

*A representação da bruxa no cinema: The
Craft (1996) e The Craft: Legacy (2020)*

Beatriz Sofia Nunes Ferreira

Nº14852

Projeto final realizado no âmbito da conclusão do Mestrado em Audiovisual e Multimédia

Trabalho orientado por:

Professora Doutora Ana Cristina Antunes

Professora Doutora Vanda de Sousa

Outubro de 2024

DECLARAÇÃO

Declaro ser autor(a) deste trabalho, apresentado como parte integrante das condições exigidas para a obtenção do grau de Mestre em Audiovisual e Multimédia, que constitui um trabalho original, nunca tendo sido submetido, no seu todo ou em parte, a nenhuma outra instituição de ensino superior, no âmbito das condições exigidas para a obtenção de um grau académico, ou com outro propósito.

Atesto ainda que todas as citações estão devidamente identificadas e declaro ter consciência de que o plágio poderá levar à anulação do trabalho agora apresentado.

Beatriz Ferreira
[Nome do Candidato]

Resumo

O audiovisual, nomeadamente o cinema, é tanto uma forma de divulgação de ideais sociais, como alimentada por perceções e ideais sociais. Trata-se de uma máquina que se alimenta e que dá a alimentar. Deste modo, acaba por considerar-se que está ligada às representações sociais, acabando por representar pessoas ou conceitos que observamos em sociedade, e podendo criar ou dar a conhecer novas formas de os representar.

A bruxa é uma personagem enigmática que se vê no cinema desde 1901. Da mesma forma que o cinema passou por várias transformações, também a bruxa se foi transformando com o passar do tempo.

Influenciada pela perspetiva social da mulher e alterações em contextos sociais, a bruxa já foi representada como a vilã, a heroína, a jovem, a velha, bonita, feia, temida e adorada. É interessante analisar a mesma personagem em dois contextos sociais e temporais distintos, numa tentativa de compreender o que mudou, evoluiu, e o que se mantém – e mais ainda, se a perceção do público se alterou.

Assim, neste projeto foram realizadas duas montagens, tendo como base os filmes *The Craft* (1996) e *The Craft: Legacy* (2020). Através de uma reinterpretação destas obras, foram criadas duas edições de vídeo que apresentam a representação da bruxa e analisa as suas diferenças com mais de 20 anos de diferença.. Foram ainda realizados dois questionários de modo a compreender a representação da bruxa segundo os inquiridos, e a sua avaliação dos vídeos realizados.

Palavras-chave: Bruxa, Cinema, Representações, Representações Sociais

Abstract

Audiovisual media, such as cinema, is both a way to promote social ideals and is itself fuelled by social ideas and perceptions. It functions as a machine that both feeds and is fed. In this way, it can be considered connected to social representations, portraying people or concepts observed in society, and having the potential to create or introduce new ways of representing them.

The witch is an enigmatic character that has appeared in cinema since 1901. Just as cinema has undergone various transformations, the figure of the witch, and the way it's represented, has also changed over time.

Influenced by society's perspectives on women and shifts in social contexts, the witch has been portrayed as the villain, the hero, a young woman, an old woman, beautiful, ugly, feared, and loved. Therefore, it is interesting to analyse this character in two distinct social and temporal contexts to understand what has changed, evolved, and what has remained — and more importantly, whether the public's perception has changed.

This project is based on the films *The Craft* (1996) and *The Craft: Legacy* (2020). Through a reinterpretation of these pieces, two video edits were created to showcase the representation of the witch, as well as analyse their differences with more than twenty years between each representation. Through two surveys, we aimed to understand how the respondents' viewed the representation of the witch and their evaluations of the videos.

Key-Words: Witch; Cinema; Representation; Social Representations

Agradecimentos

Agradeço à minha mãe, que sempre me incentivou a priorizar a educação e a estudar o que me fazia feliz.

Agradeço ao meu irmão e ao Jorge, que acreditaram sempre em mim.

Agradeço às amigas, que me ouviram e que me fizeram companhia durante as sessões de estudo.

Agradeço à Professora Doutora Vanda de Sousa, e à Professora Doutora Ana Cristina Antunes pela orientação e por fazerem com que me empenhasse além do que achei ser possível.

Obrigada!

Índice

Introdução	11
1. Representações sociais.....	14
2. A Representação da Bruxa no cinema	19
2.1. A Representação da bruxa em The Craft (1996) e The Craft:Legacy (2020).....	23
3. Análise Filmica	25
3.1. The Craft (1996)	25
3.2. The Craft:Legacy (2020).....	44
4. Investigação de suporte.....	60
4.1. Método	60
4.1.1. Participantes.....	60
4.1.2. Participantes do questionário 1	61
4.1.3. Participantes do questionário 2.....	61
4.1.4 Descrição do instrumento de recolha	61
4.1.5. Procedimento de recolha de dados.....	63
4.2. Resultados da Investigação.....	65
4.2.1 Resultados relativos ao Questionário 1 – The Craft (1996).....	65
4.2.2. Resultados relativos ao Questionário 2 – The Craft:Legacy (2020).....	67
5. Realização do Projeto	70
5.1 . Projeto 1 – Vídeo relativo ao The Craft (1996)	73
5.1.1 Questionário 1 – dados das questões referentes ao vídeo relativo ao The Craft (1996).....	82
5.2 Projeto 2 – Vídeo relativo ao The Craft:Legacy (2020).....	86
5.2.1 Questionário 2 – dados das questões referentes ao vídeo relativo ao The Craft:Legacy (2020).....	96
5.3. Comparação entre os dois vídeos.....	100
Conclusão.....	102
Bibliografia	104
Anexos.....	109
Questionário 1	109
Questionário 2	116

Índice de Figuras

Figura 1 – Sarah pede ajuda a Lirio.	28
Figura 2 – Cena de abertura do filme	29
Figura 3 – Nancy pratica magia no quarto.....	30
Figura 4 – Pentagrama no chão do quarto secreto da loja esotérica.....	30
Figura 5 – Ritual realizado pelas raparigas na praia.....	31
Figura 6 – As raparigas praticam magia no quarto de Nancy	31
Figura 7 – Primeiro feitiço que as raparigas realizam juntas.....	32
Figura 8 – As raparigas conversam sobre os seus feitiços no jardim da escola	33
Figura 9 – As raparigas encontram tubarões após o ritual na praia.....	33
Figura 10 – As raparigas realizam um feitiço para que Rochelle flutue.....	34
Figura 11 – Nancy, Bonnie e Rochelle confrontam Sarah (1)	34
Figura 12 - Nancy, Bonnie e Rochelle confrontam Sarah (2).....	35
Figura 13 - Nancy, Bonnie e Rochelle confrontam Sarah (3).....	35
Figura 14 – Nancy caminha sobre o mar enquanto as amigas observam em choque (1).....	36
Figura 15 – Nancy caminha sobre o mar enquanto as amigas observam em choque (2).....	36
Figura 16 – Estética de Nancy	38
Figura 17 – As raparigas antes de iniciarem as suas práticas na bruxaria	39
Figura 18 – As raparigas após iniciarem as suas práticas na bruxaria.....	39
Figura 19 – Estética de Sarah (1).....	40
Figura 20 - Estética de Sarah (2).....	41
Figura 21 – Amuletos presentes nos rituais das raparigas (1).....	47
Figura 22 - Amuletos presentes nos rituais das raparigas (2).....	48
Figura 23 – Estética de práticas de bruxaria (1).....	48
Figura 24 – Estética de práticas de bruxaria (2).....	49
Figura 25 – Estética da primeira parte do filme (1).....	50
Figura 26 – Estética da primeira parte do filme (2).....	50

Figura 27- Estética das cenas em casa de Lily (1).	51
Figura 28 – Estética das cenas em casa de Lily (2).....	51
Figura 29 - Estética da segunda parte do filme (1).....	52
Figura 30 - Estética da segunda parte do filme (2).....	52
Figura 31 – Ângulo de Adam.	54
Figura 32 – Ângulo de Lily.....	55
Figura 33 – Ângulo de Adam no início da batalha final.....	55
Figura 34 – Ângulo de Lily no fim da batalha final.....	56
Figura 35 – Movimento direita - esquerda.....	74
Figura 36 – Movimento esquerda - direita.....	75
Figura 37 – Utilização de <i>fade</i> para tela preta (1).....	76
Figura 38 - Utilização de <i>fade</i> para tela preta (2).....	76
Figura 39 - Utilização de <i>fade</i> para tela preta (3).....	77
Figura 40 - Utilização de <i>fade</i> para tela branca (1).	77
Figura 41 - Utilização de <i>fade</i> para tela branca (2).	78
Figura 42 - Utilização de <i>fade</i> para tela branca (3).	78
Figura 43 - <i>frame</i> inicial com a cara de Tabby no vídeo 2.	86
Figura 44 – <i>frame</i> inicial com a cara de Nancy no vídeo 1.	87
Figura 45 – Utilização de <i>voice overs</i> para fins de continuidade (1)	88
Figura 46 - Utilização de <i>voice overs</i> para fins de continuidade (2).....	89
Figura 47 – Utilização de tela branca para transições (1).....	90
Figura 48 - Utilização de tela branca para transições (2).	90
Figura 49 - Utilização de <i>voice overs</i> para manter a continuidade durante a sequência de magia (1)	91
Figura 50 – Utilização de <i>voice overs</i> para manter a continuidade durante a sequência de magia (2)	91
Figura 51 – Utilização de efeitos sonoros.....	95

Índice de Gráficos

Gráfico A – Género de filmes em que os inquiridos do questionário 1 mais encontram a personagem bruxa	66
Gráfico B – Hábitos dos inquiridos do questionário 1 na visualização de filmes sobre bruxas.	66
Gráfico C – Género de filmes em que os inquiridos do questionário 2 mais encontram a personagem bruxa	68
Gráfico D – Hábitos dos inquiridos do questionário 1 na visualização de filmes sobre bruxas.	69
Gráfico E – Resultados da avaliação global do vídeo 1.	84
Gráfico F – Resultados da avaliação da compreensão da história do vídeo 1.	84
Gráfico G – Resultados da avaliação do ritmo do vídeo 1.	85
Gráfico H – Resultados da avaliação da banda sonora utilizada no vídeo 1.	85
Gráfico I – Resultados da avaliação global do vídeo 2.	98
Gráfico J – Resultados da avaliação da compreensão da história do vídeo 2.	98
Gráfico L – Resultados da avaliação do ritmo do vídeo 2.	99
Gráfico M – Resultados da avaliação da banda sonora do vídeo 2.	100

Introdução

A figura da bruxa no cinema está presente desde 1901, desde aí tem vindo a evoluir. Atualmente, no cinema contemporâneo, é possível ver uma variedade de representações desta personagem. Através da análise dos filmes *The Craft* (1996) e de *The Craft: Legacy* (2020) é possível ter uma ideia mais clara da forma como a representação da bruxa se alterou, tanto pela distância com que um foi lançado do outro, mas também pelo facto de se tratar de uma narrativa semelhante no mesmo universo.

A teoria das representações sociais de Serge Moscovici (1981) fornece clareza sobre a forma como conceitos, imagens e associações são partilhados e transformados dentro de um determinado grupo. A noção de representações, tanto sociais quanto coletivas, contribui para a compreensão da origem e propagação da imagem e das características que temos tendência a associar à bruxa. É possível também compreender, através de Jacques Aumont (2009) o papel fundamental que o cinema tem, uma vez que é simultaneamente produto e produtor de representações.

Tendo isso em mente, e observando o cinema como espelho de crenças e perceções sociais num determinado contexto, surge este projeto que envolve a realização de dois vídeos, baseados em personagens de épocas distintas. A escolha, primeiramente, do *The Craft* (1996) – e consequentemente, de uma determinada representação da bruxa – deve-se a que este se tornou um ícone em filmes sobre esta temática. Apresenta-nos o que é bom e o que é mau de forma muito clara, e isso é algo que se veio a dissolver com o passar do tempo. O clássico de 1996 estreou-se numa altura em que a bruxa ainda era maioritariamente vista como vilã, e existia a ideia de que qualquer envolvimento com bruxaria traria sofrimento às pessoas.

O filme sugere a representação que a maioria das pessoas tinha da bruxaria nos anos 90, e embora seja muito fantasioso, apresenta crenças da religião pagã – isto deve-se ao diretor, que fez questão de ter alguém que praticava bruxaria durante as gravações de modo a certificar-se de que a parte religiosa estaria representada de forma correta (visto que as práticas das raparigas se baseiam em vários fatores da religião pagã). A atriz principal, Fairuza Balk, também praticava paganismo, acabando por contribuir ao longo das gravações.

Na sequência deste filme de 1996, que de acordo com vários críticos marcou uma geração, surge um *spin off* em 2020, que nos dá uma nova representação de bruxas e das suas práticas.

Esta representação pode ser considerada mais atual, baseada na bruxaria contemporânea e em práticas religiosas, mostrando-nos uma representação mais leve da bruxa. Este segundo filme, *The Craft: Legacy* (2020) apresenta-nos uma representação da bruxa jovem preocupada com questões de aceitação social e que procura trabalhar no seu amor-próprio e poder interior. Assim, surgiu a oportunidade de trabalhar dois filmes com mais de 20 anos de diferença, que partilham a mesma temática, mas a apresentam de perspetivas diferentes, de acordo com o contexto social em que se deu o seu lançamento.

Os vídeos foram realizados para apresentar as personagens e o contexto em que se encontram inseridas e as suas práticas de bruxaria. Estes vídeos também serviram de ferramenta para apurar a perceção que os inquiridos tinham sobre a forma como as bruxas são representadas. Pretendeu-se criar uma obra audiovisual, através da transformação de conteúdo, que apresentasse a essência das personagens e o contexto em que se encontram inseridas, sendo assim possível compreender de que forma são representadas – a sua estética, maneirismos, ações e emoções.

Assim sendo, durante o processo, teve-se em conta a duração dos vídeos – tendo a noção de que os inquiridos poderiam não apresentar disponibilidade para assistir a vídeos de longa duração. Também se considerou a possibilidade de que estes vídeos alcançassem vários espectadores, que possivelmente não tivessem assistido ao filme previamente, de modo que lhes deveria ser possível compreender a narrativa e o contexto do enredo.

A parte escrita deste projeto conta com 6 capítulos e as suas respetivas subsecções. No primeiro capítulo fala-se sobre representações sociais e coletivas. O segundo capítulo fala sobre a representação da bruxa no cinema, fornecendo algum contexto histórico e exemplos de representações desta personagem, acabando por se focar especificamente na representação da bruxa nos filmes *The Craft* (1996) e *The Craft: Legacy* (2020). No terceiro capítulo dá-se uma análise filmica das duas obras.

O quarto capítulo trata da investigação de suporte, desde o método aos resultados de ambos os questionários, passando pelos participantes dos questionários, a descrição do instrumento de recolha de dados, e o procedimento de recolha de dados. Por fim, é detalhado o processo da realização de ambos os vídeos apresentados neste projeto, uma comparação entre ambos, e as suas respetivas avaliações de acordo com os inquiridos da amostra 1 e amostra 2.

Em suma, ao observarmos neste projeto, um filme de 1996 e a sua sequência em 2020, uma vez que esta nos apresenta a mesma premissa com vários elementos em comum – conseguimos

analisar de que forma é que se alterou a representação dos tópicos abordados no primeiro filme de acordo com a nossa perspetiva social – tópicos como a irmandade, o empoderamento feminino e a libertação sexual. É possível também analisar de que forma é a que a representação da bruxa se alterou.

1. Representações sociais

Quando se fala em representações cinematográficas, o conceito de representação social está presente (Costa & Bona, 2017, p.4). Como já referido, o cinema é um meio de amplitude, com a capacidade de alcançar públicos diferentes (Costa & Bona, 2017). Este meio de comunicação encarrega-se de criar representações e transmiti-las ao público, trata-se de uma “fonte de informações sobre representações“ (Tarapanoff, 2011, citado por Costa e Bona, 2017, p.4), pois permite-nos ter uma ideia da percepção que a sociedade tem, num contexto social e temporal, de uma situação ou personagem. Simultaneamente, o cinema contribuir para a sua propagação ou alteração dessas mesmas representações. Assim, o cinema trata-se tanto de um produto cultural como de uma representação do social (Hassen, 2008).

Tendo o cinema bastante amplitude, acaba por ter capacidade para abranger “um público mais heterogêneo que (...) se identifica e absorve significações de acordo com o que produtoras mundiais lançam no mercado, principalmente as estadunidenses.” (Costa & Bona, 2017, p.3)

Quando surgiu o cinema, este ramo era composto por pequenos filmes que representavam o quotidiano (Haussen, 2008), e ainda na primeira década da sua exibição surgem as salas de projeção. Mesmo com as mudanças que ocorreram com o passar do tempo, o cinema era desde cedo “um meio de comunicação que chegava o mais perto possível a seu público” (Turner,1997, citado por Haussen, 2008, p.19). Mais tarde, o cineasta russo Sergei Eisenstein utiliza a montagem para criar algo, propõe que o cinema pode transformar a realidade e que possui uma linguagem específica e tem uma determinada lógica.

De acordo com Costa & Bona (2017) a representação cinematográfica torna-se importante tanto no seu campo enquanto produto social, como na sociedade enquanto espelho de uma determinada época.

A compreensão da teoria das representações sociais facilita-nos a compreensão da relação “entre o universo individual e as condições sociais nas quais os atores sociais interagem” (Parreira et al., 2018, p.56).

A teoria das representações sociais, criada por Serge Moscovici em 1961, permite a compreensão dos processos que intervêm na adaptação sociocognitiva dos indivíduos às realidades quotidianas e ao seu ambiente ideológico e social, e deu origem a outras correntes teóricas que tentam complementar o conceito e auxiliar no processo (Parreira et al.,2018).

Moscovici (2007) afirma que a nível cultural e social estamos rodeados de ideias, pensamentos e imagens, tanto a nível individual quanto a nível coletivo, que acabam por nos influenciar mesmo que não nos apercebamos.

No campo do cinema, defende-se que as representações cinematográficas são “uma das ferramentas mais significativas” (Costa & Bona, 2017, p.3). Esta representação deve ter-se em conta perante o discurso cinematográfico de modo a evitar uma representação social meramente parcial ou a uma negligência das suas dimensões (Costa & Bona, 2017). De acordo com Aumont (1994) o cinema acaba por ser “um veículo das representações que uma sociedade dá de si mesma” e “a tipologia de uma personagem (...) pode ser considerada representativa não apenas de um período de cinema como também de um período da sociedade.” (Aumont, 1994, p.98). Podemos assim considerar que as representações sociais a nível cinematográfico são, de certo modo, uma máquina que se alimenta a si própria, ou seja, a representação de um dado objeto ou personagem pode ser influenciada pelo modo como o cinema representa esse mesmo objeto ou personagem.

A representação social tem base no conceito de representação coletiva proposto por Durkheim (1898), que diferenciou a representação social da representação coletiva, ou seja as características do pensamento social eram diferentes do pensamento individual, sendo essa separação também associada à diferença entre psicologia e sociologia (Farr, 1998).

Segundo Durkheim, o surgimento da sociedade industrial que decorria na altura, era algo positivo, e o aumento da divisão do trabalho que ocorria na europa traria consigo um aumento da solidariedade a nível humano (Martins, 2006, citado por Galante, 2021), contudo a desordem permeava sobre as disposições sociais. Segundo Durkheim, esta desorientação da sociedade devia-se à falta de um “novo conjunto de princípios morais que fosse capaz de organizar os indivíduos” (Martins, 2006, citado por Galante, 2021, p.5) dada a velocidade com que ocorreram as transformações económicas e sociais na altura não permitindo tempo suficiente para uma readaptação (Galante, 2021).

De acordo com a abordagem sociológica, o sociólogo deveria ter um objeto de estudo próprio, tal como tinham outras áreas, como a biologia e a psicologia. Esse objeto de estudo passaria pelos fatos sociais, sendo estes “as estruturas exteriores aos indivíduos que já estão postas na sociedade quando um novo individuo é introduzido nela” (Galante, 2021, p.5).

Os fatos sociais, de acordo com o autor, são de certa forma uma generalidade com interesse social (Galante, 2021), contudo para algo ser classificado como “fato social” não podem surgir

de “forma espontânea na consciência individual do ser humano” (Galante,2021,p.6), ou seja, devem ser exteriores aos indivíduos e possuir um poder coercitivo – descrito por Durkheim em 2004 como algo que está presente constantemente mesmo que o indivíduo não se aperceba (Galante,2021).

Tendo o fato social como objeto de estudo, a sociologia de Durkheim defende que através deste, seria possível “decifrar o mundo e garantir a ordem social pela coesão dos indivíduos, através do estabelecimento de normas coletivas” (Lopes, 2012, citado por Galante, 2021, p.6).

