para que haja identificação, pois é importante que o espectador observe na tela uma personagem com a qual se identifique e/ou crie um vínculo. No processo de criação, todo detalhe é importante, seus valores e crenças, atitudes e emoções, ela é a responsável por nos envolver e motivar a acompanhar o filme ou série até seu fim (SILVA, 2016, p. 60).

Em uma história vemos os personagens tendo que tomar decisões rapidamente e agindo por impulso na maioria das vezes. O personagem, assim como nós, tem um passado, infância, adolescência, sofrimentos e alegrias, ele acerta, mas também erra e sofre com as consequências. Os personagens principais de uma história geralmente possuem complexidade maior do que aqueles que aparecem esporadicamente na trama (COMPARATO, 2009, p.80). Para construir um personagem, inicialmente é importante conhecê-lo e torná-lo um ser complexo, com sentimentos, sonhos, frustrações e traumas. Sendo assim, é imprescindível pensar em seus

aspectos físicos, psicológicos e sociais, para que depois, com o auxílio da direção de arte criar sua caracterização física, como suas roupas, maquiagem e cabelo.

A caracterização de personagem envolve questões físicas, sociais e psicológicas, “Esses três campos se interpenetram e influenciam mutuamente. As convenções de gênero, meio e da época em que é escrita a obra também influenciam essa caracterização” (KOLLING, 2018, p. 46), além de revelar a personalidade da mesma, a tornando única e memorável, acerca disso Seger comenta:

As personagens precisam ser consistentes. Isso não significa que elas devam ser previsíveis ou estereotipadas. Apenas quer dizer que as personagens, assim como as pessoas, possuem uma certa essência em suas personalidades, que define quem realmente são, e o que devemos esperar de suas atitudes. Se uma personagem se desviar dessa essência, pode se tornar inverossímil (SEGER, 2006, p.42).

A caracterização física “dá-se através do contexto visual, ou seja, refere-se aquilo que é visível através da percepção ocular” (BARTILOTTI, 2014, p. 37), tais como idade, sexo, altura, peso, cor dos olhos, cabelo e pele, sua voz (ou ausência dela), estilo da época, gestos e manias, a aparência de modo geral. Existem recursos que podem auxiliar na caracterização, como perucas, bigodes, roupas, relógios, (BARTILOTTI, 2014, p. 37), maquiagem e acessórios. A caracterização tem o poder de exteriorizar os valores internos, ou seja, seu perfil psicológico.

Assim como nós, as personagens são influenciadas pelo meio em que vivem e convivem, seus valores muitas vezes advêm da cultura dominante daquele grupo social, “as atitudes comunicam as opiniões, os pontos de vista, e as diferentes posições que cada personagem assume em determinadas situações. Assim, têm o papel de definir as personagens, de conferir-lhe profundidade, ao mostrar o modo como encaram a vida” (SEGER, 2006, p. 48). Os aspectos sociais, nada mais são do que a relação da personagem com o meio em que está inserida, e como influência seu comportamento, “os contextos que mais influenciam a personagem são a cultura, o período histórico, o local em que vivem e sua profissão” (SEGER, 2006, p. 17).

É a caracterização psicológica que dará profundidade a personagem, auxiliando na criação de um ser único e especial, é “a natureza do personagem para que ele tenha coerência em suas ações, tendo uma linha de pensamento e de convicções para que possa seguir” (KARNIKOWSKI, 2012, p. 19). O *backstory*, auxilia na construção desses aspectos. Aqui cabe destacar que “a caracterização física, para além da evidência que faz notar sobre aspectos da personagem, tem a particularidade de poder transmitir partes da caracterização psicológica” (BARTILOTTI, 2014, p.38), ou seja, as roupas, maquiagem, jeito de andar e agir refletem sua personalidade, que é formada, principalmente pelo seu perfil psicológico.

Definir as características psicológicas de um personagem é muito importante, pois é destes aspectos que percebemos como a personagem irá se comportar perante conflitos, “em geral, não é uma circunstância particular que determina o perfil psicológico da personagem. Na verdade, o que define é a maneira como ela reage a determinadas circunstâncias” (SEGER, 2006, p.79). O perfil psicológico diz respeito ao seu intelecto, ambições, medos, frustrações, sexualidade, sentimentos, percepções, anseios, desejos, sonhos, motivações, objetivos, características que moldam o modo de agir da personagem. “O perfil de um personagem dita os pontos de foco que ele percebe, bem como a forma como ele percebe e reage ao que percebe” (CAMPOS, 2007, p. 121). Em uma história é importante que o personagem surpreenda o espectador, que apesar de ter criado afeição, mostre que ela é mais do que um ser previsível e metódico, para que acenda uma chama de curiosidade acerca daquela personagem.

Todos esses aspectos são responsáveis por criar a essência da personagem, com objetivo de torná-lo o mais semelhante ao ser humano, fazer com que seja um ser identificável, tendo acertos e erros, valores e motivações, mas que quando sob pressão mostre quem realmente é, para assim surpreender o público.

### 3.1 DIREÇÃO DE ARTE E CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGEM

Sabendo disto, é necessário dizer o quanto a direção de arte contribui na construção da personagem, pois ela deve mostrar visualmente o que o roteiro conta, é responsável pela aparência e estética, e isto diz muito sobre a personagem, esta etapa chama-se caracterização de personagem, que é definido por Mckee como:

A soma de todas as qualidades observáveis, uma combinação que faz do personagem único: aparência física e maneirismos, estilo de fala e gesticulação, sexualidade, idade, QI, profissão, personalidade, atitudes, valores, onde mora, como mora. O Verdadeiro Personagem se esconde atrás dessa máscara. Apesar dessa caracterização, no fundo do coração, quem é essa pessoa? Leal ou desleal? Honesta ou mentirosa? Amável ou cruel? Corajosa ou covarde? Generosa ou egoísta? Voluntariosa ou fraca? (MCKEE, 2006, p. 351).

