

Daniel Moretto

Universidade de Ribeirão
Preto
Jaboticabal, São Paulo,
Brasil

Lorena A. de Melo Alves

Universidade de Ribeirão
Preto
Batatais, São Paulo, Brasil

Naiá Sadi Câmara

Universidade de Ribeirão
Preto
Ribeirão Preto, São Paulo,
Brasil

A TRAJETÓRIA DA FRANQUIA MIDIÁTICA “SABRINA, THE TEENAGE WITCH” E AS DIFERENTES TRADUÇÕES NA CONSTRUÇÃO DE MUNDOS FICCIONAIS

THE PATH OF THE “SABRINA, THE TEENAGE WITCH” MEDIA FRANCHISE AND THE DIFFERENT TRANSLATIONS IN THE CONSTRUCTION OF FICTIONAL WORLDS

RESUMO

As obras midiáticas adquiriram novos formatos como as narrativas transmídia (JENKINS 2009), que se caracterizam pela narrativa desenvolvida por diferentes mídias convergentes e complementares. Segundo Câmara (2018), a transmídiação ocorre por meio de práticas de traduções transmídia de gêneros, formatos e linguagens, conceito considerado pela autora como termo englobante das diferentes denominações utilizadas pelas produtoras: adaptação, sequel, prequel, reboot, remake, entre outros. Para analisar essa prática, selecionamos a franquia “*Chilling Adventures of Sabrina*”, cuja última expansão foi denominada como reboot. Identificamos de que modo a prática de tradução transmídia expandiu a narrativa matriz e sua relação com os consumidores.

Palavras-chave: tradução transmídia; narrativa transmídia; expansões.

ABSTRACT

Media works acquired new formats such as transmedia storytellings (JENKINS 2009), which are characterized by the narrative developed by different converging and complementary media. According to Câmara (2018), the transmediation occurs through transmedia translation practices of genres, formats and languages, a concept considered by the author as a comprehensive term of the different denominations used by the producers: adaptation, sequel, prequel, reboot, remake, among others. To analyze this practice, we selected the franchise “*Chilling Adventures of Sabrina*”, whose latest expansion was called a reboot. We identified how the practice of transmedia translation expanded the matrix narrative and its relationship with consumers.

Keywords: transmedia translation; transmedia storytelling; expansions.

Recebido: 04/06/2020 / Aprovado: 14/12/2020

Como citar: MORETTO, Daniel; ALVES, Lorena A. de Melo; CÂMARA, Naiá Sadi. A Trajetória da Franquia Midiática “Sabrina, The Teenage Witch” e as Diferentes Traduções na Construção de Mundos Ficcionalis. Revista GEMInIS, v. 11, n. 2, pp. 266-284, mai./ago. 2020.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

INTRODUÇÃO

Os avanços das tecnologias de linguagens da era digital moldam novas formas de produção, circulação e recepção de conteúdos, sobretudo os dos gêneros audiovisuais. É um cenário de cultura e mídias convergentes em que os objetos culturais transitam por diferentes meios e formatos, expandindo seus universos ficcionais¹ (JENKINS, 2009), possibilitando maior interação do consumidor com a obra (JENKINS, 2013) e, portanto, maior possibilidade de consumo- um livro que, tempo depois, torna-se um filme, uma série, uma história em quadrinhos, entre outros. Essa prática de produção de textos configura a comunicação contemporânea, produzindo, como nos mostra Jenkins (2009), as narrativas transmídia, expandidas em diferentes plataformas, inclusive por *streaming*².

Essas produções são construções de universos ficcionais expandidos em mundos ficcionais (MASSAROLO, et all, 2019), estruturados por camadas de realidades que estabelecem a imersão dos consumidores, determinando adesão e engajamento que os fidelizam, por exemplo, pela possibilidade de mudanças das suas formas de vida: de consumidor/espectador (o que espera) para prosumidor/coautor, que, no universo da cultura participativa, assume o poder interferir nas produções, expandi-las pelos diferentes espaços digitais nos quais esse consumidor transita tais como as *fanfictions*³.

Um importante exemplo desses novos espaços de produção e distribuição de conteúdos audiovisuais é a Netflix, plataforma de vídeo sob demanda (VOD), que oferece em seu catálogo filmes, documentários, séries e outros gêneros, produzidos por diversos estúdios, além de também oferecer produção própria. A marca se consolidou no mercado ganhando uma legião de consumidores. Dados divulgados pela própria companhia, em janeiro de 2019, afirmam que a plataforma conta no momento com 139 milhões de assinantes ao redor do mundo.⁴

Um dos maiores sucessos de produção original dessa plataforma foi a série “*Chilling Adventures of Sabrina*”. O seriado é considerado pela Netflix como um *reboot* (reinicialização da narrativa) da série televisiva exibida a partir da década de 1990, entre 1996 e 2003, chamada “*Sabrina The Teenage Witch*”, , ao longo de sete temporadas, em canais de TV norte-americanos⁵. A expansão

¹ Construção de universos: processo de planejamento de um universo ficcional que irá sustentar o desenvolvimento de uma franquia, universo que deve ser detalhado o bastante para permitir o surgimento de muitas histórias diferentes, porém suficientemente coerentes para que cada história dê a impressão de se ajustar às outras. (JENKINS, 2009, p. 3885).

² Serviço de distribuição e fluxo digital de conteúdos midiáticas por meio da internet sem necessidade de descarga de dados.

³ Entende-se por *fanfiction*, cuja abreviação é *fanfic*, a expansão de mundo ficcional desenvolvida pela comunidade de fãs sobre uma matriz narrativa que ocorre geralmente de forma colaborativa nas comunidades *online*.