A ligação dos fatos sociais com a representação da bruxa no cinema, poderá estar presente na ideia de que uma bruxa – uma mulher com poder, que o usa para sua vantagem, e que é muitas vezes associada a uma vilã – é contra a ordem social. O papel da bruxa no cinema, seria considerado uma quebra de um fato social num determinado universo cinematográfico, da mesma forma que há séculos, perante um caráter religioso, a bruxa foi considerada uma quebra do fato social numa sociedade religiosa cristã.

O termo “representação social” foi cunhado por Serge Moscovici em 1961, na sua tese de doutoramento intitulada “La psychanalyse: son image et son public”, onde apresenta a Teoria das Representações Sociais, também da sua autoria. Moscovici (1961) reformulou o conceito de representação coletiva apresentado por Durkheim, de modo a especificar a sua própria noção da forma como o conhecimento é representado e compartilhado a nível social (Hewstone, 1989).

Como mencionado, compreender a teoria das representações sociais facilita a compreensão da relação “entre o universo individual e as condições sociais nas quais os atores sociais interagem” (Parreira et al., 2018, p.56), e Moscovici defendia que a nível cultural e social estamos rodeados de ideias, pensamentos e imagens, tanto social como coletivamente, que acabam por nos influenciar mesmo que não nos apercebamos (Moscovici,2007).

Moscovici tinha como objetivo compreender de que modo a inovação científica afeta ou pode contribuir para a mudança social e cultural. Assim, remeteu inicialmente para a representação

coletiva (Durkheim, 1898)¹ como uma forma de o fazer, mas aponta que tem alguma dificuldade em dar conta de uma realidade mais atual. Durkheim (1898) defendia que as formas características de organização da vida social levam também a determinados pensamentos ou a formas de pensar em determinadas características (representações coletivas), estas representações acabam por se impor aos indivíduos de um determinado grupo mesmo que de forma inconsciente, e acabam por justificar as regularidades duradouras que encontramos em determinados grupos sociais e culturais (Vala & Monteiro, 2013).

A importância dos processos associados ao pensamento social, para a compreensão das ações sociais e do funcionamento do sistema cognitivo é salientada por Moscovici (1981) ao propor o conceito de sociedade pensante, ou seja, uma sociedade pode ser um sistema pensante, da mesma forma que é um sistema político ou um sistema económico. É um espaço de interação social no qual as pessoas se questionam e procuram respostas para questões que se colocam (Vala & Monteiro, 2013). Podemos entender as representações sociais como um ‘reflexo interno’ de uma realidade que nos é externa (Moscovici, 1969, citado por Vala & Monteiro, 2013), mas Moscovici (1996) propõe que sejam entendidas como uma construção, um produto do confronto da atividade mental de um sujeito e das relações complexas que mantem com um determinado objeto (Abric 1987, citado por Vala & Monteiro, 2013).

Moscovici (1981) propõe algumas alterações com a teoria das representações sociais, nomeadamente, assumir que os modelos que servem para explicar a permanência têm também de conseguir explicar a mudança e identificar os processos que interligam ambas (Vala & Monteiro, 2013), ou seja para Moscovici (1981) as representações não são estáticas, mas sim móveis e alteráveis, podem influenciar relações e comportamentos. Defende que as representações sociais devem interessar-se pelo estudos das representações em construção, ou seja, representações que ainda não tiveram tempo de se solidificar em sociedade devido a serem muito recentes (Vala & Monteiro, 2013). Para Moscovici o mais importante é que a representação social produza e determine comportamentos, uma vez que define a natureza de determinados estímulos, e provocam a as respostas que lhes são atribuí-lhes (Sá, 1996).

¹ Segundo Durkheim, existe um sistema de crenças e sentimentos comuns à média dos indivíduos, esse sistema é contínuo e tem vida própria, tratando-se de uma consciência coletiva. Durkheim afirma que as suas funções são sistemas de representações e de ações sociais que se encontram fora da consciência comum. Assim, “a relação direta entre os termos ‘crenças e sentimentos’, ‘sistemas de representação’ e ‘consciência coletiva’ assim se apresenta: crenças e sentimentos comuns aos indivíduos espelham o conjunto de representações e de ação. A consciência coletiva é formada desse conjunto e nesse processo.” (Oliveira, p.73, 2012).

A representação social tem uma dupla função: a função cognitiva e a função social. A função cognitiva tem a função de ancoramento e estabilização, de acordo com Moscovici as pessoas têm um papel ativo na apropriação e reestruturação de uma determinada realidade (Abric,1996). A função social pretende fixar, e criar um equilíbrio e uma identidade cognitiva, as representações sociais são geradas coletivamente e são produzidas e reproduzidas através de interações sociais, de acordo com Jodelet (1989) acabam por participar na elaboração de uma realidade comum a um determinado grupo (Abric, 1996).

As representações sociais constituem no sistema e o metassistema de cada indivíduo. O sistema trata de associações, ilusões, discriminações, e educação, e o metassistema controle, trabalha e verifica tudo o que o sistema produz (Vala & Monteiro,2013)

Mais ainda, segundo a hipótese de themata de Moscovici (1992) nós possuímos ideias fontes, ou seja, unidades cognitivas duradouras e estáveis que acabam por moldar as nossas representações sociais (Abric, 1996).

2. A Representação da Bruxa no cinema

No contexto deste projeto, a representação da bruxa no cinema pode ser vista como um reflexo da representação coletiva da bruxa, acabando por reforçar normas ou crenças sociais. Segundo a representação social de Moscovici, e utilizando o cinema como meio de representação, a bruxa acaba por ser representada de acordo com perspectivas e narrativas sociais acerca da bruxa e da mulher. A alteração e as várias vertentes da bruxa representadas no cinema podem ser consideradas fruto das várias perspectivas que a sociedade tem vindo a apresentar, sobre a bruxa e sobre a mulher.

Atualmente, a bruxa pode ser representada de várias formas. Mesmo sendo as representações sociais, de acordo com Moscovici, algo que se vai moldando ou alterando, há certas características que parecem ainda estar mais presentes na sociedade contemporânea, e consequentemente, no cinema contemporâneo.

Aline Valadares (2017) define a personagem bruxa com três palavras: “Perversas, Hipersexualizadas e histéricas” (Valadares,2017,p.1), enquanto West (2018) defende que a representação da bruxa no cinema reflete a perceção que a sociedade tem da mulher e do seu papel, é por isso que esta representação se vai alterando com o passar do tempo.

O gênero cinematográfico de terror está repleto de monstros e criaturas mitológicas - nomeadamente as bruxas. (Walter, 2015 citado por Larocca,2019). Quando estas são reapropriadas pelo audiovisual acabam por manter características que as tornam identificáveis pelos espectadores (Russell, 2004, citado por Larocca, 2019).

West (2018) afirma que a personagem bruxa encontra-se inserida no género de terror desde o seu surgimento, mesmo que em alguns momentos tenha estado ausente ou tenha evoluído, passando por géneros de comédia ou dramas, e incorporando o papel de ‘boa’ e ‘má’.

A representação cinematográfica que nos é apresentada por norma, iniciou-se baseada na literatura, nomeadamente a literatura infantil. A bruxa tende a procurar vingança, poder, dinheiro e beleza², e esta ideia pode ver-se representada nos primeiros filmes de animação que

² Exemplos disso podem ser observados 1) na personagem Bruxa má do Oeste em *O Feiticeiro de Oz* (1866) de L. Frank Baum, 2) *The Snow Queen* (1844) e *The Little Mermaid* (1837) ambos de Hans Christian Andersen, 3) *The Sleeping Beauty in the Woods*, de Charles Perrault (1697) mais tarde adaptado pelos Irmãos Grimm em 1812, e 4) vários dos contos escritos pelos Irmãos Grimm (sendo que atualmente o mais conhecido pelo público são as adaptações mais popularizadas pela Walt Disney Productions), como *A Branca de Neve* e os *Sete Anões* (1812) ou *Rapunzel* (1812).

surgiram, ou nas adaptações cinematográficas de histórias infantis.³ A representação da bruxa no cinema faz-se notar há mais de um século, em obras cinematográficas que vão desde uma variedade de curta-metragens mudas, nomeadamente *The Magic Sword* (1901), *The Wonderful Wizard of Oz* (1910) *The Witch of Salem* (1913) *Bewitched Matches* (1913), a obras mais longas como *His Majesty, the Scarecrow of Oz* (1914), *Cinderella* (1914), *Snow White* (1916) e *Macbeth* (1916), todos eles filmes mudos com cerca de uma hora. Houve ainda *The Mysteries of Myra* (1916) uma série muda com 15 episódios.

Posteriormente, algumas das primeiras representações da bruxa a nível cinematográfico surgem nos anos 30, deram-se 1) no filme infantil de animação *A Branca de neve e os sete anões* (1937), e 2) no clássico *O Feiticeiro de Oz* (1939) (Wardlow, 2018). Um dos filmes mais presentes nas análises desta temática é o filme Suíço *Haxan: Eitchcraft Through the ages* (1922) que nos mostra uma visão diferente da feitiçaria – trata-se de uma representação da bruxa em formato de documentário. Esta obra apresenta-nos a bruxa de modo menos fantasioso e com o propósito de informar os espectadores, as bruxas são-nos mostradas da perspectiva cristã. Esta obra foi realizada com base na obra literária *Malleus Maleficarum* (1486) escrita pelo ‘caçador de bruxas’ alemão Heinrich Kramer, que apresentava soluções para lidar com todas as criaturas associadas ao diabo – onde a bruxa se inseria (Moreno,2019) (Scovell,2020).

De acordo com Javi Moreno (2019) em *In a Stranger Field – studies of art, audiovisual and new thechnology in fantasy, SciFi and Horror Genders*, a bruxaria no cinema tende a ser mais utilizada como um “plot binder”⁴, e não como o foco ou o tema em si. A aparição de uma bruxa é sinónimo da aparição de uma vilã (Moreno, 2019). Tal deve-se a tradições históricas nas quais a bruxaria é compreendida e representada como uma “ciência da magia” praticada maioritariamente por mulheres, isto é uma característica comum a nível histórico, folclórico e mitológico (Moreno,2019). A nível mediático a bruxa pode ser representada como heroína ou vilã. Ao longo dos anos se pode observar que alguns autores vão continuar a apresentá-las como “eternas vilãs” também se observou uma mudança na sua imagem (Costa & Bona, 2017).

Larocca (2019) afirma que a bruxa nos é apresentada de duas formas, sendo elas ‘a mulher velha, com pele pálida, verrugas e nariz retorcido’ ou ‘a bruxa jovem, poderosa e sexualmente

³ Javi Moreno (2019) afirma que a Disney nos deu a conhecer um protótipo de “uma madrasta obcecada com juventude e beleza, que era capaz de tentar aniquilar a branca de neve com uma maçã enfeitada, só para não ser ofuscada por ela. Um ícone que irá marcar um místico de feminilidade da bruxa enquanto mulher malvada (dentro e fora do cinema)” (Moreno, 2019, p.270).

⁴ Plot Binder – Um elemento ou uma característica que solidifica a narrativa, que une vários elementos entre si, não se tornando no foco principal do enredo

ativa' . Embora pareçam opostos, acabam por se complementar e representar “uma feminilidade maligna e perigosa, fruto dos tratados de clérigos e juízes de séculos passados.” (Larocca, 2019, p.106).

Luciana Haussen (2008) afirma que a representação da bruxa é um reflexo de questões sociais e culturais. Ana Paulo Jorge (2023) afirma que em grande parte dos filmes com bruxas, esta personagem acaba por ter um papel secundário ou por ser uma figura misteriosa, dando ainda o exemplo de *The Wizard of Oz* (1939), no qual a grande vilã é a bruxa má do leste, mesmo só sendo “possível ver os pés” (Jorge, 2023, p.29) e de *The Blair Witch Project* (1999) em que “a bruxa causa medo justamente por nunca se fazer visível” (Jorge, 2023, p.29) De acordo com Gabriela Larocca (2021), no final do século XX, os filmes de terror com a bruxa representada como antagonista tornaram-se menos comuns (Larocca,2021).

Moreno (2019), afirma que em 1970 surge uma nova representação da bruxa no cinema, nomeada “pop witch”, que pode ser observada em séries como *Bewitched* (1964-1972) de Sol Saks, ou a original *Sabrina, the Teenage Witch* (1971) de Hal Sutherland, que representa a bruxa como a protagonista, com um aspeto comum de uma mulher branca da América do Norte.

Segundo Javi Moreno (2019), com esta nova bruxa surge um símbolo hiper sexualizado, isto pode ser observado em *Elvira*, que além de ser uma personagem em *Elvira:Mistress of the Dark* (1988) de Peterson, John Paragon e Sam Egan participa em vários anúncios da época.

É importante realçar também a paleta de cores escuras que parece estar presente sempre que surge uma bruxa: desde a sua maquilhagem às suas roupas. Santos (2007) afirma que a cor preta é associada à escuridão e às trevas, uma vez que a ausência de luz remete para a ausência de vida.

Santos (2017) afirma que na antiguidade romana e durante toda a alta idade média, havia espaço para o ‘preto bom’ e o ‘preto mau’, por um lado tratava-se de uma cor “associada à humildade, temperança, autoridade ou dignidade” e por outro era associada ao “mundo dos mortos e das trevas, para os pecados e para as forças do mal”. (Pastoureau,2014, citado por Santos,2017, p.33).

Entre o século XIV e o século XVII o preto permanece uma cor associada ao que é diabólico, associado ao luto e a práticas de bruxaria, mas acaba por ser também associado à moda e ao luxo, uma vez que passou a ser utilizado por uma classe social mais elevada (Santos, 2017). A partir do século XVII a XXI a cor preta cai em desuso e volta a ser muito mais associada ao

luto e à perda. Com a passagem do milénio, dá-se maior destaque às conotações negativas, e a cor “constitui-se na chamada ‘paleta do Diabo’ para, durante vários séculos, ser considerada uma cor infernal” (Pastoureau, 2014, citado por Santos, 2017, p.34). A cor preta pode simbolizar transgressão ou rebeldia, associada “aos rockers, os Panteras Negras e todos os movimentos na segunda metade do século XX fizeram uma grande exibição de revolta ostentando roupa preta” (Pastoureau, 2014, citado por Santos, 2017, p.37).

Neste projeto, o estado da arte é relevante para o tema de estudo, uma vez que é importante compreender de onde surgem as representações que observamos no meio audiovisual, o que podem simbolizar, e o que leva à sua alteração ou metamorfose com o passar do tempo. O estereótipo da bruxa representado no cinema surge derivado de vários elementos, passando pelas primeiras representações na literatura de folclore ou na literatura infantil, que em torno serviram de base para as primeiras representações cinematográficas da bruxa.

Embora possa ser apresentada de diversas formas, a bruxa continua a ser muitas vezes associada ao mal, realçando a malignidade feminina e a ameaça do feminino por si. (Larroca,2019) . Larocca (2019) realça que a representação cinematográfica da bruxa, não pode ser vista como um reflexo ou cópia exata da documentação e dos tratados demonológicos antigos, mas sim algo que comunica uma tradição cultural antiga – “permeada por questões anti femininas e conceitos demonológicos, que se atravessa, se modifica e dialoga com produtos e formas discursivas distintivas, como o cinema de horror.” (Larroca, 2019, p.106). As representações a que assistimos no cinema contemporâneo devem ser encaradas como uma representação tradicional que foi passando de geração em geração (Larrocca, 2019) , através de um meio com amplitude com capacidade para alcançar diversos tipos de público (Costa & Bona, 2017).

2.1. A Representação da bruxa em *The Craft* (1996) e *The Craft:Legacy* (2020)

O filme *The Craft* (1996) conta-nos a história de quatro raparigas que se juntam e iniciam a sua jornada pela bruxaria. Realizam feitiços para conseguirem o que sempre desejaram e vingarem-se daqueles que sempre as maltrataram. Quando os seus feitiços começam a ter consequências mortais, Sarah, um dos membros, sai do grupo. Este ato torna-a no novo alvo das restantes raparigas, levando isto, por fim, a uma batalha entre o bem e o mal.

O filme *The Craft:Legacy* (2020) mostra-nos a chegada de Lily a uma nova cidade, onde conhece Tabby, Frankie e Lourdes. As quatro raparigas dão início à sua jornada pela bruxaria e pela construção de uma comunidade. Quando um dos seus colegas morre, e as raparigas se sentem responsáveis, o grupo separa-se. Lily é forçada a enfrentar os seus problemas sozinha, até à fase final do filme, quando as amigas se juntam, e derrotam o mal em conjunto,

Até ao momento, não há muitos estudos realizados sobre a representação da bruxa no cinema com foco específico nos filmes *The Craft* (1996) e *The Craft:Legacy* (2020). Embora *The Craft* (1996) seja considerado um clássico desta temática, a sua sequência só se estreou em 2020.

O filme de 1996 tornou-se um clássico entre os fãs e despertou o interesse tanto pela estética das bruxas, como pela bruxaria contemporânea, nomeadamente a Wicca⁵. (Larocca,2021). De acordo com Alexandra West (2018) no seu livro *The 1990s Teen Horror Cycle: Final girls and a new Hollywood formula*, a magia do *The Craft*(1996) não está na bruxaria em si, mas sim na narrativa que nos mostra um grupo de raparigas jovens que se unem e tentam encontrar o seu poder (West,2018).

De acordo com West (2018), o *The Craft* (1996) mostra-nos uma representação do que é ser uma mulher jovem nos anos 90, e acaba por realçar que os mesmos receios que levaram a uma ‘caça às bruxas’ na Europa há séculos, continuavam de certa forma presentes na sociedade.

Segundo Cunha (2018) o filme *The Craft* (1996) contribui para que o público perceção a bruxa enquanto ser humano uma vez que esta representação é mais profunda a nível psicológico e social.

⁵ WICCA – Trata-se de uma religião alternativa e uma prática independente na qual os aderentes de autodenominam de bruxas e bruxos. É uma vertente da religião pagã. Tal como outros caminhos espirituais, as suas práticas são baseadas em religiões e culturas pré-cristianismo (Berger,2021).

Cunha (2018) considera que o filme acaba por apresentar aos espectadores, questões religiosas relacionadas com as práticas das personagens principais, incluindo símbolos existentes em literatura wicanna, e fornece-nos uma imagem reconstruída da bruxa – através da utilização de personagens com mais profundidade e a representação de questões políticas e sociais do quotidiano.

Larocca (2021), defende que o clássico de 1996 explora a angústia adolescente, apresenta uma narrativa de quatro amigas que exploram magia e feitiçaria, acabando por perder o controlo quando são seduzidas pelo seu poder e pelo sentimento de vingança.

A representação da bruxa no cinema tende a ser dividida em categorias como a bruxa jovem vs. a bruxa velha (Larocca,2019), ou a bruxa má e a bruxa boa (Costa & Bona, 2017). Ao observar dois filmes com a mesma premissa, sendo que o primeiro foi criado nos anos 90, e o segundo em 2020, é possível analisar várias diferenças relativamente à representação da personagem bruxa, derivado de diferenças de perspectiva a nível social.

De acordo com Moreno (2019), estas representações (bruxa má e bruxa boa) demonstram a dualidade moral da bruxa no cinema (Moreno,2019). Em *The Craft* (1996) esta representação vê-se sublinhada, sendo que há uma batalha direta entre o bem e o mal (personificada por Nancy e Sarah), sendo o seu desfecho um reforço da ideia de que o bem prevalece sob o mal. O segundo filme, *The Craft:Legacy* (2020) representa as diferenças entre o bem e o mal através das quatro protagonistas, que mantêm a sua moral assente no bem e abdicam das suas práticas quando estas trazem consequências negativas para terceiros.

Segundo Javi Moreno (2019) esta dualidade muitas vezes também é representada através da dinâmica ‘bruxas amigas’, dando como exemplo o filme Islandês *The Juniper Three* (1990) de Nietzchka Keene, no qual o enredo é torno de duas irmãs bruxas, uma boa e uma má. Esta dinâmica também poderá ser visto nos filmes *The Craft* (1996) e *The Craft:Legacy* (2020).

3. Análise Filmica

3.1. *The Craft* (1996)

The Craft estreou-se em 1996, enquadra-se nos géneros de terror, drama e fantasia, e foi dirigido por Andrew Fleming.