A caracterização é utilizada para revelar a personalidade e estilo da personagem, toda sua essência interior é exposta na sua aparência exterior, e o figurino: vestuário, maquiagem e cabelo são essenciais para isto, pois esses elementos dizem muito sobre a história, e são capazes de mostrar a época, contexto social, idade, onde mora, cultura e gostos pessoais. A direção de arte participa ativamente na construção da parte visível da personagem, “por meio da articulação estabelecida entre figurino, maquiagem e cabelo” (VARGAS, 2014, p. 111), transformando aquele ator ou atriz na personagem, adicionando traços como rugas, sinais de

expressão, cicatrizes, tatuagens, cor do cabelo, tipo de penteado, estilo de vestir, acessórios, são estes cuidados que diferenciam uma personagem da outra. É importante que haja harmonia entre o figurino, cenário e narrativa, em suas tonalidades e época.

O figurino “é composto por todas as roupas e acessórios que os personagens usam no filme. Sua função é caracterizá-los tanto física quanto psicologicamente. O vestuário também delimita onde ocorre a narrativa, o tempo e o espaço, além definir características dos personagens” (PUCCINI, 2008, p. 1), ou seja, é parte da personagem. Já a maquiagem é capaz de criar efeitos visuais incríveis, desde tornar a aparência de alguém mais jovial ou mais velha, também pode modificar uma pessoa para que se pareça com seres fantásticos, criar cicatrizes e marcas que o ator ou atriz não tem na vida real (MOURA, 2015, p. 66). No que diz respeito ao cabelo, ele tem basicamente a mesma função do vestuário, porém, pode mostrar mudanças interiores.

### 3.2 O ESTEREÓTIPO DA BRUXA

Por muitos séculos as bruxas eram consideradas mulheres com aparência de uma “velha enrugada, vesga, às vezes desdentada ou com alguns cacos negros espalhados pela boca babosa, verruga peluda no queixo protuberante ou na ponta do enorme nariz adunco, cabelos grisalhos desgrenhados” (MELLO, 1987, p. 14), associadas a um caldeirão e vestes pretas com um chapéu característico, que possuíam pacto com o Diabo, e que este concederia a elas conhecimento e poderes mágicos, para que trabalhassem em nome dele. Segundo Estupiñán:

A imagem da bruxa como uma velha feia, encurvada, com uma verruga no rosto e extremamente perigosa corresponde à forma dada à personagem na época da grande caça; era desenhada ao lado de um caldeirão no qual, se pensava, misturava ervas venenosas e animais para fazer seus elixires. Essa representação se fixou no imaginário popular graças aos relatos e às gravuras da época (ESTUPIÑÁN, 2020, p. 24).

As mulheres consideradas bruxas, são apresentadas em produtos audiovisuais como seres místicos dotados de poderes e de grande conhecimento medicinal, que na maioria das vezes são pobres e temidas por muitos, “como egoístas que usam seus poderes para saciar seus desejos pessoais, sejam eles de riqueza, poder ou beleza absoluta. (FALEIRO, 2019, p. 141).

Notamos que esse pensamento sobre representação da mulher como bruxa em audiovisuais se modificou nos últimos anos, tanto que atualmente as bruxas passaram a ser associadas como símbolo da oposição feminista aos preconceitos sofridos, como a opressão, papéis associados ao feminino, emancipação e liberdade sexual e ao patriarcado (PARADISO,

2011, 190), e ao que se refere a caracterização também ocorrem mudanças, embora o preto seja ainda associado a bruxa, é notável que elas vem sendo cada vez mais representadas de maneira “normal”, com roupas mais simples e sem tantos estereótipos. Dito isto, podemos compreender quão importante se faz a caracterização da personagem, tanto interna quanto externa.

#### 4 PROCESSOS METODOLÓGICOS

A natureza deste estudo tratou-se de uma pesquisa qualitativa, que não se baseia em análise de dados estatísticos, mas sim descritivos, requer um estudo mais detalhado, abrangente, consistente e coerente, visto que foi analisada a personagem *Sabrina Spellman*, presente nas séries *Sabrina, Aprendiz de Feiticeira* (1996) e *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018), e como o gênero de cada seriado influenciou as características físicas, sociais e psicológicas da personagem. A pesquisa teve como base o levantamento bibliográfico, e foi realizada por meio de pesquisa exploratória, que tem como objetivo “o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições” (LEITE, 2013, p. 24).

A técnica utilizada foi análise comparativa que segundo Gil (1999, p.34) “procede pela investigação de indivíduos, classes, fenômenos ou fatos, com vistas a ressaltar as diferenças e similaridades entre eles”. Nesse sentido, foram selecionados para a observação os primeiros episódios de cada série, pois acredita-se que é neste momento em que os personagens são apresentados. Após a primeira observação, com foco nos elementos audiovisuais que representam as características físicas, psicológicas e sociais da personagem, foram elencados critérios para uma análise comparativa mais aprofundada.

O corpus da pesquisa consiste de cinco cenas semelhantes em que a personagem *Sabrina Spellman* esteja frente a determinada situação em ambas as séries, para que assim possa ser traçado um comparativo entre elas. Para isso elaborou-se três categorias de análise, utilizando como base os conceitos de Nogueira (2010), Gancho (2002), Comparato (2009), Ferreira (2008), Machado (2000), Messa (2006), Furquim (1999), Martin (2011), Puccini (2008), Moura (2015), Kolling (2018), Seger (2006), Bartilotti (2014), Karnikowski (2012) e Campos (2007). Sendo elas: **Características do contexto/sociais**, que diz respeito ao gênero da série, aspectos sociais e a situação vivida pela personagem; **Características psicológicas**, se referem as ações, reações e comportamentos; **Características físicas**, que englobam aspectos do figurino e do cenário, da maneira como tudo (contexto + características psicológicas) é representado na tela.

Sendo assim, optou-se por analisar apenas a personagem *Sabrina Spellman*, por ser a protagonista em ambas produções, e possuir grande relevância nas obras. Ambos os seriados

possuem gêneros diferentes, o que possibilita ao estudo ter uma grande quantidade de conteúdo a ser analisado, por isso foi definido que seria realizada uma análise comparativa, para que no final seja possível comparar as diferenças e semelhanças entre as duas.