⁴ <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2019/01/netflix>

⁵ ABC e The WB. <https://abc.com/>

de “Sabrina” (2018) conta, até o momento (2020), com três temporadas em exibição pela Netflix, e uma quarta temporada já está anunciada. Intitulada “*Chilling Adventures of Sabrina*”, apresenta uma tradução transmídia configurada com um tom mais sombrio, manifestado nas linguagens, na trama e nas formas de vida dos personagens.

A história transita entre a adolescência e a vida adulta de Sabrina, figurativizada na narrativa como heroína que luta contra seu lado sombrio, das forças ocultas do mal, adquiridas por sua herança paterna. O tom de ocultismo e bruxaria faz referências intertextuais claras com os clássicos do gênero de terror, como por exemplo, *Rosemary’s Baby* (no Brasil, O Bebê de Rosemary) de 1968, *Night of the Living Dead* (no Brasil, A Noite dos Mortos-Vivos) também de 1968, *A Nightmare on Elm Street* (no Brasil, A Hora do Pesadelo) de 1984, entre outros.

Ao identificar e compreender como se produz uma prática de tradução transmídia, pretendemos verificar como as franquias atualizam as tramas aos contextos sócio-históricos nos quais são produzidas, a fim de adaptarem as expansões às formas de vida dos novos consumidores, já que no caso do universo ficcional selecionado em nossa pesquisa, mais de vinte anos se passaram desde da estreia da primeira série televisiva.

Assim, o objetivo deste trabalho foi estudar as práticas de tradução transmídia realizadas por esse universo ficcional, e determinar se a estratégia de *reboot* foi assertiva para o sucesso da nova expansão da franquia “Sabrina”. A análise foi realizada de forma a comparar as duas traduções em formato de séries televisivas e multiplataformas, com base nos pressupostos da semiótica greimasiana, identificando as diferenças e semelhanças entre elas, por meio da análise das linguagens e dos papéis do ator Sabrina.

Desta forma, primeiramente apresentamos a pesquisa que realizamos acerca das diferentes denominações do que estamos conceituando como tradução transmídia, seguida pela definição do conceito de mundos ficcionais. Finalizamos com as análises e considerações finais.

1. CONCEITO DE TRADUÇÕES TRANSMIDIÁTICAS

As produções transmídia apresentam diversos recursos mercadológicos que possibilitam a expansão e sobrevivência de seus universos ficcionais para garantir maior rentabilidade, manter o público consumindo e ou para alcançar novos consumidores. Com o objetivo de categorizar o que compreendemos com Câmara (2018, 2019) como tradução transmídia, realizamos pesquisa na internet e em meios de comunicação especializados em produção midiática e identificamos diversas nomenclaturas cujos usos se fazem amplamente presentes nos meios dedicados à produção midiática, assim como entre os consumidores, mas que nem sempre são bem definidos.

O objetivo desta seção é abordar os principais conceitos criados para se denominar as expansões.

1.1 Prática de tradução transmídia

Para Câmara (2018), a prática de tradução transmídia estabelecerá graus de equivalências entre a obra matriz e suas traduções, ajustando regimes de interações, conteúdos e expressões às novas mídias, operando entre os eixos triagem e mistura (FONTANILLE E ZILBERBERG, 2001), e oscilando entre manutenção e mudanças, expansões e condensações de um universo ficcional expandido em mundos ficcionais em cada nova produção.

Desse modo, na prática de tradução transmídia, a triagem será responsável pela exclusão de conteúdo ou formas, promovendo maior homogeneidade do conjunto (universo ficcional e mundos ficcionais) e propondo regimes de interações desacelerados, concentrados e fechados do ponto de vista das expectativas do consumidores; enquanto que a mistura agregará elementos, enriquecendo a expansão narrativa, resultando em uma maior heterogeneidade interna, e assim, propondo regimes de interações mais acelerados, dispersos, indiferenciados e abertos, e constituídos por rupturas, inesperados, irrupções, surpresas narrativas. (CÂMARA, 2018)

Como afirmamos na introdução deste artigo, várias são as denominações para a prática de tradução transmídia. A pesquisa realizada por meio da ferramenta de busca na internet Google com palavras-chave -Traduções transmídia, reboot, expansões de mundo ficcional, franquias midiáticas- direcionou-nos para sites de publicação sobre produção midiáticas e artigos científicos referenciados neste texto, e permitiu a seleção das denominações mais significativas, de acordo com os autores consultados, especialmente como Proctor apresenta em seu artigo “*Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot*” (2012), que serviu de início para este estudo. Não obstante, são as nomenclaturas comumente aplicadas nas práticas de expansão de mundos ficcionais de plataformas como o Netflix, vale destacar que estamos considerando, neste artigo, os conceitos de tradução transmídia como termo englobante e as diferentes denominações (neste trabalho referenciadas pelo termo genérico “expansões” (JENKINS, 2009) como variações dessa prática.

1.2 Franquia

O termo franquia (em inglês *franchise*) foi aproveitado do ambiente de negócios (*business*), onde designa a licença concedendo o direito à exploração de uma marca comercial, produto ou serviço (STAIGER; HAKE, 2009). Para o ambiente de produção de mídias, franquias midiáticas são as diversas produções que uma mídia realiza de forma licenciada e autorizada pelo detentor dos direitos

sobre a obra. Como exemplo, podemos citar a franquia Harry Potter. A narrativa se origina na série de livros escritas pela autora J.K. Rowling que foi licenciada para que os estúdios Warner Bros. a traduzisse para o cinema em uma série de filmes (ainda em produção), e para jogos de videogame além de um novo capítulo escrito pela autora para ser adaptado e explorado no teatro.

1.3 Remake

Na tradução literal do inglês, *remake* significa refazer. O termo é empregado para designar quando uma obra midiática é refeita ou recontada, mantendo-se, contudo, a sua narrativa matriz intacta. Isto é, trata-se de uma tradução de uma narrativa para um novo tempo dentro da mesma mídia, com o objetivo de atualizar o seu conteúdo e técnicas de produção (PROCTOR, 2012).