A obra estreou-se nos anos 90, num clima de interesse e medo do que pudesse ser considerado ‘do diabo’, dado o Satanic Panic que decorria na altura –o satanic panic tratou-se de um fenómeno que se deu de 1983 a 1999, iniciou-se com as alegações de rituais de McMartin. As pessoas acreditavam que, pelo menos os subúrbios de classe média dos Estados Unidos da América se encontravam sobre ataque de forças satânicas. (Cleary, 2022)

O filme mostra-nos a chegada de Sarah Bailey a uma nova cidade e a uma nova escola, onde conhece três raparigas, Nancy, Bonnie e Rochelle, que a apresentam às suas crenças e a práticas de bruxaria. O clã, agora completo com a chegada do quarto membro, explora as suas capacidades e os seus poderes. Começam por procurar vingança contra aqueles que as magoaram, e adquirir coisas que sempre desejaram. Rapidamente, estes feitiços começam a ter consequências, tanto para as raparigas como para terceiros. Quando Nancy se deixa consumir pelo poder e Sarah percebe que a sua vida está em risco, dá-se uma batalha entre o bem e o mal.

Ao longo do filme experienciamos a jornada de Sarah e observamos os seus dilemas. Ou seja, esta é a história de Sarah, é a sua perspetiva acompanhamos.

Relativamente às suas temáticas, além da bruxaria, o filme aborda temas como o empoderamento feminino, a religião, a importância da sororidade e a rivalidade feminina.

A bruxaria pode ser vista como simbolismo do poder da mulher, as raparigas não procuram apenas aceitação, procuram vingança e poder. Se observamos a trajetória de Nancy, pode ser tomado como um exemplo do perigo de tanto poder nas mãos de alguém. Na altura do lançamento do filme, o produtor afirmou

“[Empoderamento feminino] é particularmente importante no secundário onde rapazes ocupam a maioria do espaço e as raparigas são esbarrachadas em qualquer canto que sobre. Pensei que fosse interessante contar uma história utilizando a bruxaria como analogia para os recursos interiores, sem limites no entanto inexplorados, das raparigas adolescentes... Queria que a jornada pela bruxaria tivesse um toque de verdade a nível

emocional, uma vez que as raparigas passam de impotência total para poder intoxicante.” (Douglas Wick, 1996, citado por West, 2018, p.229)

A amizade entre as raparigas é o que lhes permite obter os primeiros frutos dos seus feitiços, no entanto os ciúmes e a competição entre si contribuem para a sua separação – Nancy tinha ciúmes das capacidades natas de Sarah, e ficou com ciúmes quando Sarah conseguiu que Chris se apaixonasse por ela. Isto demonstra simultaneamente a importância da sororidade, e a dificuldade em mantê-la durante a adolescência, uma vez que a competição e os ciúmes podem levar a conflitos.

A religião representada no filme é a Wicca, algo que uma das atrizes principais praticava. Fairuza, atriz que interpretou Nancy Downs, foi, segundo o diretor Andrew Fleming, uma peça chave durante as gravações, e ao longo do filme é visível a dualidade de cenas de fantasia, e aprofundamento teórico relativamente à magia (Cunha, 2018). Apesar de ser um filme de ficção, e além de se focar também na questão do empoderamento feminino principalmente no que toca a adolescentes, Cunha (2018) afirma que a preocupação do diretor e de Fairuza era incorporar no filme a religião wicanna de forma real e responsável. Outros tópicos explorados através das personagens passam pela necessidade de pertença e de aceitação, a marginalização, e o racismo.

Relativamente às personagens, Nancy é vista como a personagem mais poderosa até à reta final do filme – para isto contribuem não só as ações de Nancy, mas também alguns momentos chave, como quando Sarah tenta fazer um feitiço para retirar os poderes a Nancy e o feitiço não funciona, ou quando Nancy dá a entender que consegue ler pensamentos.

É também a personagem mais carismática e irreverente do grupo, começa como alguém que sempre quis poder e superioridade, e acaba por se tornar numa personagem manipuladora e vingativa. O seu sentido de justiça é alimentado pelo seu egocentrismo, acabando por ficar louca com poder. Algumas das cenas que acentuam estas características de personalidade podem ser observadas quando Nancy mata Chris por ciúmes, quando ameaça Sarah após esta sair do clã, e mais tarde, quando ameaça Bonnie e Rochelle para que a ajudem a matar Sarah.

Em contrapartida, Sarah torna-se a heroína, uma vez que é a única que consegue abdicar dos seus desejos, ao ver como as ações do grupo estavam descontroladas e as consequências dos mesmos.

Sarah, a protagonista/heroína representa a ‘bruxa natural’, alguém que nasce com capacidades natas derivado da sua linhagem. Ao longo do filme Sarah parece ter a habilidade de praticar

magia sem qualquer tipo de dificuldade ou esforço. Os maneirismos de Sarah passam por ser delicada e falar de forma suave e baixa, dando-lhe traços de personalidade muito pouco ameaçadores. É apresentada como a ‘bruxa boa’ utilizando os seus poderes para tentar ajudar as novas amigas, e mais tarde, ao sair do grupo e tentar impedi-las de praticar o mal – o único feitiço que faz sem intenções de praticar o bem, é o feitiço realizado no início do filme, para que Chris se apaixone por si, do qual se arrepende mais tarde. Sarah é também uma representação da necessidade de aceitação entre os jovens. Quando as coisas começam a correr mal, mostra-se reticente em permanecer no grupo, Mesmo não querendo sair do grupo, tenta convencer as raparigas a terem mais cuidado com as suas práticas.

Quando se apercebe que as amigas não vão mudar, Sarah sai do grupo. Mais tarde, ao sofrer ataques de magia, invoca o espírito e utiliza a sua magia como retaliação para se defender e para travar Nancy.

Bonnie procura aceitação e procura corresponder a determinados padrões de beleza, a sua transformação física dá-lhe confiança e torna-a numa pessoa mais divertida e extrovertida inicialmente. Rapidamente isso se torna em egocentrismo – refere-se à forma como era antes como ‘um monstro’ e ignora completamente a forma como as suas ações (ou as do grupo) podem afetar outras pessoas.

A Rochelle apresenta-nos a perspetiva de uma jovem negra que sofre de bullying à base de marginalização e racismo. A sua trajetória não se desenvolve muito mais a partir daí. Apesar de conseguir vingança da sua bully (Laura) , acaba por sentir-se mal com as consequências do seu feitiço, e tal como Bonnie, é controlada por Nancy sob ameaça.

Uma personagem secundária muito importante, é a dona da loja esotérica. Lirio aconselha as raparigas quando vão à loja esotérica em que trabalha. Esta personagem acaba por servir de ‘guia’ tanto para algumas práticas das raparigas, como para o espectador acerca dessas mesmas práticas. Com uma estética semelhante à de Sarah, e maneirismos semelhantes, Lirio não aparenta ser ameaçadora, pelo contrário, sábia e disposta a ajudar – é a ela que Sarah recorre quando precisa de ajuda para se defender das amigas (figura 1).



Figura 1 – Sarah pede ajuda a Lirio.
Fonte: filme *The Craft* (1996).

Relativamente à estética do filme, os ambientes em que as raparigas se encontram são muito ricos – todas as atmosferas apresentadas contribuem para a atmosfera da cena mesmo antes do diálogo se iniciar. Ramos (2014) afirma que o ambiente do filme é criado através dos elementos físicos visíveis, como tal o cenário deverá ser construído e decorado de acordo com as exigências da estética do filme. O filme *The Craft*(1996) tem muita simbologia, desde os ambientes, aos acessórios que as raparigas utilizam.

Podemos observar detalhes e objetos associados à religião Wicca ao longo do filme, fruto do design de produção. Na cena de abertura, em que Nancy, Rochelle e Bonnie praticam magia (figura 2), podemos ver velas, incensos, uma bola de cristal, e outros instrumentos específicos a estas práticas como um pentáculo – uma estrela de cinco pontas associado à religião Wicca e pagã. Quando as raparigas vão até à loja esotérica, Bonnie mostra a Sarah outro símbolo da Wicca, um livro de sombras (o seu nome surge do período em que as bruxas eram perseguidas e só se poderiam encontrar em segredo, ou nas sobras) onde podem escrever todos os seus pensamentos e não deixar que mais ninguém os leia. (Buckland, 2003, citado por Cunha, 2018). Podemos também observar velas vermelhas, uma delas com um formato de um ser humano e um pentáculo (figura 3), e um pentagrama no chão da sala secreta de Lírio, a dona da loja esotérica, quando ajuda Sarah (figura 4).



Figura 2 – Cena de abertura do filme.

Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 3 – Nancy pratica magia no quarto.

Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 4 – Pentagrama no chão do quarto secreto da loja esotérica.

Fonte: filme *The Craft* (1996).

Através da estética do filme conseguimos observar a ‘vida dupla’ das raparigas. Ou seja, o seu comportamento na escola é completamente diferente do seu comportamento na loja esotérica e nos ambientes em que se encontram a praticar magia – é quando se tornam mais confiantes.

A iluminação tem uma grande contribuição para que a construção da atmosfera se torne mais calma ou mais tensa. As cenas que envolvem rituais têm pouca iluminação, luz mais leve e fraca e sombras mais carregadas, embora estas características estejam mais acentuadas em algumas cenas, contribuem, na maioria, para uma atmosfera de perigo, tensão, incerteza e mistério (figuras 5 e 6).



Figura 5 – Ritual realizado pelas raparigas na praia.

Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 6 – As raparigas praticam magia no quarto de Nancy.

Fonte: filme *The Craft* (1996).

O único feitiço que foge à regra, é o primeiro feitiço que realizam em grupo (figura 7), que tem uma atmosfera muito mais ‘angelical’, dando-nos a sensação de sonho, ou de que se trata de alguma espécie de paraíso – é o primeiro feitiço que realizam com sucesso. As sombras são leves, há bastante claridade e parece haver um brilho na cena, bem como um aumento na saturação e na vibração de cor.



Figura 7 – Primeiro feitiço que as raparigas realizam juntas.

Fonte: filme *The Craft* (1996).

A regra dos terços é utilizada ao longo de todo o filme, tanto para fins estéticos, como para demonstrar visualmente o posicionamento emocional ou psicológico das personagens. Pode ser observado no posicionamento das personagens, um modo a enfatizar emoções ou perspectivas das raparigas. Alguns exemplos podem ser observados quando Nancy se encontra distante das outras raparigas por se sentir excluída e injustiçada quando o seu feitiço é o único que não funciona (figura 8), quando Sarah se encontra mais afastada das restantes raparigas quando os tubarões dão à costa depois de Nancy adquirir o poder do deus Manon, pois aparenta ser a única a ficar reticente com a situação (figura 9), e também na cena de levitação de Rochelle, em que o plano faz com que a mesma seja o foco da imagem (figura 10).



Figura 8 – As raparigas conversam sobre os seus feitiços no jardim da escola.
Fonte: filme *The Craft* (1996).

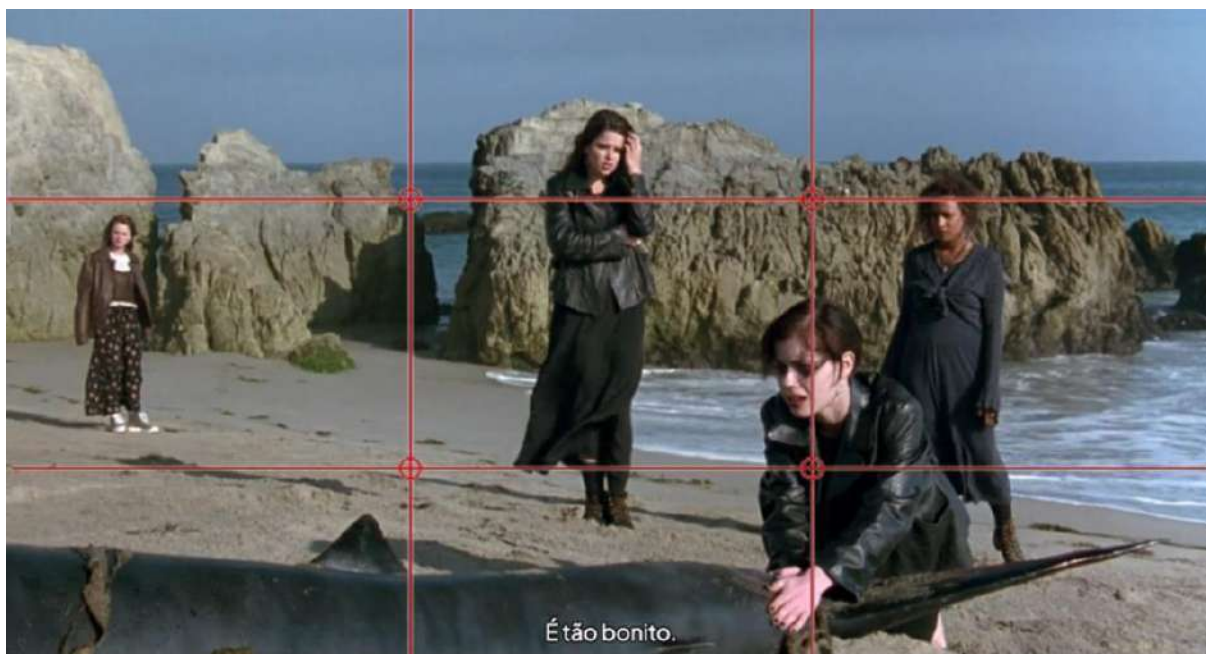


Figura 9 – As raparigas encontram tubarões após o ritual na praia.
Fonte: filme *The Craft* (1996).

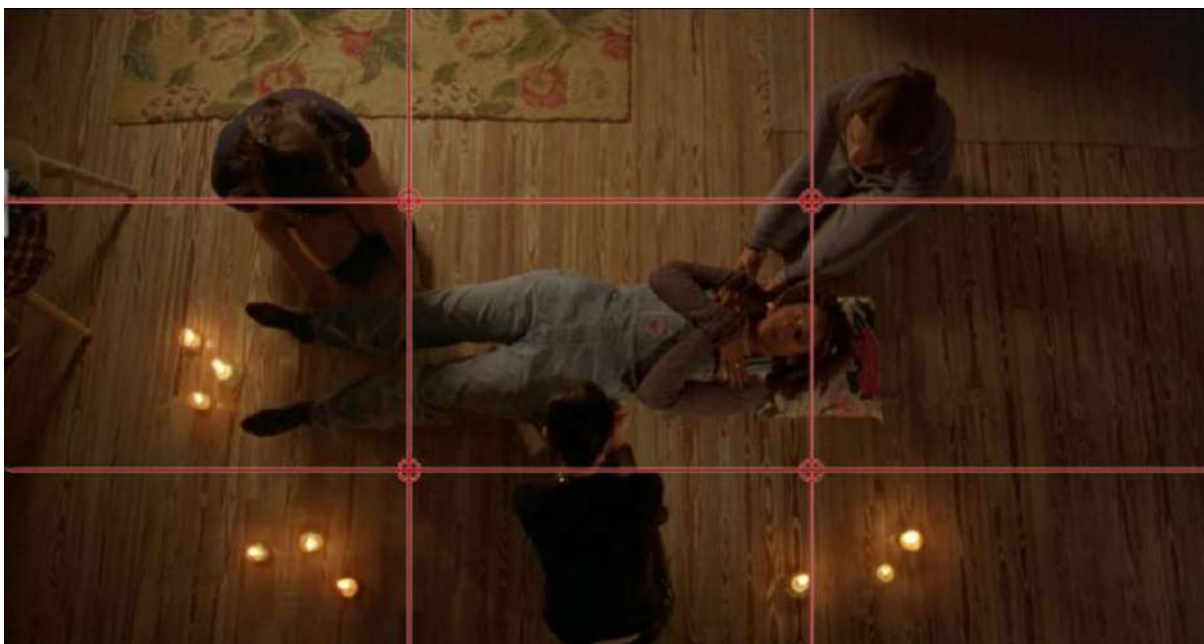


Figura 10 – As raparigas realizam um feitiço para que Rochelle flutue.

Fonte: filme *The Craft* (1996).

Fica representado no enquadramento de várias cenas, momentos em que as raparigas se encontram divididas emocionalmente. Um exemplo é a cena em que as raparigas confrontam Sarah sobre a sua saída do clã. Conseguimos observar, que são ‘três contra uma’ – Nancy, Bonnie e Rochelle de um lado, e Sarah de outro (figuras 11 a 13).



Figura 11 – Nancy, Bonnie e Rochelle confrontam Sarah (1).

Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 12 - Nancy, Bonnie e Rochelle confrontam Sarah (2).
Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 13 - Nancy, Bonnie e Rochelle confrontam Sarah (3).
Fonte: filme *The Craft* (1996).

Isto também é visível quando Sarah, Bonnie e Rochelle se encontram de um lado, e Nancy (que acabara de ficar mais poderosa que as três restantes) se encontra de outro (figuras 14 e 15).



Figura 14 – Nancy caminha sobre o mar enquanto as amigas observam em choque (1).
Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 15 – Nancy caminha sobre o mar enquanto as amigas observam em choque (2).
Fonte: filme *The Craft* (1996).

No que toca à montagem, a história é bastante linear. Informações antecedentes ao que observamos no filme são fornecidas através de diálogos e reflexões das raparigas – fornecem-nos informação adicional sobre as personagens, nomeadamente quando Sarah fala da morte da sua mãe.

A história foca-se no presente, quando decorre. A informação é-nos transmitida, de modo geral, à medida que as coisas vão acontecendo. Relativamente ao ritmo do filme, os rituais de magia e as conversas que abordam essa temática são momentos relativamente longos, fazendo com que a temática da bruxaria esteja muito presente no filme, tanto visualmente como nos diálogos. Para isto contribui a edição e os movimentos de câmara.

Algumas das cenas que demonstram rituais de magia são apresentados com cortes rápidos, o que nos dá uma sensação de muita coisa a acontecer a uma grande velocidade. Por vezes há também movimentos rotativos de câmara, que além de acentuarem o que foi mencionado anteriormente, contribuem para a sensação de confusão e de antecipação – nomeadamente a cena em que as raparigas fazem um ritual e quando acordam na manhã seguinte Nancy possui o poder de Manon. É a partir daqui que as coisas começam a correr mal entre o grupo.

Além dos rituais, temos várias cenas em que a câmara acompanha as personagens à medida que andam e falam, criando uma sensação de dinamismo, movimento e proximidade. Também se podem observar cenas mais longas e planos aproximados em momentos mais emotivos. Isto acentua a emoção transmitida pelas personagens. Exemplos podem ser observados quando Rochelle sofre bullying, ou quando Sarah vê Chris morrer.

Para a compreensão do impacto visual das personagens, devemos compreender o significado de cada um dos seus elementos. A sua estética é tão importante quanto os seus maneirismos e comportamentos.

O papel da maquilhagem no cinema foi-se alterando com o passar do tempo, bem como os significados a ela associados. Contudo, durante muito tempo “a maquilhagem excessiva ainda era uma marca de transgressão (...) no início do cinema, categorizou-se a mulher demasiado pintada como “outra”, corrigindo a sua imagem para exótica e nomeando-a de “vamp”. (Lomax, 2019).

De acordo com Heather Greene (2019), a junção das categorias “a vamp⁶” e “a bruxa” criam a categoria “fantasia de bruxa vamp”. A maquiagem mais carregada atribui uma conotação de carga negativa a personagens que assim se apresentam.

No cinema a cor é um meio indispensável de informação. Por norma, associamos uma paleta de cores harmoniosa (agradável) a conjuntos que não demonstram contrastes acentuados. No caso dos tons utilizados por Nancy Downs (figuras 16) , o vermelho num tom mais escuro, do seu batom, o seu cabelo escuro, e delineador e sombras carregados fazem contraste com o seu tom de pele pálido. Ao seu batom vermelho podem ser atribuídos os seguintes significados: desafiante, agressividade, impetuosidade e perigo. O preto simboliza opressão, frieza e ameaça (Ramos, 2014, p.21). Nancy já usava um crucifixo no pescoço e maquiagem carregada ao redor dos olhos desde o início do filme.



Figura 16 – Estética de Nancy.

Fonte: filme *The Craft* (1996).

⁶ No cinema, é uma personagem feminina exótica e misteriosa que usa os seus poderes sedução para destruir homens e afirmar a sua força e liberdade femininas (Fernandes,2024) Fonte:

https://www.nationalgeographic.pt/historia/theda-bara-primeira-vamp-cinema_4386

Ao longo do filme a aparência de Nancy intensifica-se, e as restantes raparigas começam a utilizar mais acessórios e maquilhagem à medida que a sua confiança aumenta e a sua identidade se liga cada vez mais à bruxaria (figuras 17 e 18). No entanto, as restantes raparigas nunca chegam a utilizar tantos acessórios quanto Nancy, nem uma maquilhagem tão carregada.



Figura 17 – As raparigas antes de iniciarem as suas práticas na bruxaria.
Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 18 – As raparigas após iniciarem as suas práticas na bruxaria.
Fonte: filme *The Craft* (1996).

Das quatro, Sarah é a que mantém a aparência mais leve, com algumas peças de roupa mais claras e maquiagem impercetível.