#### 4.1 A SABRINA SPELLMAN, DE SABRINA, APRENDIZ DE FEITICEIRA

O seriado *Sabrina, Aprendiz de Feiticeira* (*Sabrina, The Teenage Witch*), produzido pela emissora ABC, teve sua primeira exibição no dia 27 de setembro de 1996 e sua última em 24 de abril de 2003, contabilizando 163 episódios divididos em 7 temporadas. O seriado é uma *sitcom*, formato reconhecido por possuir tom leve, com situações do cotidiano da personagem, onde cada episódio possui início meio e fim (Messa, 2006). Pertence aos gêneros fantasia e comédia, pois mostra a protagonista, que é uma feiticeira, em situações engraçadas e inusitadas.

A trama tem como protagonista a personagem Sabrina Spellman, interpretada pela atriz *Melissa Joan Hart*, que no seu aniversário de 16 anos descobre ser uma feiticeira, e conseqüentemente precisa aprender a controlar seus novos poderes. O seriado se passa na cidade fictícia Westbridge em Massachusetts e retrata o dia a dia de Sabrina e suas tias Hilda e Zelda, também bruxas e seu gato falante, Salem. A *sitcom* ainda mostra o cotidiano da escola onde a protagonista estuda, juntamente com sua amiga Jenny, o menino do qual Sabrina gosta, Harvey e sua rival Libby, e todas as encrencas em que se mete graças a seus novos poderes e como ela administra os conflitos entre o mundo dos humanos e da magia.

##### 4.1.1 Cena 1 – Aniversário da Sabrina

Sabrina acaba de completar dezesseis anos e tem que enfrentar um mundo completamente novo a sua frente, afinal, suas tias acabam de revelar que ela é uma bruxa, fato que não leva a sério e acredita ser uma pegadinha para distraí-la de seu primeiro dia de aula. Na categoria contexto/social, como presente de aniversário, Sabrina ganha de suas tias um pequeno caldeirão, como mostra a **Figura 1**, item que é relacionado ao estereótipo da bruxa (ESTUPIÑÁN, 2020). Sabrina até então, não tinha conhecimento acerca do mundo bruxo, e isso a faz questionar a informação, acreditando ser uma brincadeira de suas tias.

Os aspectos da categoria das características psicológicas são visíveis nas expressões da personagem, que demonstram confusão e desconfiança. Ao receber a notícia de que é uma feiticeira, ela acredita ser brincadeira, como aponta Seger (2006) são determinadas situações que demonstram o psicológico da personagem. Sabrina fica inquieta, questiona a veracidade da

informação, porém quando suas tias tentam explicar ela se levanta e sai para a escola, fugindo do assunto, como é possível visualizar na **Figura 2**.

**Figura 1:** Sabrina conversando com suas tias      **Figura 2:** Sabrina indo para a escola



Fonte: Dailymotion

A categoria das características físicas diz respeito a tudo que vemos na tela (BARTILOTTI, 2014). Sabrina é uma garota de cabelos loiros e olhos claros, com figurino que transparece sua personalidade. Na cena vemos um ambiente rico em detalhes como mostram as **Figuras 1 e 2**, onde temos elementos como a mesa e itens que compõem o café da manhã, no geral o ambiente é bem construído, permitindo que seja explorado no decorrer da temporada.

#### 4.1.2 Cena 2 – Confronto entre Sabrina e Libby

Sabrina está saindo da aula de biologia para lavar suas mãos no banheiro da escola, após acidentalmente reviver um sapo que ia ser estudado, no local acaba encontrando Libby, com quem entra em confronto, lançando sem querer um feitiço na garota, o que faz a bruxinha ficar assustada, pois ela pode realmente ser uma bruxa. A partir de uma observação voltada a categoria contexto/social, podemos destacar que Sabrina está em um local que se sente deslocada (**Figura 3**), onde sofre bullying.

Em relação a categoria características psicológicas, é notável que Sabrina usa seu humor como ferramenta de defesa, para fazer com que Libby não a importune mais. Contudo, no início da cena fica visível seu desconforto com o que está ocorrendo, como mostra a **Figura 3**. Assim, ela reage de forma evasiva e debochada, para fugir dessa situação.

Quanto as características físicas, na **Figura 4** é perceptível a utilização de blush nas bochechas de Sabrina, como Moura (2015) aponta a maquiagem é capaz de transmitir emoções e sensações, pois na cena ela está constrangida. No cenário vemos piaas, espelhos e azulejos rosas, aspectos que indicam que as meninas estão no banheiro feminino da escola, construído para ser um local de apoio para as gravações.



**Figura 3:**  
Sabrina lavando suas mãos



**Figura 4:**  
Sabrina debochando de Libby



Fonte: Dailymotion

#### 4.1.3 Cena 3 – Conselho dos feiticeiros

Após acidentalmente transformar Libby em um abacaxi durante uma discussão, Sabrina vai ao Conselho dos Feiticeiros para solicitar voltar no tempo e impedir o ocorrido. Chegando lá a jovem relata a confusão, no qual o líder do Conselho faz pouco caso, mas decide avaliar a situação. Na categoria contexto/social, é perceptível que essa é a primeira vez que Sabrina encontra outros bruxos além de suas tias, e ela sente intimidada diante do tribunal, pois ela é “apenas” uma adolescente, e isso influencia diretamente seu comportamento (SEGER, 2006).

**Figura 5:**  
Sabrina explicando ao conselho



**Figura 6:**  
Sabrina inconformada



Fonte: Dailymotion

Os aspectos observados na categoria características psicológicas dizem respeito ao comportamento de Sabrina frente ao tribunal, assim como suas ações e reações (CAMPOS, 2007). A bruxinha está inquieta e chateada devido ao bullying praticado por Libby e com a indiferença do júri com seu caso. Enquanto a protagonista explica o que aconteceu, eles aceleram sua fala e gritam quando exige uma resposta, diante disso Sabrina se mostra abatida e inconformada, como mostra sua expressão na **Figura 6**.

Quanto a categoria características físicas, nessa cena a roupa de Sabrina é toda em tons de verde, seu cabelo está preso num rabo de cavalo, diferentemente das primeiras cenas em que ela está com o cabelo solto. Quanto aos aspectos referentes ao cenário, esse é que o destoa dos

demais, pois nele vemos um plano de fundo que simula o céu, na **Figura 5** é possível ver parte do cenário que apresenta essas características, quando comparado aos demais este apesar de ser o mais diferente é também o mais simples, pois é apenas um papel de parede com uma mesa.