A técnica é geralmente utilizada no cinema para recontar uma história podendo, na nova expansão, serem empregadas novas técnicas de produção, filmagem, atuação e computação gráfica, contudo, mantendo sem alteração a narrativa principal. Isso possibilita a reutilização de uma narrativa de sucesso que ainda povoa o imaginário do consumidor, mas que exige a qualidade técnica dos tempos atuais nas produções midiáticas. Muito utilizada nas estratégias de adesão por nostalgia.

1.4 Reboot

Esse é outro termo que foi apropriado de outra área de conhecimento, dessa vez, da ciência da computação. Na informática, o termo *reboot*, que podemos traduzir do inglês como “reiniciar”, é utilizado para designar o ato de forçar a reinicialização de um sistema para que volte a operar desde seu início (PROCTOR, 2012). No âmbito das traduções midiáticas, é empregado quando uma obra será recomeçada dentro de uma mesma mídia, já utilizada anteriormente (2012). Se trata, então, de uma expansão de mundo ficcional que não reconta ou continua a narrativa, mas sim, a reescreve seja reinicia com possibilidades de novos rumos para ela.

É necessário deixar claro aqui a diferença entre *remake* e *reboot*, como afirma Proctor: “*Reboots* e *remakes* compartilham uma abundância de pontos comuns, mas isso não significa que eles sejam entidades unidas sem distinção. Ambos, *remake* e *reboot*, ‘repetem unidades narrativas reconhecíveis’ até certo ponto.” (2012, p4.)

O *remake* trata de contar novamente a mesma narrativa de forma “melhorada”, ou seja, o enredo se mantém fiel em relação à produção original recebendo apenas pequenas alterações e atualização em questões de qualidade e tecnologia de produção. Já o *reboot* toma uma liberdade maior podendo “recomeçar” a narrativa, ou seja, vários fatores do mundo ficcional podem ser alterados como temporalidade, estilo artístico, enredo, personagens e suas histórias e características, entre

outros aspectos, porém sempre mantendo as isotopias estruturantes da narrativa matriz, para que não se perca a noção de que ambas as versões pertencem ao mesmo universo ficcional e à mesma franquia.

Não se pode negar que a grande motivação para o surgimento e expansão da prática do *reboot* na indústria televisiva e de cinema é a função comercial do universo ficcional tratado como franquia que para ser melhor explorado economicamente deve ser reinventado para atingir ao máximo seu potencial comercial e atender aos anseios do público (ACHOUCHE, 2017).

1.5 Prequel

O termo, que às vezes é utilizado nas formas adaptadas para o português “prequela” e “pré-sequência”, refere-se a uma expansão dada a uma narrativa que na temporalidade do mundo ficcional se antecede aos eventos narrados na produção matriz ou conjunto de títulos originais, mantendo a integralidade deste universo, e sendo possível perceber conexões de causa e consequência entre todos os títulos que compõem essa narrativa (SILVERBLATT, 2007).

1.6 Sequel

Este conceito é simplesmente o oposto do item anterior. Em português chamado de “sequência”, “continuação” e “sequela”, é exatamente o que essas palavras sugerem.

É a expansão que dá continuidade à linha temporal e eventos dentro de um mundo ficcional referentes à narrativa apresentada em uma versão original ou conjunto de títulos originais (SILVERBLATT, 2007). É possível que haja casos com maior ou menor nível de relacionamento narrativo entre os diferentes títulos sequenciais, porém sempre haverá a obrigação de pertencimento ao mesmo mundo ficcional que guardará características narrativas que possam permitir esse reconhecimento.

2. CONCEITO DE MUNDO FICCIONAL

No estudo e análise de obras transmídia, faz-se necessária a compreensão do universo ficcional que arquiteta a construção dos mundos ficcionais que serão construídos a partir da narrativa matriz. Acreditamos que a compreensão do conceito de mundo ficcional seja importante para entendermos a prática de tradução transmídia, porque são as diferenças e semelhanças, as manutenções e modificações entre os mundos, uma das principais características que estabelecem a adesão e engajamento às novas produções transmídia.

Assim, entendemos que a noção de construção do mundo ficcional auxilia a compreensão dos processos de criação das produções audiovisuais contemporâneas, caracterizados pela fluidez e

pela fragmentação dos ambientes midiáticos, que são mantidos em equilíbrio “pela crescente relevância dos fenômenos de agregação, serialização e de franquia” (BONI, 2017, p. 9), e também para a compreensão das complexidades narrativas de produção, interação e circulação desses objetos culturais, pois “cada vez mais, as narrativas estão se tornando a ‘arte da construção de mundos’, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia (JENKINS, 2018).

O conceito tem sua origem e teorização na segunda metade do século XX pelas mãos de filósofos que se propuseram a estudar mundos ficcionais possíveis e adaptaram esse conceito para o ambiente das narrativas, criando então, a teoria do mundo ficcional (RYAN, 2013). O termo, algumas vezes denominado também de universo ficcional, diz respeito à concepção imaginária do autor sobre um mundo possível que expande a narrativa matriz e seu universo ficcional, dispondo o conjunto de personagens e suas características, informações de espaço e tempo, mecânicas físicas, sociais e políticas e narrativas, porém, sempre mantendo isotopias⁶ estruturantes apresentadas na matriz, para que assim os consumidores possam identificar o universo ficcional.