Sarah passa-nos uma imagem muito diferente de Nancy. Muitas vezes não aparenta usar maquiagem, tem sempre o seu cabelo loiro bem arranjado, embora utilize muitos tons escuros na sua roupa, possivelmente derivado do estilo mais alternativo que as raparigas apresentavam. É importante compreender que a preferência pela cor preta “depende da idade, sendo que com o seu avançar é menos. (...) os jovens associam [a cor preta] à moda e aos carros mais caros, os mais velhos associam-na à morte (principalmente no ocidente)” (Heller, 2012, citado por Santos, 2017, p.31).

Sarah é quem do grupo mais se apresenta com tons claros (figuras 19 e 20), principalmente numa fase inicial do filme, quando conhece Nancy, Bonnie e Rochelle e as ajuda, e numa fase final do filme, depois de se afastar.



Figura 19 – Estética de Sarah (1).

Fonte: filme *The Craft* (1996).



Figura 20 - Estética de Sarah (2).

Fonte: filme *The Craft* (1996).

O filme deixa claro através da imagem e da estética das personagens, o bem e o mal. O espectador acaba por perceber esta conotação mesmo que inconscientemente, visto que se tratam de táticas utilizadas há anos no cinema, não deixando muito espaço para que o mesmo tire essas conclusões por si ao longo do filme.

A banda sonora está muito mais presente no início do filme, é composta por músicas de grunge/rock das décadas de 80 e 90 – dado que este género de música é muito associado a movimentos de rebeldia e à exclusão social, contribui para a temática da marginalização do filme e para a ideia de que as nossas personagens principais são excluídas socialmente.

Além da banda sonora, os efeitos sonoros também contribuem para a atmosfera do filme. O primeiro ritual das raparigas conta com efeitos sonoros ligados à natureza, como vento e água – logo em seguida, a nível visual, as raparigas são rodeadas por um grupo de borboletas. Os efeitos sonoros acabam por contribuir para a noção de que as raparigas estão ligadas com a natureza, embora isso também nos seja dito visualmente. Na parte final do filme, na batalha entre Sarah e Nancy, não há nenhum tipo de instrumental, apenas efeitos sonoros característicos de filmes de terror da época, contribuindo para a tensão que se acumula.

O filme apresenta-nos um leque de temáticas, desde questões sociais a questões religiosas, com um grande toque de fantasia. A temática principal do filme é a bruxaria, e este elemento pode ser visto como simbolismo para o empoderamento feminino, uma vez que é através da bruxaria que as raparigas alcançam, inicialmente, tudo o que sempre quiseram. A importância do filme a respeito de questões sociais não deixa de ser relevante, embora muitas vezes fique para ‘segundo plano’ e se perca no meio da temática das ‘bruxas amigas’, não deixa de contribuir para a história e para a construção das personagens. Elementos como a iluminação, a construção de cenários, a atenção aos elementos ligados à vertente religiosa/wiccana, os ângulos utilizados e os movimentos de câmara, contribuem para transmitir emoções e perspetivas de cada uma das raparigas, enriquecendo a experiência do espectador. A batalha entre o bem e o mal, na qual a nossa heroína também já cometeu erros, permite-nos ver Sarah como humana, vulnerável e com defeitos, fazendo com que nos consigamos identificar com ela. A procura por vingança de Bonnie, Rochelle e principalmente Nancy, é compreensível numa fase inicial, mas quando se torna claro que há um desejo de vingança maior do que de justiça, a perspetiva do espectador muda, simultaneamente com Sarah.

De acordo com críticas, embora na altura em que se estreou o filme não tenha sido muito bem recebido, atualmente é considerado um ‘clássico’ da temática da bruxaria. É interessante referir que, ainda que tenha sido um filme com críticas negativas, inspirou raparigas jovens a pesquisar sobre bruxaria e paganismo (Bose, 2021)

Num artigo da Business Insider (2021) pode ler-se

“(…) vários dos maiores críticos não tinham nada de positivo a dizer quando ‘The Craft’ foi lançado em 1996. (...) Roger Ebert, renomeado crítico de filmes da The Chicago Sun-Time, denominou o plot “abaixo do nosso interesse”, enquanto aclamou a performance das personagens principais.” (Bose, 2021).

O artigo, relatada que com o passar do tempo, as críticas tornaram-se mais positivas, sendo o filme visualizado de uma perspetiva da cultura atual. Algumas críticas passam por afirmar que as mulheres se sentem impotentes em diversas circunstâncias e que o filme apresenta um universo no qual qualquer coisa poderia ser feita magicamente, reconhecendo também que o filme trata de temas como bullying, racismo, pobreza, abuso, assédio sexual, entre outros (Bose, 2021).

A autora deste artigo afirma “Além das sequências excitantes (...), considero empoderado ver quatro jovens sem sorte a tomar controlo da situação e a mudar as coisas (...) Elas não

precisaram de rapazes, ou pais, para as salvar (...) Ninguém apareceu para salvar a Sarah e ela não precisou da ajuda de ninguém.” (Bose, 2021)

Noutro artigo, de Vulture (2017), pode ler-se “estas raparigas, cada uma à sua maneira, estão a chamar por algo que as mulheres aprendem cedo e muitas vezes é difícil de obter: o poder controlar a sua própria vida. E por um breve momento, *The Craft* representa a maravilha e a felicidade que vem com essa autonomia, que além de possível, vale a pena o risco.” (Bastién, 2017).

3.2. *The Craft:Legacy* (2020)

O filme *The Craft:Legacy* (2020) surgiu 23 anos mais tarde, realizado por Zoe Lister-Jones, enquadrando-se nos géneros terror e fantasia.

Esta sequela acompanha Lily, uma jovem que acaba de se mudar com a sua mãe para começar uma vida nova junto do padrasto e de 3 irmãos. Dada a mudança de ambiente repentina, Lily encontra-se apreensiva e nervosa, até conhecer três raparigas que a ajudam no primeiro dia de aulas: Frankie, Tabby e Lourdes. As raparigas rapidamente percebem que Lily é o quarto membro que falta ao seu clã de bruxas, e iniciam as suas práticas em conjunto. Exploram as suas capacidades e utilizam-nas para práticas relacionadas com amor próprio e aceitação, até fazerem um feitiço para o bully da escola, Timmy Anderson. É a partir daqui que as suas ações começam a ter consequências.

Embora a narrativa principal envolva o feitiço feito para Timmy, o filme aprofunda várias questões sociais ao longo da sua trajetória.

Esta obra permite-nos observar as mudanças sociais e culturais que se deram desde o lançamento do primeiro filme. Observamos mudanças também na forma como a bruxaria em si é abordada, e as coisas para as quais é utilizada. A maior diferença entre as duas obras, é que na segunda o foco passa muito mais por questões sociais do que pela bruxaria.

As temáticas do filme passam pelo empoderamento feminino e a aceitação, questões de identidade, identificação sexual, sororidade, e masculinidade tóxica.

O filme baseia-se muito na ideia de que ‘a união faz a força’, essa acaba por se tornar a base da relação das raparigas com a magia (e entre si). Juntas, acabam por se empoderar umas às outras, isto pode observar-se em atos simples, como quando Frankie defende Lily depois de algumas raparigas fazerem comentários maldosos, ou até mesmo quando se preparam juntas antes de uma festa, e Lourdes usa magia para deixar a maquilhagem de Lily mais bonita. A questão do empoderamento feminino parece estar mais relacionada com a sororidade entre as raparigas, a sua autoconfiança e a sua aceitação. Na batalha final entre Adam e as raparigas, Adam consegue facilmente derrotar cada uma das raparigas quando o enfrentam individualmente, mas quando se unem e o atacam em conjunto, acabam por vencer.

A representação identitária de Lourdes, como uma mulher transgénero, é mencionada no filme mais que uma vez, e observamos Lourdes num ambiente onde é aceite pelas pessoas que se encontram à sua volta.

Relativamente às questões sexuais, Timmy Anderson abre-se com as raparigas sobre um caso que teve com o seu melhor amigo, e o quão complicado é ser bissexual, referindo que “É difícil para os homens. Sinto que não há espaço para ser. Todos assumem que és gay, e não há nada de errado com isso, mas eu gosto dos dois [homens e mulheres]”.

Adam, o padrasto de Lily, defende que o homem deve ter um papel de liderança, acabando muitas vezes por nos mostrar a masculinidade tóxica de forma subtil, nomeadamente quando Adam (e o filho, Jacob) olham de forma repreendedora para Timmy quando ajuda as mulheres a levantar a mesa. Adam é ‘coach’, o seu trabalho passa por ‘liderar’ grupos de homens e dar palestras sobre o lugar do homem na sociedade.

Lily é a protagonista, a história é-nos contada da sua perspetiva. É importante referir que em *The Craft* (1996) acompanhávamos a história de Sarah, mas também tínhamos acesso aos problemas das outras raparigas – o bullying de Rochelle, as inseguranças de Bonnie, e a procura por vingança de Nancy. No *The Craft: Legacy* (2020) não temos muita informação sobre Tabby, Frankie e Lourdes, e seguimos apenas a ligação que têm com Lily – não observamos conflitos pessoais ou histórias que individualmente lhes digam respeito.

Lily mostra-se uma pessoa muito tímida no início do filme, principalmente quando colocada num ambiente desconhecido. Agarra-se muito à felicidade da mãe, de modo a tentar que esta transição seja mais fácil. A narrativa de Lily é a que acompanhamos, e não há outras narrativas simultâneas.

Ao conhecer as raparigas e iniciar as suas práticas na bruxaria, mostra-se aberta a novas experiências. A sua confiança aumenta muito, algo que é mais atribuído à sororidade.

Lily dá muita importância à sororidade e à amizade – não só com as amigas, mas também com a mãe. Isto fica claro desde início, nomeadamente quando Adam repreende Lily por se defender na escola, e Lily fica desiludida porque a mãe não interveio.

Durante algum tempo, acredita-se que Lily é responsável pela morte de Timmy, uma vez que fez um feitiço de amor– algo que também vai contra o que as raparigas tinham prometido entre si, conversar antes de se fazer qualquer tipo de feitiço para Timmy, visto que ele já estava sob o efeito de outro feitiço. É neste momento que Lily mostra o seu egoísmo e a sua incoerência. No fim do filme, Lily é inocentada deste crime quando Adam confessa ter assassinado Timmy.

Lily representa a necessidade de pertença desde o início do filme, e isso é algo que transparece em vários momentos. Isto pode ser visto quando se encontra nervosa com a possibilidade de

não fazer amigos, quando aceita praticar bruxaria só porque as amigas também praticam, quando faz um feitiço de amor para Timmy (necessidade de amor correspondido, mesmo indo contra a promessa que fez às amigas), e mais tarde, quando fica num estado depressivo quando perde as amigas.

Como mencionado anteriormente, a história de Tabby, Frankie e Lourdes não se desenvolve além da sua associação com Lily. As personagens acabam por servir maioritariamente para profundidade e diversidade da narrativa. Tabby ocupa o papel de ‘voz da razão’, acaba por ser muito mais vocal que as outras raparigas do grupo relativamente às suas opiniões e moralidade, Lourdes e Frankie limitam-se a concordar com ela, isto pode ser visto quando Tabby sugere que deixem de praticar magia após a morte de Timmy.

Lourdes é a representação de uma jovem transexual latina. Frankie acaba por ter um papel cómico ao longo do filme – o que torna a sua mudança após a morte de Timmy, em que o sentido de humor é substituído por culpa e mágoa, mais acentuada.

Duas personagens secundárias com papéis relevantes para a narrativa são Timmy e Adam. Como mencionado anteriormente, Timmy é o bully da escola e atormenta Lily no início do filme, quando as raparigas fazem um feitiço para que Timmy mude, este torna-se uma idealização das raparigas.

Timmy representa uma versão ‘woke’ do que um homem deve ser, o oposto daquilo que Adam defende. Timmy torna-se numa pessoa mais consciente e mais sensível, com facilidade em expressar os seus sentimentos. Timmy acaba por falar sobre a sua identidade sexual e sobre a perda da sua mãe, sentimentos que reprimia e escondia até ao momento. Esta mudança, à partida positiva, faz com que sintam um desencaixe dos amigos que tinha, e acabe por passar mais tempo com as raparigas.

A noção que as raparigas tinham dessa sensação de desencaixe da parte de Timmy, e o facto de que Timmy confidenciou um segredo na noite anterior à sua morte, é o que faz com que as raparigas se sintam responsáveis pelo seu falecimento. Isto muda quando Lily admite que realizou um feitiço de amor para Timmy. A partir daqui, as raparigas acreditam que o peso de dois feitiços fez com que Timmy se quisesse suicidar. Sentindo-se responsáveis e desiludidas com Lily, acabam por parar de praticar magia. Relativamente a Adam, este acaba por se tornar o nosso antagonista numa fase final do filme. Só na reta final descobrimos que Adam pratica magia, e pretende ficar com os poderes de Lily – tendo sido esse o motivo de se envolver com a sua mãe. Durante grande parte do filme Adam é-nos apresentado como um homem demasiado

rígido e com uma visão de masculinidade mais retrógrada, isto pode ser visto quando repreendeu Lily por se ter defendido de Timmy, ou quando dá uma das suas palestras e afirma que devem eliminar os mais fracos – como Timmy, que foi fraco.

Mesmo que no final haja toda esta revelação de que Adam pratica magia e pretende ficar com os poderes de Lily, o foco do seu discurso final continuar a ser a feminidade contra a masculinidade, realçando que o foco do filme passa mais por questões sociais, do que pela bruxaria. Adam acaba por ser a personificação dos problemas da masculinidade tóxica.

É possível encontrar elos que ligam os dois filmes através da narrativa. Podemos observar a semelhança das narrativas e as práticas da mesma religião (Wicca). O elo mais relevante é revelado no final, quando Lily descobre quem é a sua mãe biológica e vai vê-la à clínica onde está internada – Nancy Downs, na mesma clínica onde acabou internada no filme de 1996. E após Lily revelar a Nancy que é sua filha, sem qualquer tipo de resposta da parte de Nancy, termina o filme.

Este filme procura mostrar-nos uma visão mais atual de alguns problemas sociais e da religião. O tom do filme acaba por ser mais leve do que o original. É repleto de cor, humor, e conversas mais leves – mesmo quando remetem para questões sociais.

Os cenários utilizados e os objetos nos mesmos são atuais. Nos locais de rituais é possível observar vários objetos relacionados com práticas de bruxaria e a religião wicanna, contribuindo para a construção de uma atmosfera mais mística (figuras 21 e 22).



Figura 21 – Amuletos presentes nos rituais das raparigas (1).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).



Figura 22 - Amuletos presentes nos rituais das raparigas (2).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

Além de observarmos que as bruxas utilizam magia como meio de criar união e de aumentar a sua autoconfiança, esta ideia de que a bruxaria não tem de ser assustadora ou pesada, é realçada visualmente. Ao deixar as cenas que incluem práticas de bruxaria com mais iluminação, e ao utilizar cores mais vivas, brilhos e flores, acaba por se criar uma atmosfera mais leve (tanto sobre o filme, como sobre esta temática) e mais convidativa, sem uma conotação tão assustadora (figuras 23 a 24).

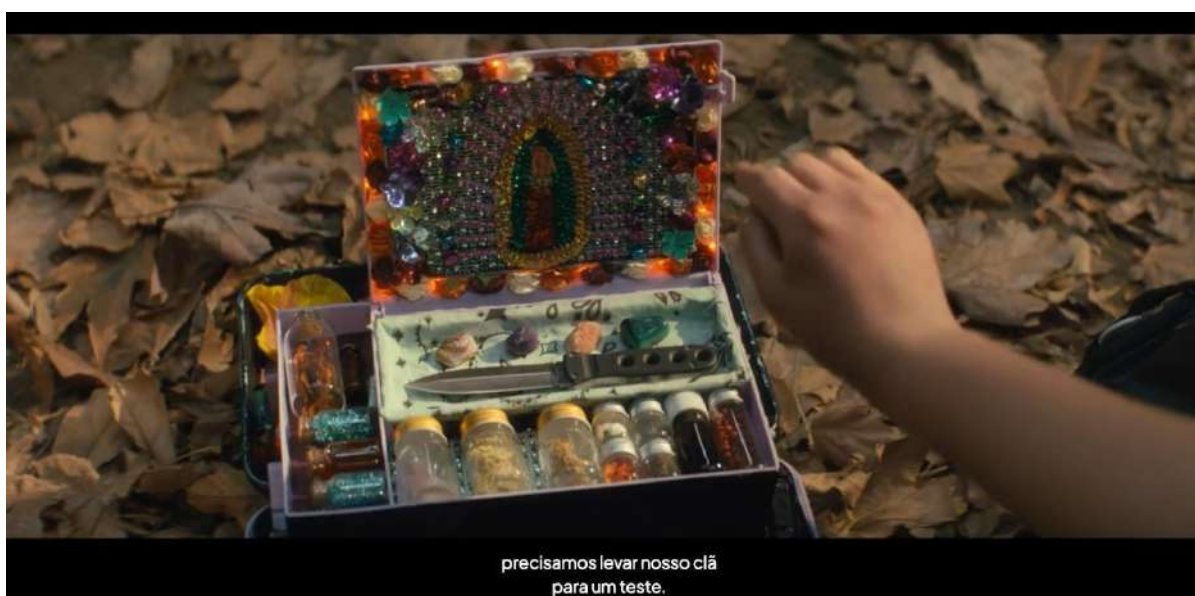


Figura 23 – Estética de práticas de bruxaria (1).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).



Figura 24 – Estética de práticas de bruxaria (2).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

Isto só não se verifica quando 1) Tabby, Lourdes e Frankie fazem um feitiço para retirar os poderes a si mesmas e a Lily, após a morte de Timmy, e 2) na batalha final entre Adam e as raparigas – são momentos de maior tensão.

Relativamente à estética do filme, observamos na parte inicial, imagens com cores vivas e mais saturação, na segunda parte (após a morte de Timmy) cores mais escuras e secas, tornando a atmosfera mais pesada.

As raparigas, na primeira parte do filme, usam roupas comuns e coloridas. É notável ver a evolução de Lily à medida que o filme decorre, quanto mais confiante vai ficando, mais coloridas ficam as suas roupas e a sua maquilhagem.

As raparigas utilizam bastantes brilhos nas suas maquilhagens embora na maioria das cenas a mantenham discreta (Lourdes é a que mais utiliza maquilhagem carregada, no entanto, sempre colorida). Em dias de comemoração gostam de usar mais brilhos, acessórios com pérolas e até símbolos relacionados com a religião wicanna (Tabby usa uma lua tríplice na testa, na cena em que as raparigas se preparam para ir à festa de Timmy), dando-lhes um aspeto jovem, amigável e leve.

Os ambientes em que se encontram, são saturados e com cores vibrantes, mantendo as sombras carregadas em vários momentos (figuras 25 e 26). Isto parece ser mais utilizado por motivos de estética, uma vez que se nota em vários momentos de tensão, e vários que não o são. Por exemplo, quando Lily se conecta com Timmy durante a sua festa, e durante rituais.



Figura 25 – Estética da primeira parte do filme (1).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

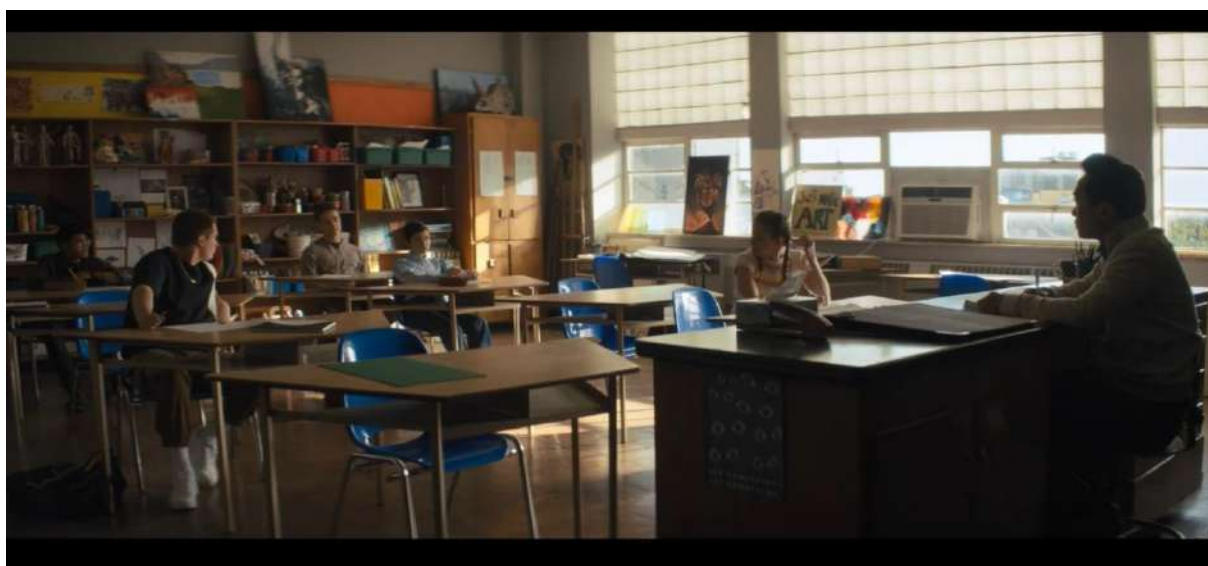


Figura 26 – Estética da primeira parte do filme (2).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

Em contrapartida, é interessante ver a diferença na atmosfera da casa de Lily, onde a maioria das vezes o ambiente se encontra com menos iluminação e com as sombras mais carregadas. Isto pode simbolizar o facto de não ser um ambiente em que Lily se sinta segura ou confortável (este contraste não é tão notável quando as restantes raparigas e Timmy estão com Lily na sua casa) (figuras 27 e 28).