#### 4.1.4 Cena 4 – Sabrina conversando com Salem

Nesta cena podemos observar a primeira conversa entre Sabrina e Salem, na qual o gato conta sua experiência como os líderes do conselho não foram clementes com ele, sendo condenado a viver 100 anos como gato. Em relação a categoria contexto/social a cena é descontraída e atípica, que nos faz viajar pelo mundo da imaginação (NOGUEIRA, 2010), o gênero fantasia aliada a *sitcom* cria um contexto único, que quebra com vários padrões relacionados as bruxas, pois trata o tema como se fosse algo comum.

**Figura 7:**  
Sabrina e Salem



**Figura 8:**  
Sabrina e Salem conversando



Fonte: Dailymotion

Já na categoria características psicológicas, após o susto com Salem falar, a feiticeira já está confortável com a situação (**Figura 7**). Na cena é visível que Sabrina está preocupada, e questionando Salem sobre sua experiência com o Conselho, porém, quando o gato relata sua história, acaba ficando chateado, e a bruxinha notando isso oferece a ele seu brinquedo, na tentativa de fazer com que se sintam melhor.

Dentre os aspectos observados na categoria das características físicas essa é a cena em que o figurino se diferencia dos demais, pois Sabrina está de camisola e sem maquiagem, como mostra a **Figura 8**, indicando que estava indo dormir quando decide conversar com Salem. A bruxinha está procurando alguma forma de passar o tempo e conter sua ansiedade, como destaca Karnikowski (2012) a caracterização é capaz de exteriorizar sentimentos internos. O quarto é bem construído e rico em detalhes, permitindo que seja explorado no decorrer da trama.

#### 4.1.5 Cena 5 – Sabrina lanchando com Jenny e Harvey

Com a ajuda de Hilda, Sabrina consegue permissão para voltar no tempo. Na cena a bruxinha está conversando com seus amigos, quando chega Libby que tenta provocar Sabrina. Dentro da categoria contexto/social observamos que a jovem está no refeitório da escola, momento em que convida Harvey para ir ao cinema. Logo após, Libby chega para falar com o garoto, e fica frustrada ao descobrir que ele já tem planos com Sabrina, e desconta sua raiva na jovem bruxa que já sabe usar seus poderes e faz o feitiço virar contra o feiticeiro, derramando suco em Libby (**Figura 10**). Já na categoria das características psicológicas é perceptível que Sabrina está mais confiante e segura de si mesma, pois aprendeu a controlar poderes. Suas ações e reações são mais firmes do que as anteriores (SEGER, 2006), o que indica que agora ela está preparada para mudar de atitude e não ser humilhada por Libby (**Figura 9**).

**Figura 9:**  
Sabrina “confrontando” Libby



**Figura 10:**  
Sabrina enfeitando Libby



Fonte: Dailymotion

Na categoria das características físicas, foi observado que na cena a bruxinha está com blusa e calça de cor preta, associada ao estereótipo da bruxa (MELLO, 1987), mostrando que Sabrina está se tornando uma feiticeira que tem domínio de seus poderes. Os aspectos do cenário mostram que a situação acontece no refeitório da escola (**Figura 9**).

Sabrina acaba de completar 16 anos e muitas novidades aconteceram em sua vida. Analisando o episódio piloto do seriado, notamos que apesar das confusões que a bruxinha arranja ela enfrenta adversidades com leveza. Possui estilo característico, que se mantém ao longo de todo o episódio, visto que em quatro das cinco cenas ela estava com uma blusa e uma calça, com exceção da cena 4, onde está de camisola. Seu cabelo sofre apenas leves mudanças de penteado, e a maquiagem segue o padrão leve e natural ao longo de todo episódio.

Os cenários são bem construídos e detalhados, pois a maior parte do seriado será gravado nesses ambientes. Na *sitcom* é muito comum que todos os ambientes sejam produzidos em grandes estúdios e que se mantenham durante toda temporada ou seriado todo, não ocorrendo

grandes modificações e com poucas locações externas. No geral o primeiro episódio apresenta a temática da série e nos faz criar identificação com os problemas vividos pela protagonista, que apesar de ser uma feiticeira, os conflitos vividos por ela são comuns a nós, meros mortais.

#### 4.2 A SABRINA SPELLMAN, DE O MUNDO SOMBRIO DE SABRINA

O Mundo Sombrio de Sabrina (*Chilling Adventures of Sabrina*) é uma série original Netflix lançada dia 26 de outubro de 2018 e tem sua quarta e última temporada prevista para estreiar dia 31 de dezembro de 2020. A trama mostra uma versão sombria das bruxas, deixando de lado a comicidade e trazendo temas contemporâneos, como feminismo e homossexualidade. A produção pertence ao formato série, que tem como característica um enredo mais complexo do que a *sitcom* (FERREIRA, 2008). Possui em sua essência a união dos gêneros terror, fantasia e drama, tratando os assuntos com maior seriedade. Por abordar o sobrenatural, vemos a utilização de magias e feitiços, assim como a preparação de poções e rituais, com diversas cenas que fazem o espectador ficar tenso (NOGUEIRA, 2010).

A série traz em seu núcleo um número maior de personagens que a *sitcom*, onde cada um tem sua história, mas com foco na jornada de Sabrina. A narrativa se passa na cidade de *Greendale* em *Wisconsin*, onde Sabrina Spellman interpretada por *Kiernan Shipka* mora com suas tias Hilda e Zelda, seu primo Ambrose e o gato Salem. No seu aniversário de 16 anos, Sabrina, filha de uma humana e um bruxo, precisa decidir entre o mundo mortal, onde estão suas amigas Roz e Susie e seu namorado Harvey, e o mundo bruxo, onde deve assinar seu nome no Livro da Besta, em um ritual chamado Batismo das Trevas e deixar seu lado mortal para trás, para assim estudar da Academia de Artes Ocultas onde aprenderá a aprimorar seus poderes.

##### 4.2.1 Cena 1 – Sabrina falando sobre seu aniversário com Harvey

Na cena, Harvey está levando Sabrina para casa após o cinema, e dá para a garota um colar e diz que a ama pela primeira vez, como presente de aniversário adiantado, já que na data ela não vai estar presente, pois estará realizando seu Batismo das Trevas e deixando para sempre o mundo dos mortais, fato que o garoto não tem conhecimento. Após a declaração a jovem entra em casa e comemora o que acabou de acontecer entre ela e seu namorado.