A quebra de fronteiras entre realidade e ficção que as tecnologias digitais provocam, estabelece uma transversalidade entre os mundos cotidianos dos consumidores e os mundos ficcionais, de modo que as narrativas transmídia discursivizam mundos possíveis que mobilizam fazeres interpretativos que permitem aos consumidores adesão, interiorização e aplicação de conhecimentos, informações e dados na sua vida cotidiana em redes transmídia pelas quais eles transitam em suas formas de vida digital. Pode-se tomar como exemplo para compreensão dessa transversalidade, o universo ficcional de Batman, personagem das histórias em quadrinhos criado em 1939, por Bill Finger e Bob Kane. As aventuras do herói são ambientadas na cidade fictícia de *Gotham City*, profundamente dominada pelo crime e corrupção e onde vilões psicóticos e superpoderosos são abundantes. Apesar de todas as características fantasiosas, a cidade é apresentada com estrutura organizacional, social, cultural e política baseada em uma cidade do cotidiano do consumidor com, por exemplo, prefeito, policiais, escolas, igrejas, bancos, tráfego, arquitetura, leis e tudo mais. Além disso, mesmo a localização geográfica exata não ser estipulada, a cidade é explicitamente posicionada nos Estados Unidos da América, no período histórico temporal paralelamente referente à época de publicação de cada edição da revista em quadrinhos. Isso credita, frente ao público, o mundo ficcional por permitir paralelos lógicos e inferências possíveis entre o fictício e o cotidiano.

⁶ Isotopia: recorrência de categorias sêmicas: temática ou figurativa

É notável que as construções de mundos ficcionais transmídia seguem uma orientação mercadológica, ou seja, sempre estão em favor de conquistar novos públicos para um mesmo universo ficcional, que se desdobrou em diferentes traduções, cada uma adaptada para agradar o gosto de uma parcela distinta e identificável de público, nas palavras de Jenkins, “uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia” (2013, p.139). Uma mesma obra e seus mundos ficcionais podem, ora se apresentar com tons mais densos e dramáticos em um livro ou HQ, ora se apresentar mais infantilizados e suaves em uma animação ou jogo eletrônico, sempre tendo em vista o consumidor alvo e seu contexto sócio-histórico.

Como exemplo dessa última hipótese, além da obra de estudo a que se destina este artigo, podemos citar o universo ficcional Sherlock Holmes (1887). Nos contos originais escritos por Sir Arthur Conan Doyle e publicados em revistas, o detetive depende unicamente de sua inteligência e poder de dedução para solucionar os misteriosos crimes cometidos na Inglaterra do final do século XIX. Já em uma das mais recentes traduções “*hollywoodianas*” para o cinema pelas mãos do diretor Guy Ritchie, o personagem possui grandes habilidades físicas participando de tiroteios, lutas e grandes escapadas perigosas. O que se percebe aqui é uma nova tradução que, além de trazer (novamente) a narrativa para o cinema e TV, adapta o mundo ficcional para melhor agradar ao público atual, ou ao menos, a maior parte do público que busca por um enredo mais enérgico e vibrante. Este entendimento será de grande ajuda na análise narrativa a que este estudo se propõe.

3. HISTÓRICO DO UNIVERSO FICCIONAL “*SABRINA, THE TEENAGE WITCH*”

O início de todo o universo ficcional, assim como da franquia midiática de “Sabrina” se deu na década de 1960, no formato de história em quadrinhos publicada pela revista norte-americana Archie’s Mad House. As isotopias estruturantes, ou seja, as características básicas desse universo já foram estabelecidas desde esse primeiro momento com criação de um mundo ficcional no qual a protagonista é uma bruxa adolescente que vive sob os cuidados de sua tia. Cria-se um mundo ficcional com tom puramente cômico, inserindo Sabrina em situações problemas que eram resolvidas com o uso de magia. A primeira tradução transmídia foi na década de 1970, com o lançamento de uma série animada⁷ que manteve a narrativa sem grandes alterações na sua composição.

Nos anos 1990, o universo ficcional foi traduzido para a série televisiva⁸ no formato de *sitcom*, abreviação em inglês para *situation comedy* (comédia de situação), que se caracteriza pela narrativa cômica decorrente de situações adversas do cotidiano de personagens geralmente com

⁷ *Sabrina the Teenage Witch*, transmitida pelo canal de TV norte-americano CBS a partir de 1970.

⁸ *Sabrina the Teenage Witch*, transmitida pelos canais de TV norte-americanos ABC e The WB.

cenários simples e personagens fixos, e que se repetem na grande maioria dos episódios (HORNBY, 2015). Nesse momento, ocorreram algumas mudanças da narrativa para melhor se enquadrar a este formato, apresentando um mundo ficcional com mais personagens e cenários, temáticas mais próxima ao público infanto-juvenil como a vivência escolar, relacionamentos, conflitos e dramas adolescentes e realocação da temporalidade ficcional para a época de exibição do seriado. Os conflitos dos atores eram em geral os pequenos dramas diários vividos no âmbito familiar e escolar envolvendo, por exemplo, paixões, adolescência, popularidade e amizade, sempre com uma abordagem cômica. O programa foi produzido de 1996 a 2003, sendo que seu início se deu por um filme⁹, lançado também em 1996, que serviu como piloto para a produção seguinte. Por sua vez, a série gerou adaptações para filmes¹⁰ em alguns momentos que funcionaram como expansão da série de TV encenada, inclusive, pela mesma atriz.

Entre os anos 1999 e 2014, a franquia ganhou também traduções para séries animadas¹¹ voltadas para o público infantil. As obras tiveram seus estilos artísticos e imagéticos sensivelmente modificados para a estética de animação da época. A criação desse novo mundo ficcional reconfigura as formas de vida da protagonista, figurativizada como bem mais jovem, vivendo aventuras extremamente fantasiosas de enredos simplistas.

Em 2014, a Archie Comics lançou uma nova série de histórias em quadrinhos da franquia com o título “*Chilling Adventures of Sabrina*”. Essa tradução foi, até então, a versão mais ousada e impactante do universo da franquia que, claramente buscava se reposicionar como produto cultural junto ao público dos anos 2010. Apresentava um novo mundo ficcional por meio de uma composição visual mais elaborada que se diferenciava em muito dos estilos adotados anteriormente pelas demais expansões lançadas de “Sabrina”, mostrando uma elevação de qualidade de produção e distanciamento do público infantil.