Figura 27- Estética das cenas em casa de Lily (1).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

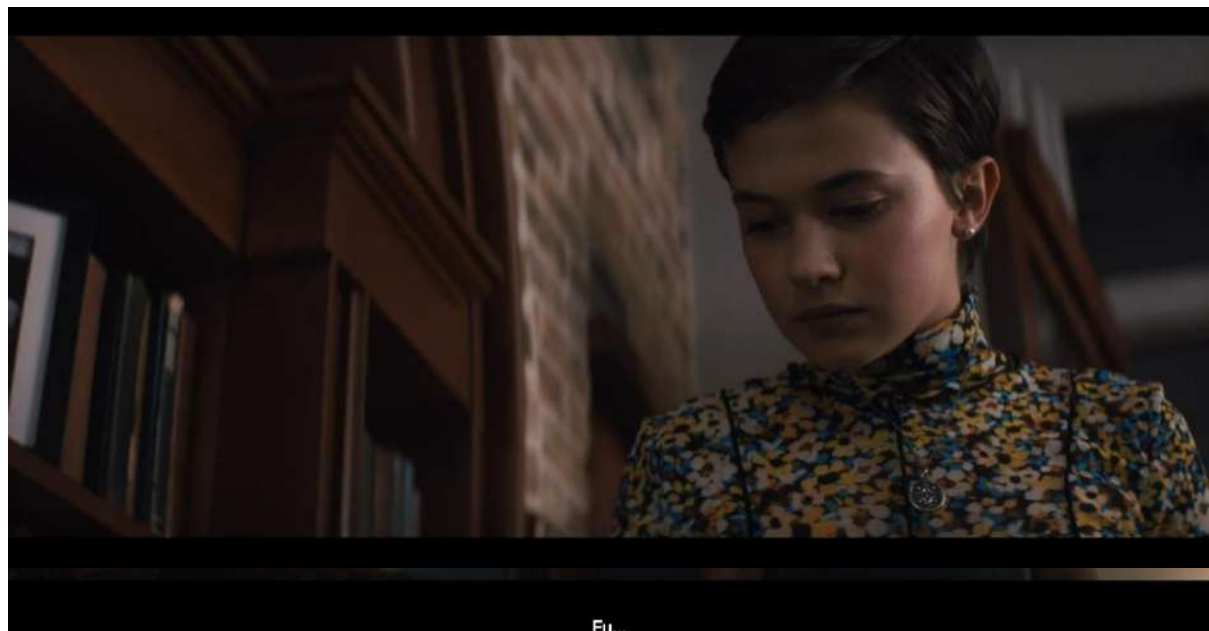


Figura 28 – Estética das cenas em casa de Lily (2).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

Na 'segunda' parte do filme, após a morte de Timmy, a atmosfera muda. Não só as personagens nos transmitem a mágoa e a culpa que sentem, tanto no diálogo como visualmente, mas também o ambiente e a atmosfera se tornam menos vibrantes.

O ambiente apresenta-se mais frio na maioria das cenas, algumas das sombras também se tornam mais carregadas (figuras 29 e 30).



Figura 29 - Estética da segunda parte do filme (1).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).



Figura 30 - Estética da segunda parte do filme (2).

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

Relativamente à montagem, o ritmo do filme altera-se consoante o momento em que nos encontramos – temos um início relativamente lento, e quando Lily se junta às raparigas o ritmo é mais dinâmico, acabando por representar a energia, alegria e juventude das raparigas, e contribui para a fluidez da narrativa. As transições entre cenas costumam ser feitas durante a ação, momentos de humor, ou planos fechados em que as personagens demonstram emoção, tornando o filme dinâmico e não demasiado lento ou entediante.

Os rituais são apresentados, na sua maioria, através de uma montagem com cortes rápidos, mostrando vários usos que as raparigas deram à magia, fazendo desta jornada algo rápido e dinâmico. Utilizam-se cores fortes, efeitos visuais e brilhos de modo a tornar esta jornada mais apelativa e mais cativante.

Outros feitiços das raparigas são mostrados – como a batalha final entre Adam e as raparigas – com um ritmo mais calmo. Apenas três dos seus feitiços (sem contar com a batalha final) são apresentados na íntegra.

O primeiro dá-se quando praticam magia pela primeira vez juntas e conseguem parar o tempo. O segundo ocorre quando fazem o feitiço para mudar a personalidade de Timmy. Ambas as cenas são repletas de humor e perante uma conotação divertida e pouco séria da bruxaria.

O último é o feitiço que Tabby, Frankie e Lurdes realizam após a morte de Timmy, para retirar os poderes a Lily e a si mesmas, com uma conotação muito mais séria e pesada.

Nos dois primeiros momentos mencionados, utilizam-se movimentos rotativos entre as raparigas, e há mudanças de planos e de ângulos, proporcionando mais movimento e dinamismo à interação das raparigas. Podemos ainda ouvir efeitos sonoros relacionados com a natureza, que permitem ao espectador ficar imerso no ambiente em que as raparigas se encontram. No último, há um zoom out enquanto observamos as raparigas a praticar o feitiço – realçando a conotação tensa e pesada da sua ação.

Ainda relativamente aos movimentos de câmara, a câmara acompanha várias vezes as personagens, com movimentos suaves e subtis, contribuindo para uma sensação de proximidade. Noutros momentos a câmara acaba por acrescentar dinamismo e movimento aos rituais. Além do que foi mencionado anteriormente, na batalha final a câmara faz movimentos giratórios muito rápidos e abruptos, da perspectiva de Adam, de modo a demonstrar a sua confusão.

O dinamismo do filme também é alcançado através da variedade de ângulos de câmara. Há vários planos de enquadramento fechado ao longo do filme que nos permitem capturar as emoções das personagens e criar uma sensação de intimidade, e compreender melhor as perspetivas das personagens. Muitas vezes conseguimos observar a utilização de ângulos para criar uma dinâmica de superioridade e inferioridade, por exemplo, entre Adam e Lily. Um exemplo disso poderá ser visto quando Adam repreende Lily por se defender de Timmy, observamos Adam de uma perspetiva ligeiramente inferior (figura 31) , fazendo com que nos pareça ‘maior’, e Lily de uma perspetiva ligeiramente superior, e é utilizado um enquadramento com mais espaço em cima (figura 32), dando-nos uma perspetiva oposta à de Adam. No enquadramento de Lily podemos também observá-la no centro, entre Adam e a sua mãe – esta divisão também é demonstrada quando Lily se tenta defender e olha mais para a mãe (à espera de ajuda ou defesa) do que para Adam.



Figura 31 – Ângulo de Adam.

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).



Figura 32 – Ângulo de Lily.

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

Na batalha final do filme, podemos observar a mesma dinâmica entre Adam e Lily, mostrando-nos como Adam se sente superior (figura 33), e Lily se sente inferior.



Figura 33 – Ângulo de Adam no início da batalha final.

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

Esta dinâmica só se altera quando Adam está prestes a morrer. Aí podemos observar Lily da mesma altura que Adam – através do ponto de vista de Adam (figura 34).



Figura 34 – Ângulo de Lily no fim da batalha final.

Fonte: filme *The Craft: Legacy* (2020).

A banda sonora, composta principalmente por instrumentais e sons vocais, acaba por realçar as emoções que as personagens nos transmitem. Temos músicas mais animadas no início do filme, e mais lentas com tons mais graves após a morte de Timmy – mais uma vez contribuindo para a construção da atmosfera. A ausência de banda sonora em momentos mais tensos ou sérios do filme, contribui para a seriedade desses momentos, acabando por captar a atenção do espectador. Na batalha final, a banda sonora e os efeitos sonoros intensificam-se, proporcionando dimensão e dramatismo ao momento.

O filme utiliza a bruxaria como simbolismo para o poder feminino, e uma ferramenta para a criação de sororidade entre as raparigas. O filme deixa claro que o seu maior foco passa pela representação de questões sociais, a bruxaria acaba por ser um ‘plot binder’, ou seja, algo que une as personagens e permite o desenvolvimento da narrativa, no entanto não é o foco principal de toda a história. O final proporciona-nos um desfecho relacionado com a magia, mas simultaneamente mostra-nos também a questão da masculinidade contra a feminidade. Em todas as questões relacionadas com a magia, conseguimos observar também metáforas para questões sociais.

Relativamente às bruxas, o filme mostra-nos uma versão muito mais atual e desmistificada do que é a bruxaria ou a religião wiccana, através tanto de diálogo como de aspetos visuais – a utilização de cores mais vibrantes, brilhos, flores e elementos mais ‘leves’ acabam por fazer

com que estas práticas sejam mais convidativas do que assustadoras. O facto de que as raparigas praticam com a intenção de serem melhores versões de si mesmas e não com intenção de se vingarem é um contraste perante o primeiro filme. As bruxas não são representadas como vilãs, e seguem a moralidade. Lily é representada como uma protagonista que comete erros, aprende com eles e os tenta corrigir – uma protagonista mais humana, e consequentemente, uma bruxa mais humana.

O filme original de 1996, embora tivesse elementos reais da cultura wiccana, acaba por ser muito mais fantasioso do que o segundo filme. O segundo filme parece focar-se nos mesmos princípios que o primeiro filme a nível religioso, e tem os seus momentos fantasiosos (quando as raparigas fazem um feitiço para que Lily consiga flutuar, ou o facto de que Tabby tem a capacidade de lançar fogo com as mãos, seriam dois exemplos), mas parece ter um toque de realismo relativamente à cultura Wicca muito mais presente. É uma abordagem menos complexa ao mesmo tema, e continua a retratar os problemas da adolescência, a importância da sororidade e o empoderamento feminino fruto de uma confiança que, neste caso, surge derivada da bruxaria.

Algumas das críticas que se podem verificar, afirmam que “A verdadeira natureza do mal é ambos [natural e sobrenatural] (...) Lister-Jones faz um trabalho decente ao interligar os dois, utilizando uma ameaça masculina para algo mais fantasioso” (Lee, 2020). O autor prossegue dizendo que transformar Timmy num ‘super ‘woke’ defensor de justiça social’ é o único feitiço que de facto tem significância, parcialmente pela decisão da autora de fazer das quatro raparigas heroínas – quando Lily utiliza a sua magia para algo mais egoísta, as implicações do que ela faz acabam por nunca ser bem explicadas. Faltou informação que explicasse “os perigos do que a magia consegue realmente fazer.” (Lee, 2020).

Num artigo, da New York Times (2020), afirmam que a sequência é um

“desapontamento (...) privado de personalidade. Evitando a ‘maça podre’ que era a narrativa de Nancy (Fairuza Balk) que foi brilhantemente incorporada na versão dos anos 90, este novo ‘Craft’ faz com que a masculinidade tóxica seja o maior inimigo das raparigas (...). Mas até esta modernização parece previsível.” (Kim, 2020).

Afirmam também que o que tornou o filme original tão bom foi o quão desesperadas as protagonistas estavam para escapar dos seus problemas, e que esta nova versão tem falta de personagens mais ricas e desenvolvidas. Por fim, “este filme tem falta de qualidade

‘enfeitiçante’. As bruxas têm direito a uma montagem estilo videoclip dos seus novos poderes, mas aparenta ser monótono, sem um motivo forte.” (Kim,2020).

Isto é algo que já tinha sido apontado anteriormente, uma das diferenças do primeiro filme para o segundo são as personagens principais. No filme *The Craft:Legacy* (2020) as protagonistas não têm qualquer tipo de problema por resolver, não olham para a magia como uma ferramenta de fuga, ou uma forma de alcançarem algo que desejam.

Num outro artigo, lê-se que

“A parte de ‘craft’ ficou esquecida na ‘Legacy’, enquanto várias questões sociais e emocionais-sexuais são exploradas. Isto, ironicamente, é a parte mais interessante do filme. Porque a parte de “bruxaria” é tratada maioritariamente como uma coisa divertida para se fazer em festas do pijama, há muito poucas sequências assustadoras (comparadas ao original). O resultado é um filme confuso.” (O’Malley, 2020)

O autor aponta ainda para as vastas ‘migalhas’ que nos são dadas sobre as restantes personagens

“quando jogam ao verdade ou consequência. ‘Eu gostava de ter mais amigos negros’ diz a Tabby (...) A Lourdes é transgénera, mas sem ser isso, não sabemos mais nada sobre ela. (...) No filme de 1996 cada uma das raparigas era tridimensional, com defeitos e desejos.” (O’Malley, 2020).

O filme *The Craft:Legacy* (2020) tem uma narrativa focada em Lily. No filme original de 1996 tínhamos as raparigas enquanto grupo e a descoberta dos seus poderes, Nancy e os seus problemas familiares, Bonnie e os seus problemas de autoestima, Rochelle e os seus problemas com bullying e racismo, e Sarah a descobrir-se enquanto bruxa e enquanto pessoa.

Algo que foi apontado como interessante foi o feitiço que realizaram para que Timmy fosse mais ‘woke’:

“Como reagiram os amigos antigos de Timmy a este novo ‘Timmy’? E os pais dele? Toda esta secção é cativante, engraçada e inovadora, simultaneamente enquanto faz uma crítica às restrições colocadas nos homens (também refletidas na forma como Adam educa os filhos). O Timmy chega a dizer ‘é difícil para os rapazes. Não há espaço para ser.’ Em conjunto com os argumentos tóxicos de Adam sobre ‘a crise da masculinidade’, pode dizer-se que é disto que ‘Legacy’ fala.” (O’Malley,2020).

Por fim, e reforçando que o foco do filme passou maioritariamente por questões sociais e de identidade, no e-book “The Encyclopedia of LGBTQIA+ Portrayals in American Film” pode ler-se que o filme é “um chamamento para Millennials e Gen Z, apresentando-se como ‘woke’, progressista e com diversidade. Independentemente, a representação da comunidade LGBTQIA+ no filme é genuinamente refrescante” (Dymond & Murguia, 2022).

4. Investigação de suporte

Esta investigação de suporte tem como objetivo compreender a representação da bruxa no cinema e o modo como são consumidos os produtos audiovisuais onde a personagem bruxa está presente, com foco nos filmes *The Craft* (1996) e *The Craft: Legacy* (2020). Mais ainda, a investigação pretende avaliar os produtos audiovisuais realizados no âmbito deste projeto e apurar de que modo os inquiridos compreendem a representação da bruxa nos vídeos realizados.

4.1. Método

Nesta investigação foi adotada uma abordagem quantitativa, com recurso ao inquérito por questionário. A abordagem quantitativa permite-nos avaliar uma determinada teoria ao examinar a relação entre variáveis, que podem ser medidas e analisadas de forma estatística. Deste modo é possível obter descrições quantitativas relacionadas com opiniões ou associações (Crewswell & Creswell, 2018).

A utilização de questionários permite-nos obter um número de respostas mais elevado, e torna a recolha de informação mais rápida, permitindo ainda ao inquirido fornecer as suas respostas consoante a disponibilidade e sem qualquer tipo de influência da parte do investigador. Optou-se pela realização de questionários *online* dadas as vantagens que apresenta nesta era digital.

Foram realizados dois questionários no âmbito deste projeto – isto deve-se maioritariamente à realização de dois vídeos diferentes, deste modo cada um dos questionários pretende recolher informação com base no vídeo a ele associado. Esta divisão pareceu-nos ainda mais prática, tendo em conta a disponibilidade dos inquiridos para concluir o questionário – questionários demasiado longos podem desmotivar o inquirido a concluir o mesmo, levando à receção de menos respostas. Tratando-se de dois vídeos que apresentam a bruxa de formas distintas, é importante que o inquirido consiga ver um vídeo de forma isolada, para que as suas respostas não sejam influenciadas ou contaminadas por conteúdo apresentado.

4.1.1. Participantes

Relativamente aos participantes, a amostra (em ambos os casos) é uma amostra de conveniência.

Procedendo a uma caracterização sociodemográfica dos participantes, verifica-se que na sua maioria estes são do género feminino, licenciados e pertencentes maioritariamente (e igualmente) às faixas etárias de 16 – 24 e 25 – 34.

As amostras das faixas etárias foram divididas em >16 , 16 – 24, 25 – 34 , 35 – 44 , 45 – 54 , 55 – 64, 65 – 74, e $75<$. Esta divisão fornece-se uma visão mais clara relativamente à faixa etária mais predominante, o que nos pode ajudar a compreender determinadas respostas.

4.1.2. Participantes do questionário 1

Obtivemos uma amostra de 81 participantes na amostra 1. Os participantes (amostra 1), são maioritariamente do género feminino (63%), 33,3% dos inquiridos são do género masculino, 2,5% identificaram-se como “Não-Binário” e 1,5% como “Outro”. A sua faixa etária vai desde os 18 anos aos 64 anos, sendo que as faixas etárias com mais participantes são dos 16 – 24 (32,10%) e dos 25 – 34 (32,10%) , um total de 64,20%.

Relativamente ao seu grau de escolaridade, 54% dos inquiridos são licenciados, 29,6% são Mestres ou Doutorados, 12,3% obtiveram o grau de conclusão do secundário, e 3,7% concluíram o ensino básico.

4.1.3. Participantes do questionário 2

Obtivemos uma amostra de 86 participantes no questionário 2. Os inquiridos da amostra 2 são maioritariamente do género feminino (62,8%), 33,7% são do género masculino, 2,3% identificam-se como “Não-Binário” e 1,2% como “Outro”. Relativamente à faixa etária, esta vai desde os 18 aos 76 anos, a faixa etária com maior quantidade de participantes vai dos 16 aos 24 anos. 45,5% dos inquiridos são licenciados, 34,9% são mestres ou Doutorados, 15,1% concluíram o ensino secundário, e 4,7% concluíram o ensino básico.

4.1.4 Descrição do instrumento de recolha

A realização de dois questionários permite-nos ter respostas focadas estritamente no vídeo respondente ao seu questionário, sem qualquer tipo de influência prévia.

Ambos os questionários contam com 15 questões, sendo 3 de resposta dicotómica, 3 de múltipla escolha , 2 perguntas de seleção múltipla, 2 de associação livre, 1 de resposta livre, e 4 questões utilizando a escala de Likert para avaliação dos vídeos realizados.

Assim, cada questionário pode ser dividido em duas partes. A primeira parte é referente à representação da bruxa e aos hábitos de consumo do inquirido relativamente a filmes com esta personagem. A segunda parte é referente à representação da bruxa em cada um dos vídeos realizados e à avaliação dos vídeos. No caso do questionário 1 é referente ao filme *The Craft* (1996) e respetivo vídeo, no caso do questionário 2 é referente ao filme *The Craft: Legacy* (2020) e respetivo vídeo.

Os questionários iniciam-se com questões sociodemográficas, de modo a obter informações acerca do seu género e o seu grau de escolaridade, e com uma questão de resposta livre deverá indicar a sua idade – esta escolha permite-nos ter uma ideia mais vasta da idade dos inquiridos.

Em seguida, o inquirido deverá responder a uma pergunta de associação livre, sendo utilizado como estímulo a expressão “as características da bruxa nos filmes”, permitindo-nos assim explorar, através da associação livre, as características que os inquiridos associam à personagem bruxa. De acordo com Freud a associação livre é “fundamental da técnica psicanalítica” (Ribeiro,2020), uma vez que a realização desta associação, de forma honesta trata-se de um processo criativo e exige liberdade interior. Pereira (2001) afirma que esta técnica permite aceder à forma como o sujeito materializa as teorias que desenvolve psicologicamente. Esta técnica permite compreender de que forma é que o sujeito “dá corpo às teorias que desenvolve na sua mente”, permitindo-nos identificar a lógica natural que preside à representação em questão. (Pereira, 2001, p.185).

São colocada duas questões de seleção múltipla. Na primeira questão o inquirido deverá assinalar todas as opções que se verificam relativamente aos filmes em que costuma encontrar mais a personagem bruxa. As 7 opções do inquirido são ‘Filmes de Terror’, ‘Filmes de Comédia’, ‘Filmes de Drama’, ‘Filmes de Aventura’, ‘Filmes de Romance’, ‘Filmes de Fantasia’, e ‘Filmes de Ficção Científica’. O inquirido deverá selecionar todas as opções que se verificam.