A primeira observação quanto aos aspectos da categoria contexto/social é no quanto a cena é escura e com grande carga dramática e emocional, características do gênero terror e

drama. No começo da ação, vemos Harvey correndo atrás de Sabrina, imitando a cena do filme de que acabaram de assistir, na tentativa de assustar a garota, como é visto na **Figura 11**, porém em vão, já que ela conhece o mundo sobrenatural (SEGER, 2006).

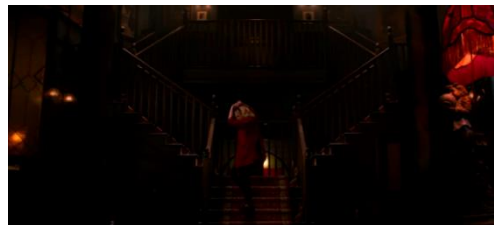
**Figura 11:**

Harvey correndo atrás de Sabrina



**Figura 12:**

Sabrina comemorando o acontecimento



Fonte: Netflix

Na categoria das características psicológicas observamos a ausência de medo e a indecisão de Sabrina acerca de seu Batismo das Trevas, e um dos motivos de sua incerteza é Harvey, que na cena declara seu amor à garota, fazendo a jovem acreditar que exista alguma maneira de unir os mundos e não deixar ninguém. Após a declaração, Sabrina comemora o que aconteceu (**Figura 12**). Quanto a categoria das características físicas as cenas escuras são marcantes, e dizem muito sobre os cenários e a trama, pois a série é repleta de sustos e drama. Os ambientes são bem construídos, com diversas locações, por exemplo, na cena vemos a floresta, o interior e exterior da casa. A personagem tem o figurino marcado pelo seu casaco e batom vermelhos, que se destaca do restante do ambiente pelo contraste com os tons escuros.

#### 4.2.2 Cena 2 – Irmãs Estranhas intimidando Sabrina

Sabrina acaba de realizar um ritual para invocar um familiar<sup>7</sup>, quando chegam as Irmãs Estranhas, Prudence, Dorcas e Agatha, três bruxas que estudam na Academia de Artes Ocultas e querem impedir que a jovem frequente a escola, pois a consideram impura por ser uma bruxa mestiça. As garotas intimidam e lançam uma maldição em Sabrina como aviso do que irá acontecer com ela caso realize seu Batismo das Trevas.

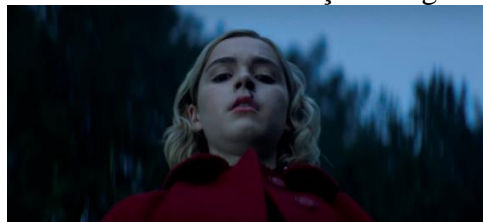
Na categoria contexto/social, observamos que Sabrina tem medo das garotas (**Figura 14**), pois não as conhece e não sabe do que são capazes, ela apenas sabe que as Irmãs não gostam dela por sua descendência, e não querem que ela frequente a academia para não “manchar” o legado. É uma cena que objetiva deixar o espectador tenso (NOGUEIRA, 2010).

<sup>7</sup> Duende/espírito, que assume a forma de animal e tem como função acompanhar, servir e proteger a bruxa.

**Figura 14:**  
Sabrina sendo amaldiçoada



**Figura 15:**  
Nariz de Sabrina começa a sangrar



Fonte: Netflix

Na categoria das características psicológicas contemplamos uma cena tensa, na qual as três bruxas intimidam Sabrina, que fica assustada, como mostra a **Figura 14**. A protagonista está em choque, e diante de sua passividade as Irmãs Estranhas lançam uma maldição na jovem. Quando percebe o que aconteceu fica aterrorizada, e vai correndo para a escola, onde toma um banho na tentativa de remover a maldição (CAMPOS, 2007).

No que tange a categoria das características físicas, é notável que Sabrina se destaca das garotas devido suas roupas vermelhas, como é visto na **Figura 14**. Nesta cena vemos a utilização de maquiagem para simular sangue saindo do nariz da jovem (MOURA, 2015), dando sinal de que a maldição começou a fazer efeito, como é mostrado na **Figuras 15**. Quanto aos aspectos referentes ao cenário, desta vez estamos dentro da floresta, uma locação externa, (**Figura 14**), onde Sabrina realizou o feitiço de invocação para um familiar.

#### 4.2.3 Cena 3 – Sabrina com Padre Blackwood

Sabrina acaba de retornar para casa após uma experiência terrível procurando alguma solução para seu futuro. Sabendo das dúvidas da garota suas tias pedem para o Padre Blackwood, Sumo Sacerdote da Igreja da Noite, converse e convença a jovem a realizar seu Batismo. Para a categoria contexto/social é importante observar que na série essa é a cena final do episódio, que deixa a conversa em aberto, instigando o espectador a assistir o próximo episódio (MACHADO, 2000). Quando Sabrina entra na sala ela fica confusa, pois ela não conhece aquele homem (**Figura 16**), e acreditava já ter uma resposta para sua indecisão.

Na categoria das características psicológicas observamos que Sabrina está desconfiada da situação, pois não esperava alguém com a importância do Sumo Sacerdote por estar em dúvida sobre seu Batismo. Quando a protagonista chega na sala ela está decidida de que não iria assinar seu nome do Livro da Besta, pois está assustada e abalada (**Figura 17**) com uma visão que mostrava várias bruxas mortas, e Faustus Blackwood exerce pressão na menina dizendo que está ali disposto a convencê-la a realizar seu Batismo das Trevas.



**Figura 16:**  
Sabrina na sala



**Figura 17:**  
Sabrina confusa sobre aquele homem



Fonte: Netflix

Quanto a categorias das características físicas, podemos ver a riqueza de detalhes presente no ambiente, pouco iluminado, visando deixar a cena sombria e tensa, como mostra a **Figura 16**. O figurino de Sabrina consiste em um visual maioritariamente preto, com uma simples blusa vermelha, que exterioriza sua vontade de unir os dois mundos (PUCCINI, 2008).