A temática passou pela mesma modificação, mas mais drasticamente ainda. A narrativa abordava o imaginário místico a respeito da bruxaria, do qual faz parte Sabrina, de forma mais adulta, com imagens de violência, sangue, morte, demônios, ocultismo, simbologias, sexualidade e outros temas não direcionados ao público infantil, inclusive, com o tom humorístico completamente abandonado. O mundo ficcional é ancorado em uma cidade fictícia dos Estados Unidos da América

⁹ *Sabrina the Teenage Witch*, lançado em 1996 pela rede norte-americana de canais Showtime Network.

¹⁰ *Sabrina Goes to Rome*, de 1998, e *Sabrina Down Under*, de 1999, ambos produzidos e exibidos pelo canal norte-americano ABC.

¹¹ *Sabrina: The Animated Series*, de 1999, pertencente à rede norte-americana ABC, e *Sabrina: Secrets of a Teenage Witch*, de 2011, pertencente à rede norte-americana HUB network.

com a personagem adolescente tendo que encarar seus dilemas pessoais com auxílio da magia (como em todas as outras traduções da franquia) e ainda enfrentar perigos mortais e desvendar mistérios.

Finalmente, em 2018, a franquia ganhou novamente outra tradução transmídia, numa versão do seriado televisivo, mas desta vez, para ser distribuído por meio do serviço de *streaming* pela plataforma *online* Netflix, que adquiriu os direitos da franquia para essa produção.

Para a construção desse novo mundo ficcional, a série se inspira visivelmente nos quadrinhos “*Chilling Adventures of Sabrina*”, utilizando, inclusive, o mesmo título. A temática segue o mesmo direcionamento mais provocante e adulto, com tom sombrio, e a construção desse mundo também utilizou as alterações apresentadas na tradução anterior. Podemos verificar, assim, que a série televisiva “*Chilling Adventures of Sabrina*”, além de um *reboot* da tradução do universo de “Sabrina” do seriado dos anos 1990 (e do mundo ficcional como um todo) é também uma tradução das histórias em quadrinhos homônimas para o universo das séries televisivas, configurando um gênero híbrido, isto é, uma produção que mescla características de mais de mais de uma gênero.

Até o momento de conclusão deste trabalho, a série televisiva “*Chilling Adventures of Sabrina*” conta com três temporadas disponíveis no catálogo da plataforma Netflix, a primeira lançada em 2018 e a última em 2020, e com uma quarta temporada em fase de produção já anunciada pela empresa.

4. ANÁLISE E COMPARAÇÃO ENTRE OS SERIADOS TELEVISIVOS “SABRINA, THE TEENAGE WITCH” E “CHILLING ADVENTURES OF SABRINA”

A análise foi realizada sob a perspectiva da proposta teórico metodológica dos Letramentos transmídia (CÂMARA, 2018)¹², de forma comparativa entre o ator protagonista da narrativa, Sabrina Spellman, que se repete em todas as traduções transmídia da franquia, incluindo os dois seriados em estudo aqui, já que é o centro do desenvolvimento dos fatos narrativos Entende-se por ator, no estudo da semiótica discursiva, toda unidade lexical com investimento de figura individualizada capaz de enunciação (GREIMAS; COURTÉS, 1979), isto é, em outras palavras, ator, para a semiótica são os personagens e suas características.

¹² Proposta transdisciplinar de pesquisa e ensino/aprendizagem de práticas comunicativas que “considera a complementariedade, a transversalidade e o hibridismo entre os diferentes modelos educacionais: formal/ informal; tradicional; ensino a distância; ambientes virtuais de aprendizagens; educação ubíqua (SANTAELLA, 2010); as práticas comunicativas transmídia; práticas de produção e de leitura realizadas no universo da cultura da convergência, participativa e das conexões em redes multiplataformas; a diversidade das práticas sociais contemporâneas dentro e fora dos ambientes digitais e das escolas formais; e os níveis de pertinência de análise: os objetos, as práticas, os textos (FONTANILLE, 2006)” (CÂMARA, p. 3, 2018).

Em ambas as traduções, o ator Sabrina é figurativizado como uma garota adolescente dotada de poderes sobrenaturais advindos de sua hereditariedade bruxa, e que ainda requer práticas obscuras para melhor dominá-los e executar feitiços. Vive com suas duas tias também bruxas, que desempenham papéis de educadoras no uso da magia, ora ensinando a forma correta de usá-los, ora punindo ou advertindo moralmente a jovem bruxa. Sabrina é filha de um bruxo, membro da igreja de satã, com uma mulher comum, mortal, como são referidos os atores “não-bruxos” na narrativa. Frequenta a escola normal diariamente como qualquer outro adolescente, e lá vive conflitos próprios da sua idade com seus amigos, como o despertar do interesse amoroso.

Suas relações afetivas com os não bruxos lhe causam alguns de seus mais importantes conflitos, como o fato de, no início da série, não poder revelar sua verdadeira origem. Logo no início dessa versão, podemos observar as principais modificações nos mundos ficcionais em relação aos criados na série anterior.

No *sitcom*, Sabrina passa pelo momento de descobrir que é uma bruxa ao completar dezesseis anos, quando então seus poderes sobrenaturais começariam a se manifestar. Já na versão Netflix, o ator Sabrina sempre soube de sua condição como bruxa. Além disso, no *sitcom*, ela vive com suas duas tias e tem contatos esporádicos com seus pais, enquanto que na série de 2018, seus pais morreram em um acidente trágico e suspeito. Essa composição pode ter sido utilizada em ambas as séries para que as figuras protetoras e educadoras do ator Sabrina não tivessem o peso das obrigações paternais morais sobre ela, tendo, muitas vezes, a atuação de um amigo ou conselheiro, de forma a que pudesse ser mais livre para dispor de seus desejos e vontades que, na narrativa Netflix, é o que a leva a viver suas aventuras.