Na segunda questão, o inquirido deverá assinalar todas as opções que se verificam relativamente aos seus hábitos de consumo durante a visualização de filmes em que participam bruxas. Há um total de 12 opções, passando elas por ver o filme sozinho ou acompanhado, durante o dia ou durante a noite, de luzes acesas ou apagadas, sem som ou com som baixo, qual o dispositivo em que assistem (tablet ou telemóvel, computador portátil, televisão), se assistem em plataformas de streaming ou no cinema. O inquirido deverá selecionar todas as opções que se verificam.

Como última pergunta da primeira parte do questionário, o inquirido deverá afirmar, através de uma questão que apela a uma resposta dicotómica (sim ou não), se acredita em bruxas.

A partir daqui inicia-se a segunda parte do questionário. É a partir daqui que o foco de cada questionário passa a ser o respetivo vídeo que o acompanha: o questionário 1 é referente ao vídeo 1 (baseado no filme *The Craft* de 1996), e o questionário 2 referente ao vídeo 2 (com base no filme *The Craft: Legacy* de 2020).

A primeira pergunta nesta secção é de resposta dicotómica, e pretende averiguar se o inquirido já assistiu ao filme em questão. Caso o inquirido responda afirmativamente, é-lhe colocada uma questão adicional pretendendo averiguar há quanto tempo o viu. As escolhas variam em cada um dos questionários – no questionário 1 os inquiridos poderiam selecionar respostas com um intervalo de tempo maior entre si, as respostas passavam por ‘Este ano’, ‘Há 1 ou 2 anos’, ‘Há 3 ou 4 anos’, e ‘Há 5 anos ou mais’. No questionário 2 os inquiridos têm opções de resposta com 1 ano de diferença entre si, visto que o filme foi lançado há quatro anos.

Em seguida, é solicitado aos inquiridos que assistam a um dos vídeos relacionados com este projeto. Após a sua visualização, é pedido aos inquiridos que afirmem de que forma as bruxas são representadas no vídeo, esta é uma questão de associação livre, permitindo ao inquirido atribuir quaisquer características que considerar apropriadas às personagens apresentadas.

É ainda pedido aos inquiridos, através de uma questão de resposta dicotómica, que indique se considera que as bruxas representadas no vídeo correspondem à sua ideia do que é uma bruxa.

Por fim, são colocadas quatro questões ao inquirido para que, através de escalas intervalares de seis pontos, avalie em quatro categorias o vídeo a que assistiu. Numa escala de um a seis, o inquirido deverá avaliar a obra globalmente, a compreensão da história, o ritmo do vídeo, e a banda sonora escolhida.

4.1.5. Procedimento de recolha de dados

Os questionários foram criados durante o mês de Julho de 2024, utilizando a plataforma *Google Forms*, dada a familiaridade com a plataforma e a facilidade de divulgação dos questionários em formato *online*, sendo que esta permitia a ligação direta dos vídeos de modo que os inquiridos pudessem visualizá-los sem sair do questionário. Os questionários online têm como vantagem a facilidade de utilização por parte de maiores amostras, maior flexibilidade e diversidade na elaboração de questões e agilidade em acrescentar ‘follow-up’s’, baixo custo de

implementação, maior rapidez no seu preenchimento, sendo mais atrativo por se encontrar disponibilizado de forma mais interativa, permite ao pesquisador ter mais controle sobre o preenchimento do questionário (permite dar indicações específicas e impossibilitar o avanço do inquérito caso a resposta não corresponda aos critérios requeridos), rapidez na divulgação e na recolha de dados (Vaconcellos & Guedes, 2007).

Os pré-testes foram realizados no início de Agosto de 2024 com 11 participantes. Isto permitiu-nos alterar a formulação das questões de associação livre, de modo que fossem mais claras para os inquiridos.

A versão final dos questionários foi lançada a 19 de Agosto de 2024, e a recolha das respostas deu-se desde 19 de Agosto até 31 de Setembro de 2024. Os questionários foram divulgados por meio de redes sociais como o *Whatsapp*, e foi pedido aos inquiridos que os partilhassem com amigos e familiares. Foram obtidas 81 respostas no questionário 1, e 86 respostas no questionário 2.

4.2. Resultados da Investigação

4.2.1 Resultados relativos ao Questionário 1 – *The Craft* (1996)

Na análise de respostas do questionário 1, a nossa amostra contou com 81 respostas. Nessas 81 respostas, um dos pontos centrais da análise passa pela representação da bruxa no cinema. Os inquiridos apresentaram maioritariamente características psicológicas (117 características ou expressões), seguidas por características físicas (43), e sociodemográficas (26),

Assim sendo, às respostas à pergunta associação livre, através do estímulo ‘As características da bruxa nos filmes’, obtivemos um total de 81 respostas.

Relativamente aos inquiridos que apontaram para características sociodemográficas, a sua maioria (21 inquiridos) associa a bruxa a uma mulher (6 respostas) velha (15 respostas), cinco dos inquiridos associaram-nas a ‘jovens’. Apontaram para características psicológicas da bruxa (117), na sua maioria com uma conotação negativa, atribuindo-lhes termos como “más” e “vilãs”, mas não deixando de reconhecer o seu poder (15 respostas) e à sua inteligência (9 respostas). Seguem-se características como ‘egocêntrica’ e ‘manipuladora’ (6 respostas).

A nível físico (43) foram caracterizadas como “feias” (43 respostas) ou “pouco atraentes” (29 respostas) e associaram-lhes objetos como ‘roupas pretas’ ou em tons escuros (18 respostas), ‘chapéu pontudo’ (8 respostas) e ‘caldeirão’ (6 respostas). Alguns dos inquiridos associaram as personagens a géneros de filmes, como ‘terror’ e ‘suspense’ (4 respostas), e ocorreram algumas menções ao ‘riso da bruxa’ (4). Foram também utilizadas palavras associadas à espiritualidade e à religião, como ‘invocação’, ‘espiritualismo’ e ‘conexão’.

Três dos inquiridos referiram-se às representações afirmando, respetivamente, ‘um retrato negativo do paganismo’, ‘representações satânicas’, e ‘representações em formato de sátira’.

Dois inquiridos mencionaram ainda que associavam as bruxas a uma procura pela beleza e juventude eterna.

Quando questionados sobre o género de filmes em que mais encontram a personagem bruxa, a maioria dos inquiridos situa-a em filmes de fantasia (88,9%) e em filmes de terror (63%). Outros dos géneros mais selecionados foram ‘filmes de aventura’ (29,6%) e ‘filmes de comédia’ (22,2%) (gráfico A).

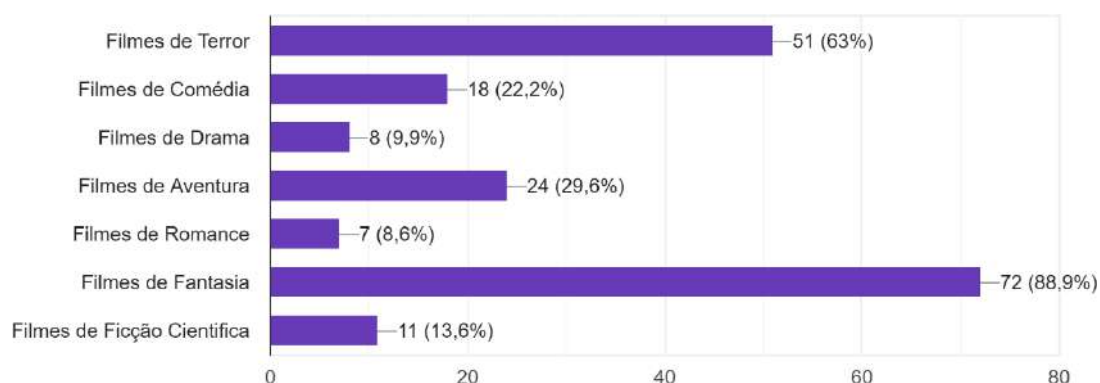


Gráfico A – Género de filmes em que os inquiridos do questionário 1 mais encontram a personagem bruxa.

Fonte: *Google Forms*.

No que toca aos hábitos dos inquiridos na visualização de filmes sobre bruxas (gráfico B), a maioria assinalou que vê na televisão (71,6%), à noite (69,1%), e sozinho (69,1%). Como pode ser observado no gráfico B, grande parte dos inquiridos assinalou também que vê acompanhado (67,9%), vê em plataformas de streaming (55,6%), e que vê durante o dia (54,3%).

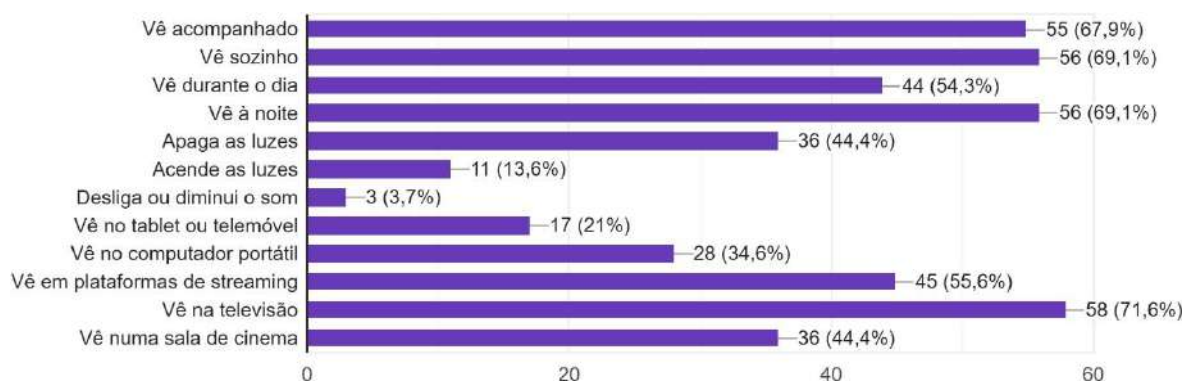


Gráfico B – Hábitos dos inquiridos do questionário 1 na visualização de filmes sobre bruxas.

Fonte: *Google Forms*.

Podemos considerar que as respostas de associação livre anteriores, podem estar ligadas aos hábitos de consumo dos inquiridos, visto que a maioria dos mesmos vê este género de personagens em filmes de terror, onde as conotações de maldade, egoísmo e feitura estão mais presentes nesta personagem, onde a bruxa é a vilã. Mais ainda, grande parte dos

inquiridos afirmou ver filmes com estas personagens na televisão, sozinhos e à noite, o que pode contribuir para a conotação mais negativa que atribuem à personagem bruxa, dado o género de filmes que costuma passar mais tarde na televisão, e as sensações que o inquirido pode ter por estar sozinho.

4.2.2. Resultados relativos ao Questionário 2 – *The Craft:Legacy* (2020)

Na análise de respostas do questionário 2, a nossa amostra contou com 86 participantes. Nesta amostra 59,3% dos inquiridos afirmou não acreditar em bruxas. Nessas 86 respostas, um dos pontos centrais da análise passa pela representação da bruxa no cinema. Os inquiridos apresentaram maioritariamente características psicológicas (120 características ou expressões), seguidas por características físicas (84), e sociodemográficas (28),

Relativamente à questão de associação livre, com o estímulo ‘As características da bruxa nos filmes’, os inquiridos que remeteram para características sociodemográficas (28) associaram a personagem bruxa a uma mulher velha (18 respostas), 6 dos inquiridos associaram a bruxa a ‘jovem’.

As características psicológicas da bruxa (120), apresentam-se com uma conotação maioritariamente negativa. São-lhes atribuídos termos como “más” e “vilãs” (38 respostas), não deixando de reconhecer que são ‘fortes’ e ‘poderosas’(13 respostas). São também vistas como ‘perigosas’, ‘mentirosas’ e ‘manipuladoras’ (8 respostas), ‘vingativas’, ‘impiedosas’ e ‘mesquinhas’ (7 respostas). Outras características passaram por ‘incompreendidas’, ‘solitárias’ e ‘excluídas’, reconhecendo a sua marginalização (6 respostas), ‘misteriosas’ e ‘místicas’ (5 respostas), e ‘espertas’ ou ‘inteligentes’ (4 respostas).

No que toca a características físicas da bruxa (84), os inquiridos caracterizaram-nas como ‘feias’ ‘nojentas’ e ‘assustadoras’ (23 respostas), e associaram-lhes características como “nariz estranho” (18 respostas), “verrugas” (8 respostas), e cabelo grisalho ou despenteado (5 respostas). Apenas cinco dos inquiridos associaram beleza à bruxa.

Os inquiridos associam também objetos como roupas pretas ou escuras (18 respostas), vassouras (8 respostas), chapéu pontudo (7 respostas), poções e caldeirão (3 respostas). Dois inquiridos associaram o gato preto a este género de personagens.

Alguns inquiridos associaram as personagens a sensações como ‘medo’ (2 respostas) e a géneros de filme como ‘terror’ e ‘suspense’ (2 respostas). Os inquiridos também associaram a bruxa a ‘noite’ (3 respostas), e ‘escuridão’ (2 respostas). Ocorreram algumas menções do ‘riso da bruxa’ (4 respostas). Também foram utilizadas palavras associadas ao espiritualismo e à religião.

Alguns dos inquiridos referiram também a perspetiva que têm da representação da bruxa, nomeadamente ‘simbologia do empoderamento feminino’ e a ‘representação da sororidade’ (3 respostas). Consideraram que a representação da bruxa como uma velha feia é um estereótipo que tem vindo a mudar (2 respostas).

Os inquiridos afirmam que as práticas realizadas pela personagem bruxa são fúteis e malvadas (5 respostas). Alguns dos inquiridos (30) mencionaram também práticas de magia (19 respostas) ou termos religiosos/espirituais que passam por ‘alquimia’, ‘mito’, ‘linguagem antiga’, ‘elevação’ e ‘entidade’.

Quando questionados sobre o género de filmes em que encontram a personagem bruxa, os inquiridos afirmaram que a encontram mais em filmes de fantasia (86%) e em filmes de terror (68,6%). Outros dos géneros mais seleccionados afirmam ‘filmes de Aventura’ (31,4%) e ‘filmes de Comédia’ (25,6%) (gráfico C).

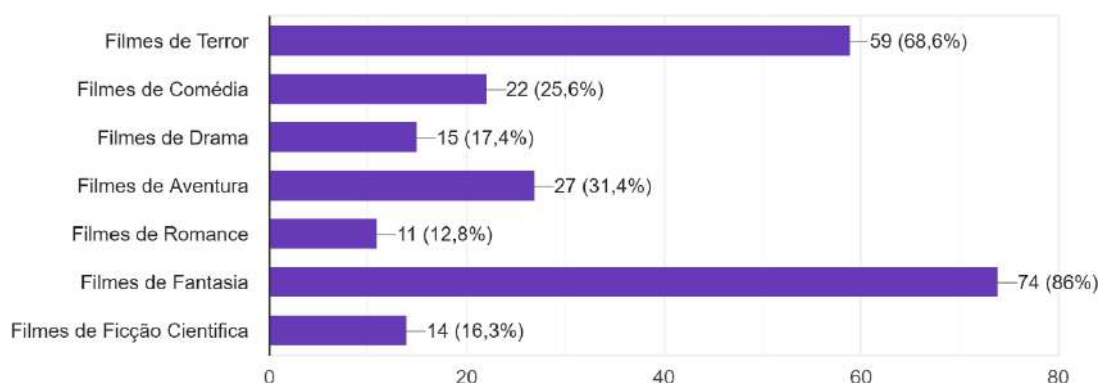


Gráfico C – Género de filmes em que os inquiridos do questionário 2 mais encontram a personagem bruxa.

Fonte: *Google Forms*.

Relativamente aos hábitos dos inquiridos na visualização de filmes de bruxas, podemos observar no gráfico D que a maioria assinalou que assiste aos filmes sobre bruxas na televisão (72,1%), acompanhados (66,3%), à noite (65,1%). Vários dos inquiridos também afirmam que vêm os filmes sozinhos (65,1%), em plataformas de *streaming* (50%) e com as luzes apagadas (45,3%).

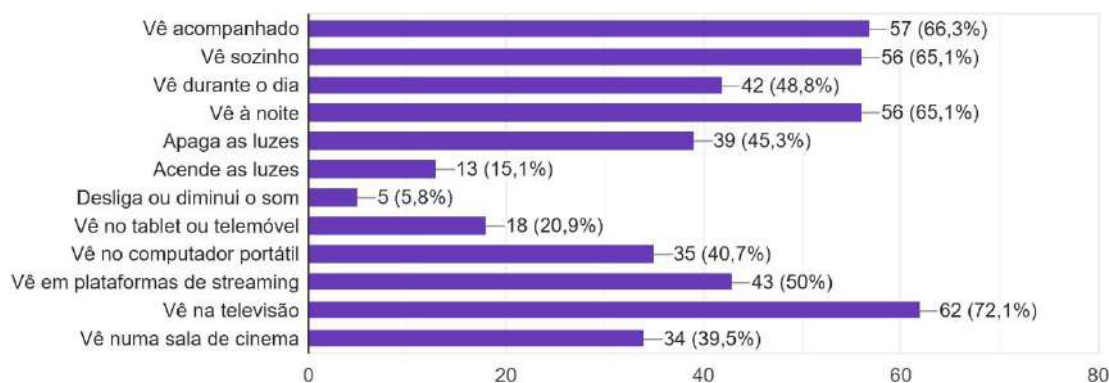


Gráfico D – Hábitos dos inquiridos do questionário 1 na visualização de filmes sobre bruxas.
Fonte: *Google Forms*.

Mais uma vez, tanto os géneros de filmes em que os inquiridos afirmam encontrar a personagem bruxa (filmes de fantasia e de terror), como os seus hábitos durante a visualização dos mesmos podem contribuir para a conotação mais negativa que associam a este género de personagem. Os filmes de terror tendem a representar a bruxa enquanto vilã, e os filmes de fantasia tendem a representá-la como poderosa.

Em suma, ambas as amostras tendem a apresentar uma representação mais focada em aspetos negativos ou pejorativos. Em ambas as amostras a bruxa é vista, na sua maioria, como uma mulher velha e feia, que está ligada a questões espirituais ou religiosas, e que é malvada, egoísta e assustadora. Em ambas as amostras os inquiridos tendem a ver filmes com a personagem bruxa à noite, na televisão, que se enquadram nos géneros de terror e fantasia.

5. Realização do Projeto

Através de transformação de conteúdo, cada um dos vídeos foi realizado de modo a captar a essência das bruxas representadas nos filmes. Esta montagem inclui contexto e apresenta as motivações das raparigas, as suas consequências e emoções.

O objetivo de cada um dos vídeos é destacar a forma como a bruxa é representada em cada um dos filmes. Consequentemente, enquanto projeto, demonstra as diferenças da representação da mesma temática com mais de 20 anos de diferença.

A escolha do filme *The Craft* (1996) deve-se ao facto de ser um filme, atualmente, reconhecido como um ‘clássico’ e um ‘cult favorite’ entre fãs desta temática. É-lhe atribuída a conotação de inspiração para que vários jovens na década dos anos 90 se interessassem por práticas de bruxaria e por religiões como a Wicca e o Paganismo.

O facto de que fala de problemas sociais como a marginalização, o bullying e o empoderamento feminino, permite-nos compreender o género de problemas sociais que eram tratados cinematograficamente na altura, e observar a forma como tal era feito. No início do filme cada personagem tem a sua narrativa (cada personagem tem problemas a nível individual, é assim que surge grande parte da representação de problemas sociais), mas a bruxaria não deixa de ser sempre o foco principal do filme. Conseguimos ver, num único filme, a representação da bruxa má, da bruxa boa, e da vítima que se torna vilã através do poder.

A ideia de analisar dois filmes surgiu após a compreensão de que a representação da bruxa no filme *The Craft: Legacy* (2020) apresenta uma perspetiva completamente diferente (e mais atual) não só do que é uma bruxa, mas também de várias temáticas apresentadas no filme original. Neste filme, a representação da bruxa é alterada desde a sua estética às suas capacidades e práticas.

O primeiro filme acaba por ser mais fantasioso, e o segundo inclina-se mais sobre os princípios da religião (paganismo) e práticas contemporâneas da religião Wicca. Estas práticas focam-se mais no uso da magia para o amor próprio e a união entre as raparigas. Além das suas ações, também a sua estética é menos ameaçadora – com um aspeto comum e a utilização de cores vibrantes.

Assim, o objetivo do projecto, é apresentar esta diferença através de uma releitura criativa.

A partir do momento em que alteramos a perspetiva do que é a bruxaria, alteramos também a perceção do que é uma bruxa. Esta é uma alteração que só se mostra possível com base no contexto social em que o filme se encontra inserido.