#### 4.2.4 Cena 4 – Sabrina conhecendo Salem

Na cena Sabrina está indo para seu quarto se deitar, momento em que ouve uma voz chamando seu nome e se assusta ao ver um vulto, nesse instante o espírito declara que ouviu o chamado da garota na floresta, quando a bruxa realizou o feitiço de invocação para um familiar, e veio até ela, quando transforma em gato a garota fica encantada instantaneamente por ele. Para a categoria contexto/social, foi observado que a cena retrata um momento tenso (NOGUEIRA, 2010), onde Sabrina está diante do desconhecido, como é visível na **Figura 18**, e receosa após o encontro com as Irmãs Estranhas, temendo que o espírito fosse algum feitiço para evitar que ela frequente a Academia de Artes ocultas.

Quanto as características psicológicas é perceptível o medo de Sabrina ao ver o vulto, que se apresenta e modifica sua aparência para um gato, que a garota aninha em seu colo (**Figura 19**), mostrando que a bruxa possui maior afinidade com seu lado humano, pois quando o familiar altera sua forma para uma figura mundana a jovem fica tranquila (SEGER, 2006).

**Figura 18:**  
Salem se transforma em um gato



**Figura 19:**  
Sabrina com Salem em seu colo



Fonte: Netflix

Na categoria das características físicas foi observado que a bruxa acabou de tomar banho e está se preparando para dormir, visto que está de pijama e cabelo molhado (**Figura 19**). Quanto os aspetos do cenário, podemos observar na **Figura 18** a riqueza de detalhes presente no ambiente, com objetos de decoração, que auxiliam a composição do quarto. Aqui, novamente temos a presença da cor vermelha, mas dessa vez nas paredes, podemos observar que essa cor está presente sempre que vamos Sabrina em cena.

#### 4.2.5 Cena 5 – Sabrina lanchando com Rosalind e Harvey

Na cena Sabrina está conversando com Harvey e Ross sobre os valentões da escola, quando surge a ideia de criar um clube para proteger as garotas, o qual a jovem diz que fará o possível para conseguir funda-lo. Durante a conversa seus amigos tentam convence-la a ficar e comemorar com eles seu aniversário, porém ela fala que tem um compromisso que não pode ser adiado (Batismo das Trevas).

Na categoria contexto/social na cena os acontecimentos discutidos possuem maior relevância do que o que está sendo mostrado (NOGUEIRA, 2010), pois a bruxa quer deixar um ambiente tranquilo e seguro para suas amigas quando tiver que deixar a escola, um local machista e opressor, e como não poderá estar presente para defende-las quer que elas tenham um meio de se proteger (**Figura 21**).

**Figura 20:**  
Visão do pátio da escola



**Figura 21:**  
Sabrina falando sobre seu compromisso



Fonte: Netflix

Já na categoria das características psicológicas notamos o quanto Sabrina se preocupa com suas amigas e teme por elas, e isso fica evidente com o quanto ela se empenha para fundar o clube. Aqui temos uma protagonista que é engajada nas causas sociais, e luta contra o machismo ativamente (KARNIKOWSKI, 2012).

Nos aspectos da categoria das características físicas novamente vemos a presença da cor vermelha no figurino da protagonista. Na cena a personagem está com o cabelo úmido, pois tomou banho para tentar remover a maldição das Irmãs Estranhas, está com uma faixa preta no



cabelo, acessório comumente utilizado por Sabrina em seu dia a dia (VARGAS, 2014). Quanto ao cenário, essa é cena se difere das outras, pois se passa no pátio da escola, um ambiente mais claro que os demais, como fica evidente quando comparamos as **Figuras 18 e 20**.

Nesta versão temos uma Sabrina sombria, que tem que escolher o mundo mortal ou o mundo bruxo. Esse é o episódio piloto da série e já temos a presença de conflitos que serão resolvidos ao longo da temporada (MACHADO, 2000). A trama possui grande carga dramática, beirando ao terror em muitas cenas. Vemos a jovem bruxa e sua família utilizando poções e feitiços em diversos momentos, diferentemente da *sitcom*.

Sabrina, possui estilo marcado pela utilização de vestimenta, acessório ou decoração na cor vermelha<sup>8</sup>, como mostram as **Figuras 18 e 20**. O cabelo loiro se destaca através de uma faixa preta. Fica evidente que a atriz teve que tingir seu cabelo para interpretar a personagem, pois na trama seu cabelo é loiro e suas sobrancelhas são castanhos escuras. Sua maquiagem é natural. Os cenários variam muito, todos os ambientes apresentados no episódio piloto são bem construídos e ricos em detalhes, para que possam ser explorados ao longo da temporada. Uma característica da série é os cenários escuros, o que contribui para o clima de terror presente na trama (GANCHO, 2002). Possuir uma grande variedade de locações é algo comum em séries.

No geral, a série aborda diversos temas contemporâneos e quebra com o estereótipo da bruxa de chapéu pontudo (PARADISO, 2011). De personalidade forte, a jovem bruxa é muito esperta e determinada, quando coloca uma ideia na cabeça não desiste fácil, mesmo que para alcançar seu objetivo ela precise desobedecer a suas tias. Possui suas próprias convicções e desejos, ansiando acima de tudo liberdade, e conciliar seus lados bruxa e humana.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como principal objetivo compreender como se constrói a caracterização de personagens e sua relação com o gênero da narrativa. Utilizando como objetos de estudo a *sitcom* Sabrina, Aprendiz de Feiticeira e a série O Mundo Sombrio de Sabrina, mais precisamente a personagem principal, Sabrina Spellman, a fim de compara-la em diferentes gêneros de narrativas. Para a análise ser realizada, se fez necessário estudar as narrativas audiovisuais seriadas, que compreendem aspectos referentes ao gênero e formato, assim como os elementos essenciais ao enredo e a linguagem audiovisual, tendo como referência os

---

<sup>8</sup> “O vermelho representa a força e a intensidade [...] esta cor é usada quando decidimos mostrar ou manter algum tipo de força que não nos é fácil” (WEMYSTIC BRASIL, 2019), essa cor é muitas vezes associada ao desejo de poder e resistência.

conceitos de Gancho (2002), Nogueira (2010), Martin (2011), Furquim (1999) e Machado (2000). Para a análise foi preciso compreender como é feita a construção e caracterização de personagens, utilizando os conceitos de Seger (2006), Karnikowski (2012), Bartilotti (2014), Campos (2007). Para complementar fez-se necessário conhecer brevemente o estereótipo da bruxa, sendo utilizadas as definições de Mello (1987), Paradiso (2011) e Estupiñán (2020).