Imagem 1 – Sabrina e as Irmãs Spellmans em “*Sabrina the Teenage Witch*” e Sabrina e as Irmãs Spellmans em “*Chilling Adventures of Sabrina*”. Observe as diferenças de tom e figurino.



Fonte: Compilação dos autores¹³.

¹³ Montagem a partir de imagens coletadas no site Bustle e W Magazine. Disponível em < <https://www.bustle.com/p/melissa-joan-harts-sabrina-the-teenage-witch-ig-reunion-is-magic-21791730> > e < <https://www.wmagazine.com/story/chilling-adventures-of-sabrina-accents/> >. Acesso em: 5 de mai. 2020.

Em ambas as traduções, Sabrina se envolve em situações conflituosas quanto ao uso de seus poderes como forma de poder ajudar seus amigos e a si mesma, o que é sempre abordado por suas tias que, então, desempenham o papel de conselheiras para lembrá-la que todos os seus atos trazem consequências e nem seus poderes mágicos podem desobrigá-la disto, além do fato de que também suas ações põem em risco a integridade do segredo delas.

No *sitcom*, as consequências dos atos do ator Sabrina são aliviadas pelo caráter cômico da tradução, dessa forma, todo resultado fica, de certo modo, isento da ponderação entre o bem e o mal. Isso está mais desenvolvido e aprofundado na série mais recente (2018), em que há uma grande contraposição e conflitos entre o bem e o mal, entre o poder ou não poder fazer, entre o dever ou não dever fazer, entre o querer fazer, mas não dever ou poder não querer fazer, mas poder ou dever, isto é, as ambiguidades e dualidades que dividem Sabrina em toda a trama, a ponto de que, na terceira temporada, ela realizar um feitiço dividindo-se em duas, para assim conseguir viver sua vida de rainha do inferno e de adolescente mortal.

Enquanto que na versão da década de 90, os conflitos de Sabrina são corriqueiros e se solucionam ao final de cada episódio sem consequências graves para a personagem, na série de 2018, ela passa por constantes entraves morais graves com possíveis consequências irreversíveis ou desastrosas. Como exemplos, pode-se citar o momento em que Sabrina deve decidir se usa seus poderes para reviver o irmão morto de seu namorado, os vários momentos em que ela é persuadida a assinar o livro da besta, ou quando tem que decidir se revela para seus amigos e namorado que é uma bruxa, o momento em que deve decidir se continua a frequentar a escola normal com seus amigos mortais ou se passa a frequentar a escola para bruxos. Cada decisão gera consequências ou sanções para a personagem que cada vez mais se vê seguindo um percurso dentro da narrativa criado por meio de manipulação de outros personagens, e inclinando-se para as práticas do “mal”.

Sabrina representa, nessa narrativa, o papel temático da heroína, que adquire o saber e o poder fazer, que é chamada à aventura mesmo sem querer, e que descobre ser alguém especial e destinada a algo grande. Sempre é testada quanto a sua posição ética e moral, oscilando, como dissemos, sempre entre as forças do bem e o do mal. Influenciada em seus valores por múltiplos personagens para o lado do bem (como Hilda e Ambrose) e para o lado do mal (Lúcifer e Lilith), realiza um grande sacrifício pessoal e acaba se tornando alguém diferente de quem ela era no início da história. O grande destaque narrativo da série atual é a inversão do valor comum de bem e mal que é bem expresso pelos conceitos da bruxaria e do satanismo propostos na obra em que bem e mal não existem, apenas o querer e poder fazer guiam os bruxos.

É essa lógica que os direciona quanto ao poder, sexo e todos os seus impulsos, como quando Sabrina decide se vingar de seus colegas de escola usando magia confundindo suas mentes. É essa liberdade que a personagem tem de nem sempre fazer a “boa” escolha que a diferencia. O que comumente é retratado como o mal em outras narrativas, em “*Chilling Adventures of Sabrina*” é apresentado como uma simples questão de interpretação valorativa. Sabrina pode usar magia negra, pode se aliar a demônios e espíritos, pode se vingar de pessoas e pode usar seus poderes para obter vantagem, como quando mata uma colega bruxa por vingança e a ressuscita em seguida.

Percebe-se então, que além desta nova tradução ser atraente pela inversão dos valores considerados naturais no mundo cotidiano do consumidor, Sabrina consegue promover uma identificação com ele que, desta vez, acompanha uma personagem que apresenta não só virtudes, mas também falhas, distanciando-se do herói maniqueísta. Enquanto que a Sabrina do *sitcom* comete erros e toma decisões ruins como uma simples trapalhada ou falta moral que será aliviada pelo caráter cômico da produção, a nova Sabrina comete erros, desvios da moral social dominante do “bem”, com consequências graves ou não. Ela nem sempre resiste às tentações e refreia seus desejos com seu sistema de valores morais socialmente aceitos para as formas de vida do cotidiano dos consumidores.

Imagem 2 – Sabrina e seu namorado, Harvey em “*Sabrina the Teenage Witch*” e Sabrina e seu namorado, Harvey em “*Chilling Adventures of Sabrina*”



Fonte: Compilação dos autores¹⁴.

Dessa forma, levando-se em consideração que a narrativa de 2018 está inserida em um universo ficcional repleto da fantasia, a Sabrina dessa expansão é uma personagem mais próxima para o público atual, em especial o juvenil, que se sente melhor representado em um herói que se permite cometer erros e não saber sempre o que deve ser feito.