Considerámos que, para a realização deste projeto seria mais interessante que a representação da bruxa de um ‘clássico’ dos anos 90, fosse comparada com uma versão adaptada e criada vinte anos mais tarde. Os filmes apresentam a mesma temática e decorrem no mesmo universo – ligados pelo facto de que Nancy é a mãe de Lily. Tendo tudo isto em conta não foi considerada pertinente a análise de um terceiro filme.

Com ambos os vídeos, o objetivo era captar a forma como as bruxas são representadas e a sua essência, ou seja, a essência das bruxas de acordo com o contexto em que se encontram inseridas.

No vídeo do filme *The Craft* (1996) o foco passou por demonstrar as várias vertentes das bruxas, desde vítimas, a vilãs ou heroínas. A inclusão dos problemas sociais apresentados servem não só para contexto das ações das bruxas, mas também para demonstrar os problemas sociais representados cinematograficamente na época. Algo também importante foi a exposição dos problemas sociais no vídeo realizado para o filme *The Craft* (1996) visto que são problemas que afetam diretamente as personagens principais e contribuem para o avanço da narrativa, algo que não se verifica no segundo filme.

No vídeo referente ao filme *The Craft: Legacy* (2020), o foco foi demonstrar que a representação da bruxa se foca mais em questões sociais como a sororidade e o empoderamento feminino. A realização de feitiços que interferem com terceiros são considerados moralmente incorretos, e as bruxas aparentam ser pouco vingativas, e mais conscientes e consequentes, apesar dos erros que cometem. O objetivo passou também por demonstrar a estética muito mais leve que o filme apresenta através da utilização de cores vibrantes, brilhos e flores.

Os filmes são direcionados a um público mais jovem, tendo apelado maioritariamente a jovens mulheres na sua adolescência ou jovens adultas. Num artigo do *Los Angeles times* (1996), é reconhecido que embora o público-alvo seja um público mais jovem, isso não se reflete na qualidade do filme, o autor afirma que vale a pena dizer que o *The Craft* (1996) está bem feito (Thomas, 1996).

O *The Craft* (1996) inspirou vários jovens a pesquisar mais sobre a bruxaria e sobre práticas pagãs ou wiccanas, apesar de na altura em que se estreou ter sido um filme que causou algum

medo, devido ao *Satanic Panic* que decorria na altura. Num artigo do *The Time* (2020) pode ler-se que Kate Laity, professora no colégio St. Rose afirma que o filme teve impacto entre mulheres jovens fascinadas por bruxaria. (Aloi, 2020). Ainda nesse artigo pode ler-se

“Talvez nenhum outro filme contemporâneo tenha tido tanto impacto no movimento de bruxaria moderno como o *The Craft*. (...) com a sua representação autêntica de jovens adolescentes que se aventuram na bruxaria para melhorar as suas vidas e ganhar poder. (...) imensas raparigas jovens foram levadas a aprender mais sobre a bruxaria e o paganismo.” (Aloi, 2020).

Não tendo necessariamente influenciado todos os espectadores a praticar magia, deu uma sensação de empoderamento a vários.

O *The Craft: Legacy* (2020), mesmo sendo uma sequência de um filme com mais de vinte anos, acabou por apelar a um público mais jovem e não ao público mais velho que viu o lançamento do primeiro filme quando se estreou. A retratação de problemas sociais como sexualidade e questões de identidade também acaba por se resignar com uma faixa etária mais jovem, visto que são questões sociais mais abordadas entre esse públicos.

Além disso, colocar as personagens de ambos os filmes, em contextos e cenários mais juvenis como um secundário, a lidar com problemas relacionados com rapazes, beleza e ciúmes, acaba por atrair um público que se identifica com essas características. O facto de que em ambos os filmes as protagonistas são raparigas, também acabou por atrair mais jovens desse género. Pode ler-se num artigo do *Time Magazine* (2020) que

“Atualmente, a pegada digital está cheia de bruxas jovens (...) que criam estéticas ‘trendy’ no Instagram (...) o hashtag #Witchtok tem mais de 2 bilhões de visualizações a Julho de 2020, e o hashtag #witchesofinstagram tem mais de 5.6 milhões de publicações. É uma grande ‘bruxaria digital’” (Aloi, 2020)

Os vídeos criados neste projeto dirigem-se a fãs dos dois filmes e a fãs da temática de bruxas. Considero que o público-alvo passaria pela mesma faixa etária dos filmes (jovens), mas a criação dos vídeos foi feita de modo que fossem compreendidos por qualquer faixa etária.

Os vídeos curtos foram realizados tendo em mente que o *span* de atenção dos jovens não é muito longo. Com a popularização dos vídeos curtos em aplicações como o TikTok, acabamos por estar habituados a imersões de 30 segundos em vídeos com pouco ou nenhum contexto, o

mesmo não se tende a verifica em gerações mais velhas, que preferem conteúdo mais longo e com contexto.

A construção de forma cronológica dos vídeos (no sentido do seguimento cronológico dos acontecimentos dos filmes), e a utilização de elementos como *voice overs*, pretenderam contribuir para uma compreensão linear e simplificada da narrativa, fornecendo contexto através da junção de elementos de som e elementos visuais independentes. Deste modo, o objetivo seria tornar os vídeos dinâmicos para o público mais jovem e simultaneamente compreensíveis para um público mais velho.

Em ambos os filmes foram utilizados programas de AI para a remoção da banda sonora das cenas utilizadas, de modo a facilitar a continuidade dos vídeos. Neste sentido foi necessária a remoção das legendas originais do filme, e a realização de legendas feitas manualmente (em casos de *voice over*, por exemplo).

Com este projeto, procurei fazer uma releitura ou reinterpretação criativa de cada um dos filmes, colocando o foco na representação das bruxas, desde a sua estética às suas ações. Considerei importante mostrar, no primeiro vídeo, os problemas sociais representados no filme, visto que muitas vezes nos são apresentados em formato de personagem. Por exemplo, Nancy representa o empoderamento feminino tóxico, Sarah representa a necessidade de ser aceite e a sensação de pertença, Bonnie representava a falta de autoestima ou o excesso dela, e Rochelle abriu a conversa sobre racismo. Há uma junção entre personagens e questões sociais.

Nos filmes a bruxaria remete para problemas relacionados como o empoderamento feminino e a sensação de pertença, algo que tentei demonstrar nomeadamente quando Sarah saí do grupo, e quando Lily implora às amigas para a ajudarem.

Assim, procurei compilar momentos chave das vidas das raparigas na sua jornada pela bruxaria, e deixar que através dos mesmos transparecesse a sua essência, sem alterar a ordem dos acontecimentos e com especial atenção à banda sonora, de modo a evitar que a mesma influenciasse a perceção do espectador.

5.1 . Projeto 1 – Vídeo relativo ao *The Craft* (1996)

O vídeo inicia-se com a cara de Nancy, a olhar para a câmara enquanto diz “Nossa é a magia, Nosso é o poder” – esta cena foi seleccionada para a abertura do vídeo uma vez que nos apresenta Nancy, a antagonista/personagem a praticar magia, com um olhar frio e cruel. Há um *fade* para

um separador com o título do filme – o mesmo utilizado no filme – em seguida há um *fade* para Sarah de costas, a entrar para a escola. Esta construção inicial dá-nos a conhecer nos primeiros 13 segundos a antagonista, o aspeto da magia no filme, e a protagonista.

Durante a construção procurei manter alguma continuidade no ritmo do vídeo, e fluidez relativamente aos cortes entre as cenas. Por exemplo, logo depois de observarmos Nancy, Bonnie e Rochelle a caminhar nos corredores no início do vídeo, observam-se 2 rapazes, do lado oposto do corredor escolar, a fazer bullying às raparigas.

Optei por manter esta cena na sua totalidade. A cena é-nos mostrava da perspetiva de Nancy, o movimento da câmara desloca-se da direita para a esquerda (figura 35) – quando observamos Nancy a encará-los enquanto caminha com as amigas, o movimento da câmara é da esquerda para a direita (figura 36), mantenho a ideia de movimento no corredor da escola.



Figura 35 – Movimento direita - esquerda.

Fonte: vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).



Figura 36 – Movimento esquerda - direita.

Fonte: vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

O uso de vários *fades* para tela preta ao longo do vídeo foi utilizado de modo a tornar algumas transições mais suaves e evitar a percepção de que se está a proporcionar demasiada informação (e a um ritmo demasiado acelerado) ao espectador, evitando criar uma peça confusa. Já a utilização de *fade* para tela branca foi utilizado de modo a demonstrar o quão rápida a sequência de eventos foi para as raparigas, transmitindo ao espectador uma sensação de rapidez e de ‘flashback’ enquanto são apresentados momentos chave.

No início do vídeo, em alturas nas quais o objetivo era mostrar uma passagem de tempo, as duas cenas em causa acabam por ser intercaladas com uma transição, de menos de 1 segundo, para tela preta – por exemplo, no time code 00:27- 00:32, Bonnie diz a Nancy e Rochelle “O almanaque diz que algo acontecerá hoje”, *fade* para tela preta e *fade* para Bonnie a observar Sarah na aula (figuras 37 a 39).

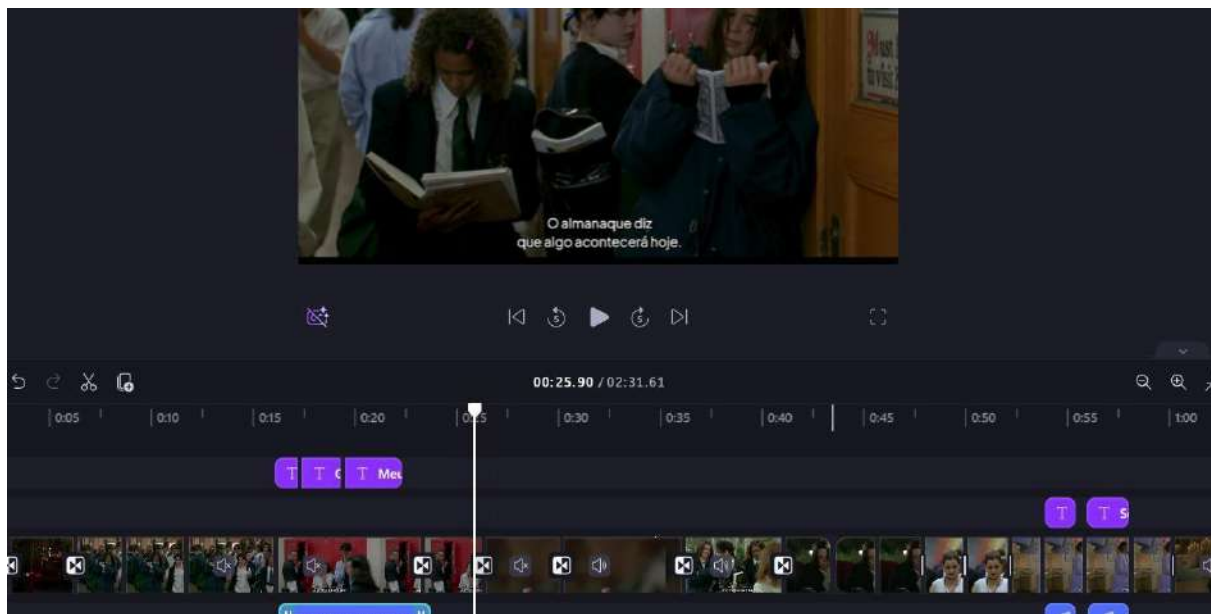


Figura 37 – Utilização de *fade* para tela preta (1).
Fonte: edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

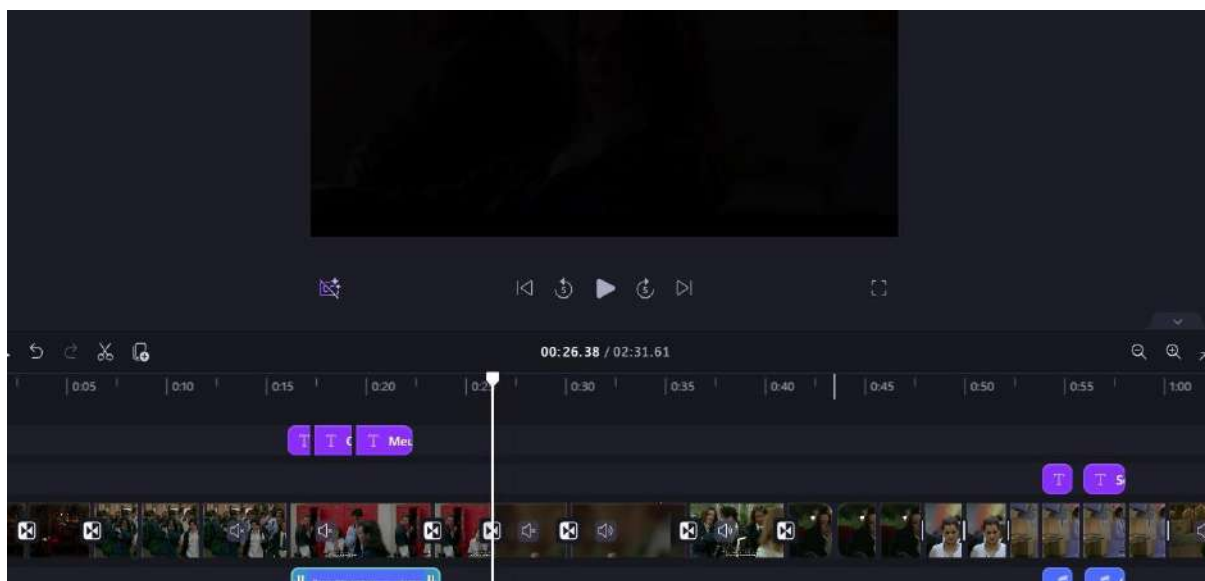


Figura 38 - Utilização de *fade* para tela preta (2).
Fonte: edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

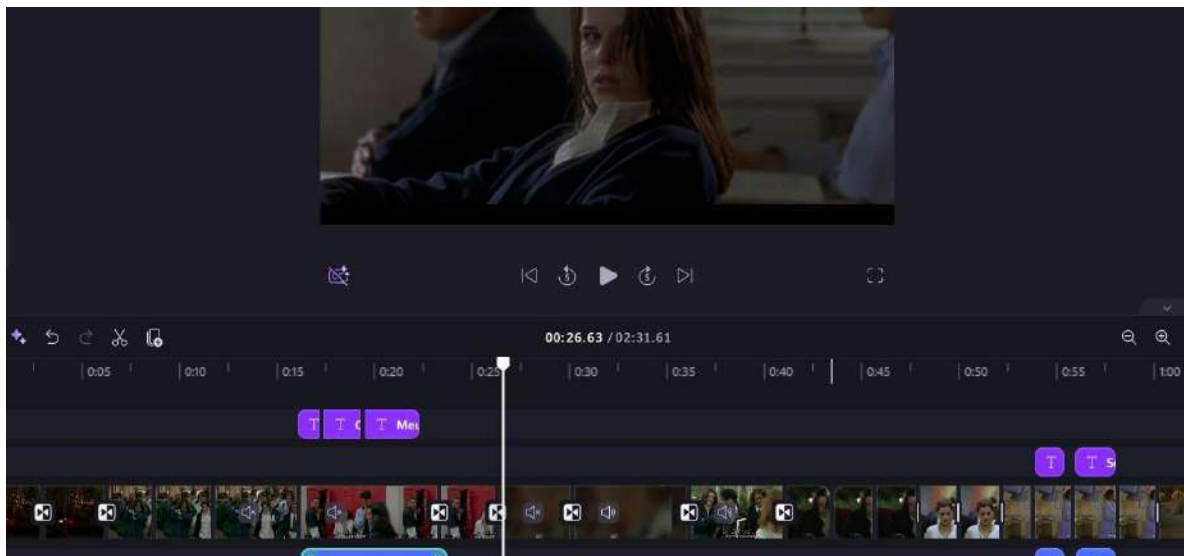


Figura 39 - Utilização de *fade* para tela preta (3).
 Fonte: edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

Com o fim da parte introdutória do vídeo (até ao time code 00:43) que nos mostra o contexto em que as raparigas se conhecem, iniciamos os eventos que se deram após essa união. Observa-se alguns dos problemas das raparigas e os feitiços que realizam para os resolver. Estas cenas são separadas pela utilização de ‘flashes brancos’ (tela branca), ou seja, *fade* para tela branca, para demonstrar o quão rápida a sequência de eventos foi para as raparigas, e transmitir ao espectador a sensação de uma grande quantidade de eventos a acontecer de forma apressada, e de ‘flashback’ (figuras 40 a 42). A utilização da tela branca como transição acaba também por fazer com que esta sequência de cenas se destaque. É como se o espectador estivesse a observar fragmentos de momentos chave do enredo das raparigas.

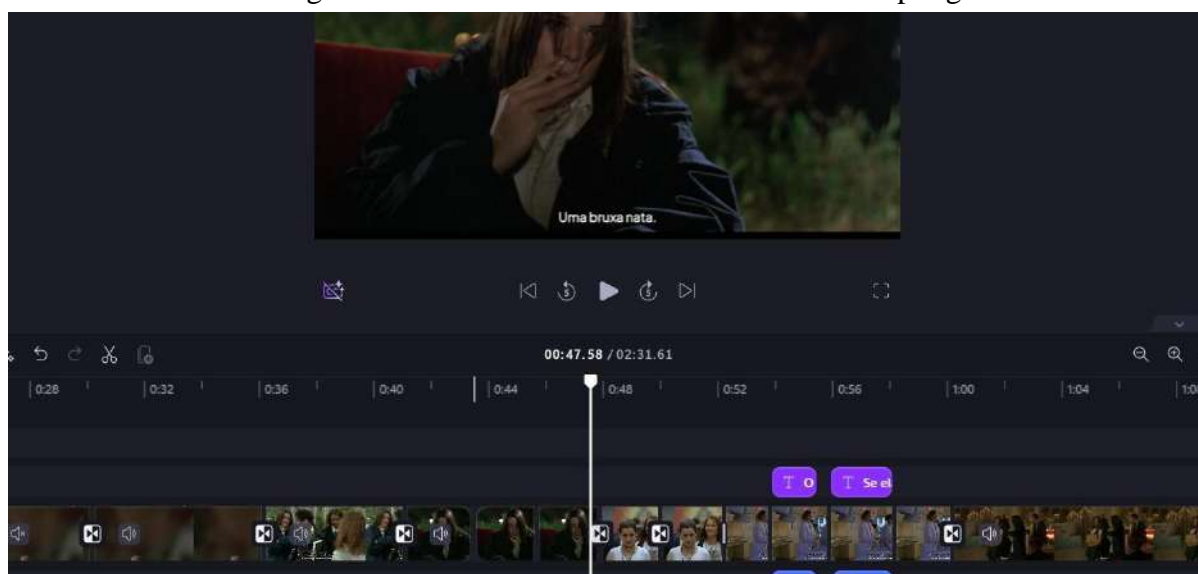


Figura 40 - Utilização de *fade* para tela branca (1).

Fonte: edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

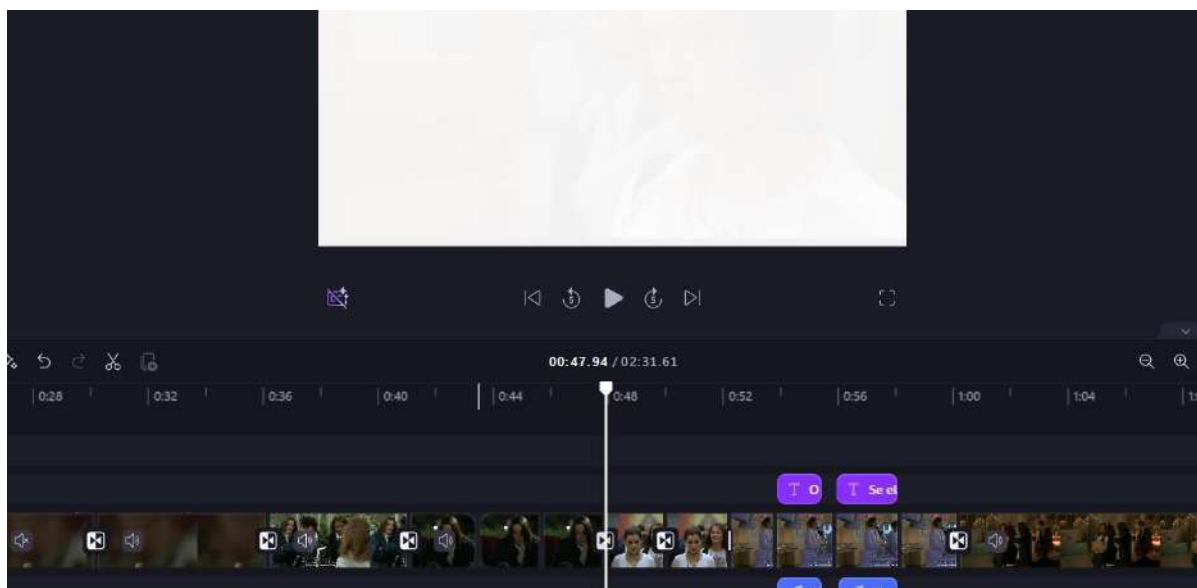


Figura 41 - Utilização de *fade* para tela branca (2).