Para responder ao problema de pesquisa “como a caracterização física e psicológica da personagem Sabrina Spellman modifica o teor da narrativa nas séries: Sabrina Aprendiz de Feiticeira (1996) e O Mundo Sombrio de Sabrina (2018)?” foram analisadas 5 cenas semelhantes protagonizadas pela personagem Sabrina, nos episódios piloto de ambas as séries, tendo como objetivo investigar se o gênero e a caracterização modificam a narrativa. Para isso foram criadas 3 categorias de análises, que auxiliaram na hora de traçar um comparativo entre as duas séries e determinar se esses aspectos influenciavam o teor na narrativa.

Deste modo, com base nas categorias de análise foi constatado que o gênero da série tem grande influência na narrativa, visto que a *sitcom* possui caráter humorístico e fantasioso, com momentos engraçados e descontraídos, enquanto a série trata sobre o mesmo tema de forma séria e obscura, beirando ao terror em muitas cenas. Podemos notar que apesar das atrizes terem sua aparência física semelhante, seus estilos e personalidades são diferentes, enquanto a Sabrina feiticeira usa roupas mais coloridas a Sabrina bruxa usa apenas a cor vermelha. Os aspectos referentes ao contexto psicológico e social são diferentes em ambos os contextos.

Na *sitcom*, a jovem acaba de descobrir que é uma feiticeira e não sabe como reagir a essa informação, mostrando que quando é exposta a situações desconfortáveis, ela reage impulsivamente e sarcasticamente, utilizando seus poderes para se defender de Libby e ajudar aqueles que ama. Já na série, Sabrina é uma bruxa empoderada e segura de si, que busca alguma forma de unir o mundo mortal com o bruxo, pois quando completar 16 anos terá de escolher um dos lados. Temos diversos momentos tensos, em que a personagem se sente intimidada e com medo, como por exemplo quando ela está cara a cara com as Irmãs Estranhas ou quando Salem se apresenta a ela em forma de espírito, porém com seu namorado e suas amigas é determinada e doce.

Realizar essa pesquisa foi enriquecedor, pois permitiu o aprofundar meus conhecimentos acerca da construção e caracterização de personagens, identificar como esses aspectos se aplicam na prática e de que forma modificam a narrativa. E aplicar esses aprendizados aos seriados Sabrina, Aprendiz de Feiticeira e O Mundo Sombrio de Sabrina, é uma pequena contribuição para compreender como a caracterização de personagens pode reforçar o gênero e modificar o teor da narrativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARBULU, Rafael. Netflix é líder de audiência de streaming em televisores nos EUA, diz estudo. **Canaltech**, 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/netflix-e-lider-de-audiencia-de-streaming-em-televisores-nos-eua-diz-estudo-160273/>> Acesso em: 17 abr. 2020.

BARTHES, Roland. *et al.* **A análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

BARTILOTTI, Francisco Pinto da Silva Ferreira. **Direção de Arte e Caracterização de Personagens**. Portugal, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/18143>> Acesso em: 17 set. 2020.

BRAIT, Beth. **A Personagem**. 8. Ed. São Paulo: Ática, 2010.

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/baixar-livro-roteiro-de-cinema-e-televisao-flavio-de-campos-em-pdf-epub-e-mobi-ou-ler-online/>> Acesso em: 16 set. 2020.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/baixar-livro-da-criacao-ao-roteiro-doc-comparato-em-pdf-epub-e-mobi-ou-ler-online/>> Acesso em: 15 de abr. 2020.

COSTA, Francisco Araujo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do Imaginário**. Porto Alegre, n. 8, p. 38-41, ago, 2002. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/775/8973>> Acesso em: 15 abr. 2020.

ESTUPIÑÁN, Ayda Elizabeth Blanco. **Poder e sexualidade: a mulher bruxa na narrativa de Anne Rice**. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/34017>>. Acesso em: 30 set. 2020.

FALEIRO, Róger Sullivan. **Bruxas e seus rituais mágicos: a prática da magia como forma de libertação à repressão patriarcal na série “Salém”**. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Suzinara\\_Marques2/publication/338151891\\_MESCLAR\\_-\\_Matizes\\_na\\_Educacao\\_Superior\\_conhecimentos\\_leituras\\_aplicacoes\\_reflexoes/links/5e8ba1b4299bf1307983d8c0/MESCLAR-Matizes-na-Educacao-Superior-conhecimentos-leituras-aplicacoes-reflexoes.pdf#page=140](https://www.researchgate.net/profile/Suzinara_Marques2/publication/338151891_MESCLAR_-_Matizes_na_Educacao_Superior_conhecimentos_leituras_aplicacoes_reflexoes/links/5e8ba1b4299bf1307983d8c0/MESCLAR-Matizes-na-Educacao-Superior-conhecimentos-leituras-aplicacoes-reflexoes.pdf#page=140)>. Acesso em: 01 out. 2020.

FARINA, Modesto. *et al.* **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Blucher, 2011.

FERREIRA, Maira Coutinho. **O léxico dos relacionamentos amorosos da língua inglesa na sitcom friends**. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/15351>> Acesso em: 16 de abr. 2020.

FURQUIM, Fernanda. **Sitcoms: definição e história**. Porto Alegre, RS: FCF, 1999.

FURTADO, Vanessa; ALMEIDA, Gabriela. **A Construção do Personagem na Narrativa Seriada Televisiva Contemporânea: Um Olhar à Série Dexter**. Disponível em:

<<https://docplayer.com.br/18656320-A-construcao-do-personagem-na-narrativa-seriada-televisiva-contemporanea-um-olhar-a-serie-dexter-1.html>> Acesso em: 25 de abr. 2020.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002. Disponível em: <<http://files.letrasunip2010.webnode.com.br/200000008-989c398f4e/Como%20Analisar%20Narrativas.pdf>> Acesso em: 15 de abr. 2020.