¹⁴ Montagem a partir de imagens coletadas no site Fan Pop e Ré Menor. Disponível em <<https://www.fanpop.com/clubs/sabrina-and-harvey/images/11719660/title/sabrina-harvey-sabrina-teenage-witch-photo>> e <https://www.remenor.com.br/chilling-adventures-of-sabrina/>>. Acesso em: 5 de mai. 2020.

Outro ponto importante a ser discutido na comparação entre as duas expansões é o tratamento temático dado no mundo ficcional de 2018. Nessa tradução, a narrativa aborda temas como *bullying*, sexualidade e questões de gênero, temáticas que não apareceram nas produções anteriores, ou muito pouco, no *sitcom*. Isso nos faz notar que, entre uma produção e outra, que se distanciam praticamente em duas décadas, as questões sócio-históricas e culturais concomitantes às expansões causam grande impacto, fazendo necessária a incorporação dessas temáticas para a composição de um mundo ficcional que reflita a contemporaneidade do cotidiano do consumidor.

Imagem 3 – Sabrina e seu gato Salem em “*Sabrina the Teenage Witch*” e Sabrina e seu gato Salem em “*Chilling Adventures of Sabrina*”



Fonte: Compilação dos autores¹⁵.

Imagem 4 – Aniversário de Sabrina Spellman em “*Sabrina the Teenage Witch*” e Aniversário de Sabrina Spellman em “*Chilling Adventures of Sabrina*”



Fonte: Compilação dos autores¹⁶.

¹⁵ Montagem a partir de imagens coletadas no site Vanity Fair e VK. Disponível em < <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/04/chilling-adventures-sabrina-the-teenage-witch-salem-cat> > e < <https://vk.com/@engion-interview-kiernan-shipka> >. Acesso em: 5 de mai. 2020.

¹⁶ Montagem a partir de imagens coletadas no site Teen Idols 4 You e Pipoca Moderna . Disponível em < <http://www.teenidols4you.com/picture.html?g=Actors&pe=melissajoanhart&foto=554&act=1681&mv=2999&pic=706283> > e < <https://pipocamoderna.com.br/2018/10/o-mundo-sombrio-de-sabrina-espanta-e-diverte-em-fotos-e-primeiro-trailer-legendado/> >. Acesso em: 5 de mai. 2020.

Imagem 5 – Casa dos Spellmans em “*Sabrina the Teenage Witch*” e Casa dos Spellmans em “*Chilling Adventures of Sabrina*”



Fonte: Compilação dos autores¹⁷.

CONCLUSÕES

Neste estudo, foi possível expandir nosso entendimento a respeito do conceito de tradução transmídia e suas estratégias na produção das expansões narrativas, bem como a compreensão das diferenças entre as denominações utilizadas por essa prática, especialmente para distinguir e compreender o conceito de *reboot* utilizado pela Netflix como sendo a prática de expansão de mundo ficcional que recria a narrativa para revitalização de uma franquia midiática, explorando novas possibilidades e rumos para a obra, mantendo-se, contudo, as isotopias estruturantes entre as traduções.

Com a leitura dos diversos autores consultados sobre traduções de mídias e sobre o fenômeno das narrativas transmídia, foi possível analisar a franquia “Sabrina” compreendendo que o processo de mídias convergentes atua de forma a buscar o consumidor, expandindo um universo ficcional em diferentes mundos para, não só mantê-lo entretido e engajado, mas também para fazê-lo mais participante no processo de consumo e até de construção da narrativa.

A respeito da análise comparativa do ator “Sabrina” entre as duas expansões selecionadas pelo estudo, concluiu-se que a heroína adquiriu um caráter mais adulto e de maior simbolismo e complexidade narrativa que propiciam mais oportunidades de inferências por parte do consumidor que pode, como mostramos, além de se identificar com o relaxamento da dicotomia clássica entre o

¹⁷ Montagem a partir de imagens coletadas no site 94.5 PST e House Beautiful . Disponível em < <https://wpst.com/the-house-where-sabrina-the-teenage-witch-was-filmed-is-in-nj/>> e < <https://www.housebeautiful.com/design-inspiration/house-tours/a24177006/netflix-chilling-adventures-of-sabrina-house-easter-eggs/>>. Acesso em: 30 de abr. 2020.

que é o bem e o mal, identificar-se com os conflitos morais e éticos vividos por Sabrina, uma oportunidade de reconhecimento e até mesmo julgamentos sobre os valores vividos pela jovem bruxa.

Assim, verificamos que a nova tradução transmídia realizada pela Netflix aproxima a personagem da realidade humana do cotidiano contemporâneo, como uma das principais estratégias de adesão e engajamento, levando-se em consideração que o principal público deste objeto cultural é o público jovem, adolescente, que, por si só, já vive os mesmos conflitos de Sabrina e seus adjuvantes.

Com relação ao conceito de *reboot* utilizado pela plataforma para a classificação dessa série, verificamos que, de fato, ocorreu uma reinicialização do universo ficcional matriz com a construção de um novo mundo ficcional que muda o tom, a complexidade narrativa, e as formas de vida do ator Sabrina, revitalizando o universo ficcional, atualizando-o também ao contexto sociocultural contemporâneo e garantindo os contratos de veridicção e seu sucesso, o que confirma que a atualização temática, figurativa e passional, nas práticas de traduções transmídia é uma estratégia fundadora das expansões.

Dessa forma, podemos concluir que o *reboot*, como uma prática de tradução transmídia, opera as estratégias de equivalências intertextuais entre o universo ficcional e os seus mundos possíveis, isto é, entre a narrativa matriz e suas expansões não apenas por meio de reativações das franquias, mas, e, principalmente com novos direcionamentos narrativos e conteúdos adicionais relevantes, confirmando que essa estratégia indica maiores e mais significativas modificações e atualizações, mas sem perder a macroestrutura inicial. Dessa forma, consegue trazer de volta os antigos consumidores e ao mesmo tempo, com as atualizações contextuais, promover a adesão de novos fãs.