GIL, Antonio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

KARNIKOWSKI, Ulisses Stefanello. **A Criatura Gollum e a Criação de Personagens no Cinema**. Ijuí, 2012. Disponível em: <<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/1595/monografia%20Ulisses.pdf?sequence=1>> Acesso em: 15 set. 2020.

KOLLING, Tábata Natana. **Os Passos Até Uma Ausência: Análise da Construção da Personagem Hannah Baker na Primeira Temporada de “Os 13 Porquês”**. Porto Alegre, 2019. Disponível em < <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/200344>> Acesso em: 17 set. 2020.

LEITE, Fabiana Calçada de Lamare. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Florianópolis: IFSC, 2013.

LIMA, Amauri Salvador de *.et al.* **Um Dia de Cão**. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/expocom/EX50-0788-1.pdf>> Acesso em: 17 de abr. 2020.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MCKEE, Robert. **Story: substancia, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MELLO, Laura de. **A feitiçaria na Europa Moderna**. São Paulo: Ática, 1987.

MESSA, Márcia Rejane. **A cultura desconectada: sitcoms e séries norte-americanas no contexto brasileiro**. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/56722407/marcia-rejane-messa-a-cultura-desconectada-sitcoms-e-series-norte-americanas-no-2>> Acesso em: 17 de abr. 2020.

MOURA, Carolina Bassi de; VIANA, Fausto. **A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-14072015-121751/publico/CAROLINABASSIDEMOURA.pdf>> Acesso em: 30 de abr. 2020.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos**. Livro virtual. Covilhã: Livros Labcom/UBI, 2010. Disponível em: < [http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf)> . Acesso: 01 out. 2020

OLIVEIRA, Aleksandro Pedrollo de. **O claro e o escuro na narrativa audiovisual**. Disponível em: <[https://lapecpp.files.wordpress.com/2011/05/tfg\\_2-oliveira\\_a\\_p-o-claro-e-escuro-na-narrativa-audiovisual-2017\\_1.pdf](https://lapecpp.files.wordpress.com/2011/05/tfg_2-oliveira_a_p-o-claro-e-escuro-na-narrativa-audiovisual-2017_1.pdf)> Acesso em: 10 de abr. 2020.

OLIVEIRA, Juarez Böes. **Narrativa seriada na TV e na Internet: uma análise de Arrested Development**. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/88699>> Acesso em: 30 de mar. 2020.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção da personagem**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PARADISO, Silvio. **Mulher, bruxas e a literatura inglesa: um caldeirão de contradiscurso**. Disponível em: <<https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/revcesumar/article/view/1267/1221>>. Acesso em: 30 set. 2020.

PUCCINI, Carolina Citton. **A Importância do Figurino na Construção dos Protagonistas de Vem Dançar Comigo**. Disponível em: <<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202008/35755.pdf>> Acesso em: 30 de abr. 2020.

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SILVA, Soraya Madeira da. **Is Nerd The New Sexy? Um Estudo Sobre A Recepção Da Série Televisiva The Big Bang Theory**. Fortaleza, 2016. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/17708>> Acesso em: 15 set. 2020.

SODRÉ, Muniz. **Best-Seller: a Literatura de Mercado**. Série Princípios. São Paulo, Editora Ática, 1988.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga**. Disponível em: <<http://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/5750>> Acesso em: 29 de abr. 2020.

WICCA: a simbologia das cores. **Wemystic Brasil**, 2019. Disponível em: <<https://www.wemystic.com.br/wicca-simbologia-das-cores/>>. Acesso em: 23 jun. 2020.

## ANEXO A – CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DAS BANCAS DO TFG II

ETAPAS DO ARTIGO/DEFESA	CONTEÚDO A SER CONTEMPLADO NA AVALIAÇÃO PELA BANCA DOCENTE:		
RESUMO	Em 10 linhas, deve conter: tema, problema, objetivo geral, principais conceitos teóricos e autores (ano), metodologia, principais resultados e considerações finais.	0.5	
INTRODUÇÃO	Deve conter: tema, problema, objetivo geral, objetivos específicos, justificativa com a relevância acadêmica da pesquisa, principais conceitos teóricos e autores (ano) a serem abordados e, sinteticamente, uma breve explanação de como o trabalho foi desenvolvido e/ou será apresentado no artigo.	1.0	
REFERENCIAL TEÓRICO	Dividido em uma ou duas seções, apresenta os principais conceitos teóricos e autores, expondo pontos de vista convergentes e/ou mesmo divergentes a respeito da temática pesquisada.	1.5	
METODOLOGIA	Apresenta e justifica a natureza da pesquisa, bem como técnica(s), universo, amostra, corpus, categorias analíticas, instrumentos, roteiros, etapas, enfim, o passo a passo da pesquisa, detalhadamente.	1.0	
RESULTADOS E ANÁLISES	Apresentação dos dados coletados e transformação destes em informações a partir da aplicação das categorias de análise, quando houver. Toda análise prescinde de descrição, porém, análise e descrição são complementares e integradas, não sinônimos.	2.5	
CONSIDERAÇÕES FINAIS	Responder ao problema de pesquisa. Retomar objetivo geral e/ou específicos, comentando como foram contemplados. Apontar fragilidades e pontos fortes da pesquisa. Sugerir encaminhamentos de novas investigações relacionadas à temática ou problemática. Comentar a relevância da pesquisa para o pesquisador, quanto ao processo e/ou resultados obtidos.	1.0	
FORMATAÇÃO CIENTÍFICA	Aplicação, em todo documento, desde a capa até última página da bibliografia, das normas padrão de redação científica (ABNT). Respeito também à aplicação de linguagem formal ou norma culta da Língua Portuguesa.	1.0	
DEFESA (BANCA)	Desempenho e domínio de conteúdo pelo/a acadêmico/a na defesa do artigo. Articulação das ideias, evolução da apresentação, material didático visual (PPT de apresentação).	0.5	
JORNADA ACADÊMICA	Apresentação oral/visual do TFG2 na Jornada Acadêmica da PP	1.0	
<b>PONTUAÇÃO TOTAL</b>		<b>10</b>	

Orientador: \_\_\_\_\_

Avaliadores: \_\_\_\_\_

Assinatura do avaliador deste trabalho