REFERÊNCIAS

ACHOUICHE, Mehdi. **TV Remakes, Revivals, Updates, and Continuations: Making Sense of the Reboot on Television.** Représentations dans le monde anglophone, Grenoble, p. 59-78, 1 semestre 2017. Disponível em: <https://representations.univ-grenoble-alpes.fr/IMG/pdf/4-achouiche.pdf>. Acesso em: 21 out. 2019.

BARROS, D. L. P. **Teoria Semiótica do texto.** 4. ed. São Paulo: Ática, 2008.

BONI, M. Introduction. In: BONI, Marta (Org.). **World building.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.

CÂMARA, Naiá Sadi. **Letramentos transmídia: um conceito e uma metodologia.** In: João Massarolo; Lucia Santaella; Sergio Nesteriuk. (Org.). **Desafios da transmídia: processos e poéticas.** 1ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2018, v. 1, p. 104-129.

[CÂMARA, Naiá Sadi](#). **formas de vida no seriado de ficção televisiva “Game of thrones”**. In: Nascimento, Edna Maria Fernandes dos Santos; Abriata Vera Lucia Rodella. (Org.). *Formas de vida: rotina e acontecimento*. 1ed. Ribeirão Preto: Coruja, 2014, v. 1, p. 1-20.

[CÂMARA, Naiá Sadi](#). SANTOS Vera Lúcia Pereira. *Crise de identidade nas novelas brasileiras*. In: **XV Asociación de Linguística y Filología de America latina**, 2008, Montevidéo. XV Asociación de Linguística y Filología de America latina. Montevidéo, 2008.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

FONTANILLE, Jacques; ZILBERBERG, Claude. *Tensão e significação*. Tradução Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Discurso Editorial: Humanitas, 2001.

GARCIA AVIS, Isadora. **La «glocalización» como rasgo definitorio del remake transcultural en televisión**. Fonseca, *Journal of Communication*, Salamanca, n. 14, p. 91-111, jun. 2017. ISSN 2172-9077. Disponível em: <<http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/fjc20171491111>>. Acesso em: 30 out. 2019 doi:10.14201/fjc20171491111.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Cultrix, 1979.

HORNBY, Richard. **Sitcom**. *The Hudson Review*, [s. l.], v. LXVIII, ed. 1, 2015. Disponível em: <https://hudsonreview.com/issue/spring-2015/>. Acesso em: 30 out. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. **Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design**. Conference Paper, Copenhagen, dezembro 2004. DOI 10.1109/CW.2004.67. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_worlds_-_Rethinking_cyberworld_design. Acesso em: 21 out. 2019.

MACHADO, Arlindo. **A narrativa seriada: categorias e modalidades**. Anais. São Paulo: ECA-USP, 1999.

MACHADO, Arlindo. **A narrativa seriada**. In: *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000, p. 83-97

MASSAROLO, J. C. ; MESQUITA JUNIOR, D. S. ; Câmara, Naiá Sadi ; PADONAVI, G. ; ARAUJO, A. P. T ; CUNHA, L. E. M ; MECENAS, D. ; SANTOS, J. C. R ; NICOLAI, Y. M . *Design ficcional, mundos possíveis e narrativas transmídia: modalidades de recepção inclusiva na série Sob Pressão..* In: Maria Immacolata Vassallo de Lopes. (Org.). (Org.). **A construção de mundos ficcionais na ficção televisiva**. 1ed. PORTO ALEGRE: SULINA, 2019, v. 6, p. 157-160.

PROCTOR, William. **Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot**. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, [s. l.], v. 22, p. 1-19, fevereiro de 2012. Disponível em: <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2012/february-2012/proctor.pdf>. Acesso em: 21 out. 2019.

RYAN, Marie-Laura. **Narrativa transmídia e transficionalidade**. Celeuma, [s. l.], v. 2, ed. 3, 30 dez. 2013. DOI <https://doi.org/10.11606/issn.2318-7875.v2i3p96-128>. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/celeuma/article/view/87713>. Acesso em: 21 out. 2019.

RYAN, Marie-Laure. **Possible Worlds**. The living handbook of narratology, [s. l.], 2 mar. 2012. Disponível em: <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/54.html>. Acesso em: 21 out. 2019.

SCOLARI, Carlos Alberto. **A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo**. Matrizes, [s. l.], v. 4, ed. 2, p. 127-136, 15 dez. 2011. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/issue/view/3175>. Acesso em: 21 out. 2019.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas Transmídia: Consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea**. Parágrafo, [s. l.], v. 3, ed. 1, p. 5-19, primeiro semestre de 2015. Disponível em: <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/291>. Acesso em: 21 out. 2019.

SILVERBLATT, Art. **Genre studies in mass media: a handbook**. Nova York: M.E. Sharpe, 2007. ISBN 978-0-7656-1669-2.

SILVERMAN, David. **Remake Television: Reboot, Re-use, Recycle**. The Journal of American Culture, [s. l.], v. 39, ed. 3, p. 375-376, 4 set. 2016. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jacc.12598>. Acesso em: 21 out. 2019.

STAIGER, Janet; HAKE, Sabine (ed.). **Convergence Media History**. Nova York: Routledge, 2009.

VEREVIS, Constantine. **Film Remakes**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2006.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: não se aplica

Fontes de financiamento: não se aplica

Apresentação anterior: não se aplica

Agradecimentos/Contribuições adicionais: não se aplica

Daniel Moretto

Graduando em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Ribeirão Preto (UNAERP).

E-mail: danielmoretto@ymail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8832-4063>

Lorena Agda de Melo Alves

Graduando em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Ribeirão Preto (UNAERP).

E-mail: lorenamelog@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3658-6619>

Naiá Sadi Câmara

Pós-doutora em Comunicação e Artes pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR), doutora e mestre em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP).

E-mail: naiasadi@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2404-2737>