Fonte: edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

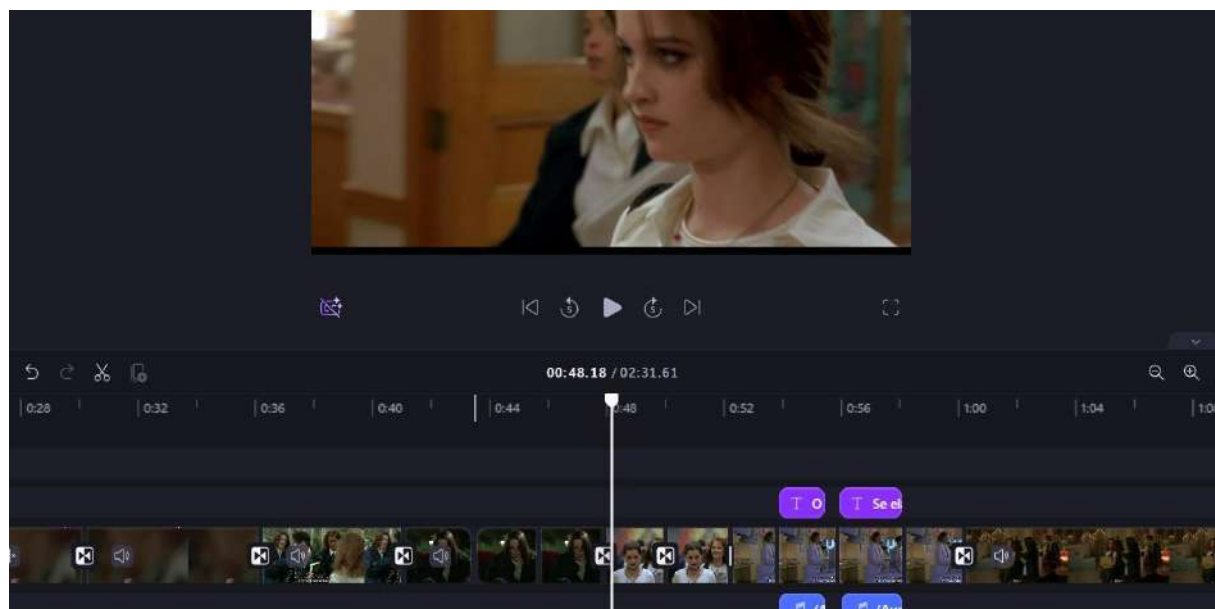


Figura 42 - Utilização de *fade* para tela branca (3).

Fonte: edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

O primeiro *fade* para tela preta que surge depois desta sequência é no time code 1:45, para introduzir a cena em que as raparigas se encontram no carro a falar sobre as coisas que têm

acontecido, e Sarah lhes diz que tudo o que estão a fazer poderá vir a ter consequências para elas – este é um momento de viragem na história e como tal considerámos necessário abrandar o ritmo do vídeo, para que o espectador conseguisse compreender a importância da cena e o quanto ela divide um ‘antes’ e um ‘depois’ no filme.

A partir daqui permanece a continuação de *fade* para tela preta entre cenas, que demonstram maioritariamente o sofrimento de Sarah nas mãos das restantes raparigas – esta escolha, neste contexto, deve-se ao facto de o ambiente do filme mudar completamente. Passámos de um filme sobre amigas adolescentes que se encontram e começam a praticar bruxaria para que a sua vida corra bem, para raparigas que estão ‘loucas de poder’ e agem com maldade, a vertente de ‘terror’ do filme fica muito mais acentuada, e considerámos que a utilização de *fade* para tela branca entre cenas quebraria a continuidade do vídeo, acentuaria as transições em vez de as tornar mais suaves.

Na última parte do vídeo (time code 01:54 – 02:14) utilizámos mais a técnica de *voice over*, numa tentativa de fornecer ao espectador uma imagem visual do que estava a ser dito pelas personagens, o que também pode contribuir para a ideia de vários acontecimentos a uma grande velocidade.

No final, há um *zoom* em Nancy, quando se encontra na cama do hospício em que foi internada – a ideia seria fazer com que o espectador se focasse maioritariamente em Nancy, na forma como ela age e nas coisas que ela diz, e não tanto no ambiente à sua volta. A cena em si já possuía este efeito rotativo que muitas vezes é utilizado em cinema para simbolizar o estado mental de uma personagem ou a ideia de confusão mental, e considero que essa ideia fica acentuada em conjunto com um plano de aproximação adicionado em edição.

Relativamente à banda sonora utilizada, do segundo 00:05 ao minuto 01:45 é utilizada a música “All This And Nothing” da banda Sponge, que faz parte da banda sonora original do filme, e representa bem a natureza mais leve da primeira parte do vídeo. Até aqui, as raparigas estão a conhecer-se e a conseguir tudo aquilo que querem através da magia.

Do time code 01:45 a 02:34 é utilizada a música “Trouble Is Brewing” de David Fesliyan. As cenas utilizadas nesta última parte do vídeo não possuem qualquer tipo de banda sonora no filme original, mas para fins de continuidade do vídeo considerei importante a presença de algum tipo de instrumental, a música seleccionada deve-se ao facto de ter uma conotação de terror e suspense – algo que nos pareceu apropriado e que intensifica a conotação das cenas.

O conteúdo do vídeo procurou transmitir os pontos-chaves do enredo do filme de modo que seja possível compreender a temática do mesmo, a rapidez com que grande parte dos acontecimentos se desenvolvem, a sequência de eventos que levou à ‘queda’ das personagens (apresentada na sua maioria cronologicamente), e deixar bastante claro o que o filme nos transmite como sendo bom e como sendo mau, quem é o herói e quem é o vilão.

O vídeo procura transmitir a metamorfose das raparigas. Bonnie, Nancy e Rochelle que passam de jovens adolescentes com vontade de melhorar a sua vida, para ‘bruxas más’ que atormentam e perseguem Sarah porque a mesma se recusa a permanecer no clã. Sarah passa de uma rapariga tímida e inexperiente para uma heroína que utiliza a sua magia para travar as restantes raparigas.

Relativamente ao que os vídeos transmitem acerca da representação da bruxa, e tendo em conta que o vídeo procurava particularmente transmitir a essência das bruxas, há várias cenas que nos mostram a sua personalidade e as suas intenções.

Nancy é, das quatro raparigas, a mais vingativa e a mais segura de si (o que acaba por se tornar em egocentrismo ao longo do filme), acaba por ser a líder do grupo e a representação principal de ‘bruxa má’. Alguns detalhes mostram-nos desde o início que Nancy é mais fria que as outras raparigas, desde a sua postura e expressões faciais, à sua maquilhagem carregada e aos tons mais escuros que utiliza nas suas roupas. Isso pode ser visto em vários momentos do vídeo.

No time code 00:19 a 0:25, quando as raparigas sofrem bullying no corredor da escola, Nancy é a única que faz contacto visual com os rapazes, num tom desafiante, enquanto as outras raparigas vão embora apressadamente de cabeça baixa. Outro exemplo, seria a sua expressão quando as raparigas se apresentam a Sarah – Bonnie e Rochelle encontram-se sorridentes e falam num tom amigável, enquanto Nancy mantém uma expressão mais séria (00:39 – 00:44).

A ideia de que Nancy se começa a sentir mais deslocada e deixada de parte ao longo do filme, também foi demonstrado através de cenas como a conversa que as raparigas têm no jardim da escola, onde podemos ver Nancy mais afastada (eventualmente acaba por ir embora sem dizer nada às restantes) (01:24 – 01:32).

Além disso também observamos Nancy a rezar sozinha – este detalhe é relativamente importante porque é a única vez em que observamos uma das raparigas a utilizar magia sozinha, algo que vai contra a ideia de que a sua força existia apenas quando se uniam (à exceção das cenas finais, onde Nancy e Sarah batalham sozinhas, uma contra a outra). A cena acaba também

por reforçar a forma como a Nancy se via : poderosa o suficiente para conseguir realizar os seus feitiços sozinha (01:33 – 01:35).

A cena em que Nancy caminha sobre a água enquanto as outras raparigas a observam incrédulas, pareceu-me bastante importante visto que demonstra o quão poderosa Nancy acabou por se tornar. A sua vaidade e o seu egocentrismo acabaram por ser alimentos ao aperceber-se das capacidades que tinha. Uma analogia a ser feita poderia ser à ideia de Jesus caminhar sobre água, e Nancy deu a entender várias vezes que se considerava uma espécie de Deus ao longo do filme (01:59 – 02:01).

Relativamente a Bonnie e Rochelle, o vídeo tenta apresentar as dificuldades das raparigas.

Bonnie está coberta de cicatrizes, algo que a deixa extremamente insegura, e algo que consegue tratar quando as raparigas começam a praticar magia depois de Sarah chegar (01:14 – 01:23).

Rochelle sofre bullying e racismo, algo que também acaba quando Sarah a ajuda a lançar um feitiço contra Laura, a sua bully (00:50 – 01:02).

Por fim, Sarah é apresentada desde cedo como uma rapariga poderosa e inocente. Observamos esta conotação de que Sarah é boa através de vários detalhes ao longo do filme. No vídeo realizado podemos observar que Sarah não julga as raparigas quando descobre que elas praticam bruxaria. Mais ainda, procura saber mais e compreender as suas crenças. É ainda nesta conversa que acaba por se revelar que Sarah é uma bruxa natural (00:44 – 00:50).

Outras cenas que contribuem para esta perspetiva de benevolência é quando observamos Sarah a praticar magia para ajudar Rochelle (00:51 – 00:55), ou quando as raparigas se encontram no jardim e lhe atribuem a culpa por tudo lhes estar a correr bem (01:24 – 1:30). A cena em que Sarah tenta avisar as raparigas sobre as consequências dos seus atos, também é um momento que define o carácter de Sarah, sendo que é a única que se mostra responsável e preocupada com os efeitos que a sua magia pode estar a causar (01:46 – 01:53).

Sarah é a única que se sente culpada com o mal que os seus feitiços causaram, e a única que decide não continuar a participar nas práticas (01:55 – 02:03).

Nas cenas finais, ao ser atormentada pelas amigas (02:02 – 02:18) é reforçada a ideia de que Sarah é uma vítima das restantes raparigas, e não uma vilã. O título de heroína fica acentuado quando derrota Nancy (02:15 – 02:22) e Nancy acaba internada num hospital psiquiátrico.

Com o vídeo pretende-se apresentar uma representação fiel da bruxa no filme *The Craft* (1996) e apresentar as diferentes “versões” das bruxas que nos são apresentadas. Durante todo o filme assistimos ao quotidiano de jovens que enfrentam desafios e querem uma vida melhor, acabando por simpatizar com elas, algo que muda completamente com o decorrer do filme. Procurámos transparecer os pontos chave do filme, e os que melhor poderiam representar a essência das personagens principais: os problemas de Nancy, a sua instabilidade e a sua sede por poder; A inocência de Sarah e a sua bondade; Bonnie e Rochelle que procuram aceitação e se deixam consumir.

5.1.1 Questionário 1 – dados das questões referentes ao vídeo relativo ao *The Craft* (1996)

Foi perguntado aos inquiridos se alguma vez tinham assistido ao filme *The Craft* (1996) e a maioria dos participantes afirmou nunca o ter visto (80,2%). Com base nesse indicador podemos considerar que a maioria das características que os inquiridos associaram às personagens apresentadas no vídeo, não foram baseados em conhecimento prévio do filme ou das personagens.

Dos inquiridos que afirmam ter assistido ao filme (19,8%) , 81,3% afirmam que o assistiram há cinco anos ou mais, e os restantes 18,8% afirmam que o assistiram há três ou quatro anos.

Como já referido, o vídeo pretende representar as bruxas de forma fiel ao filme. Na pergunta seguinte, intitulada de “Como descreve as bruxas apresentadas neste vídeo”, obtivemos um total de 78 respostas.

As características associadas foram maioritariamente psicológicas (67 respostas). Os inquiridos caracterizaram as bruxas como ‘Más’, ‘Maléficas’ e ‘Vis’ (9 respostas). Contudo, também as caracterizaram como ‘Poderosas’ e ‘Empoderadas’ (7 respostas), e ‘Marginalizadas’ ou ‘Excluídas’ (5 respostas). Outras características que os inquiridos lhes atribuíram passam por ‘Vingativas (4 respostas), ‘Imaturas’, Inconsequentes’ e ‘Imprudentes’ (4 respostas), ‘Rebeldes’ ou ‘Impulsivas’ (4 respostas), ‘Loucas’ e ‘Descontroladas (4 respostas) e ‘Perigosas’ (2 respostas).

Relativamente às características físicas (35 respostas) os inquiridos consideraram-nas, maioritariamente, ‘Bonitas’, ‘Estilosas’, e ‘Apelativas (20 respostas), e referiram-se ao seu estilo como ‘gótico’ ou ‘alternativo’ (12 respostas).

Relativamente à representação da bruxa nos vídeos (24 respostas) os inquiridos afirmaram maioritariamente que são apenas pessoas comuns ou adolescentes comuns (9 respostas), e que se trata de jovens que se descobrem e exploram o seu empoderamento (3 respostas).

Obtivemos também características relativamente ao comportamento das raparigas e ao uso da magia (6 respostas), os inquiridos apontam que a bruxaria ou a magia é utilizada para alterar o rumo direto da vida, para se entreajudarem e para ficarem belas.

Outras características apontadas às raparigas, passam pelo facto de serem ‘Estranhas’, ‘Incomuns’ e ‘Invulgares’ (4 respostas).

A caracterização da bruxa nestes vídeos é diferente, em vários aspetos, das características que lhes foram atribuídas nas questões de associação livre. Embora os inquiridos continuem a atribuir-lhe conotações como ‘Má’ e ‘Maléfica’, estas bruxas são jovens e não velhas, atribuíram-lhes a conotação de beldade e não de feiura, continuaram a focar-se no estilo alternativo das raparigas, cobertas de acessórios e roupas em tons escuros, mas estas não possuem um ‘nariz grande’ ou um ‘nariz estranho’, nem qualquer tipo de verrugas ou sinais. Alguns dos inquiridos, olharam inclusive para as raparigas como ‘adolesces comuns’.

Quando questionados se as bruxas apresentadas neste vídeo correspondem à sua ideia do que é uma bruxa, a maioria (59,3%) afirmou que não – algo que é condizente com as características atribuídas às bruxas apresentadas no vídeo, e as características atribuídas à personagem bruxa na questão de associação livre no início do questionário.

Por fim, foi pedido aos inquiridos que avaliassem, numa escala de 1 a 6, os vídeos apresentados. Esta avaliação consistia na avaliação global, na compreensão da história, no ritmo do vídeo, e na banda sonora utilizada.

Numa escala de 1 (avaliao negativamente) a 6 (avaliao positivamente), o vídeo obteve uma avaliação globalmente positiva (81,4%). Apenas 5,94% dos avaliaram o vídeo negativamente ,como pode ser observado no Gráfico E.

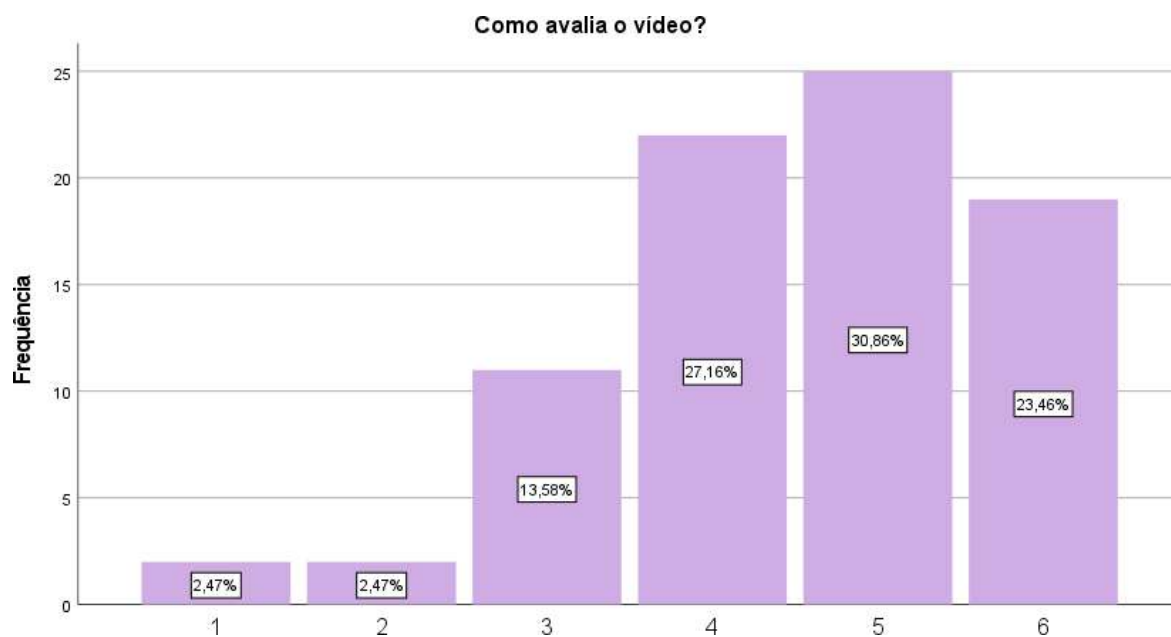


Gráfico E – Resultados da avaliação global do vídeo 1.

Relativamente à compreensão da história, 55,5% apresentou uma boa compreensão da narrativa, 28,4% afirmou compreensão total (Gráfico F).

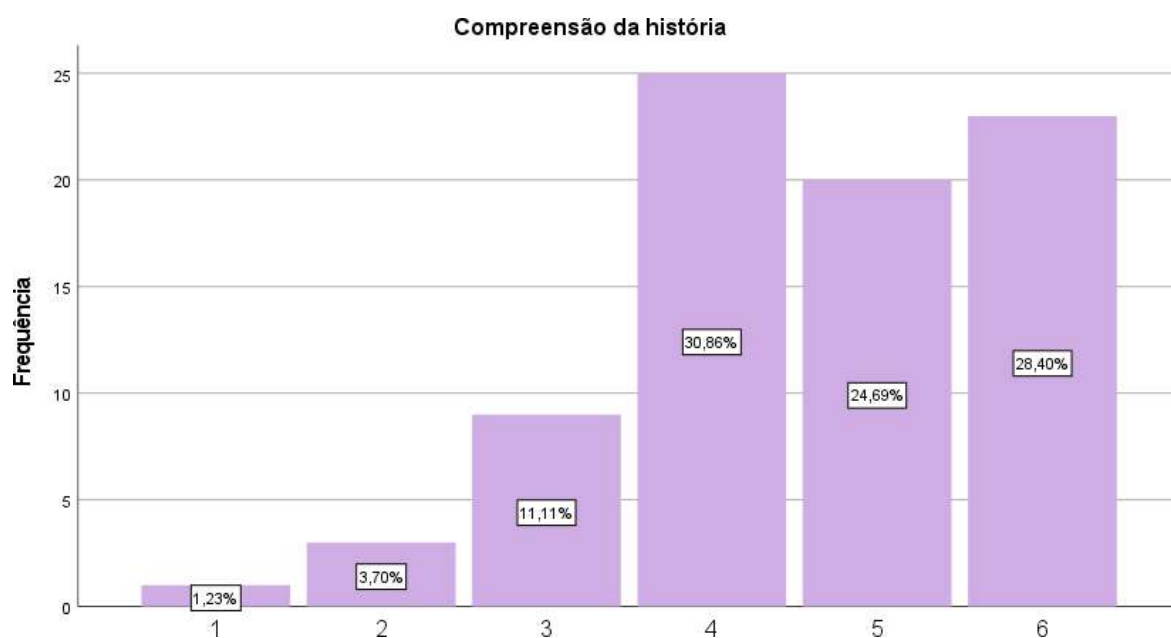


Gráfico F – Resultados da avaliação da compreensão da história do vídeo 1.

Referente ao ritmo do vídeo podemos observar no gráfico G que 67,9% dos inquiridos consideraram que o vídeo tinha um ritmo adequado. Os restantes 49,4% dos inquiridos apresentaram uma certa dispersão entre ligeiramente acelerado (28,3%), e ligeiramente lento (3,7%).

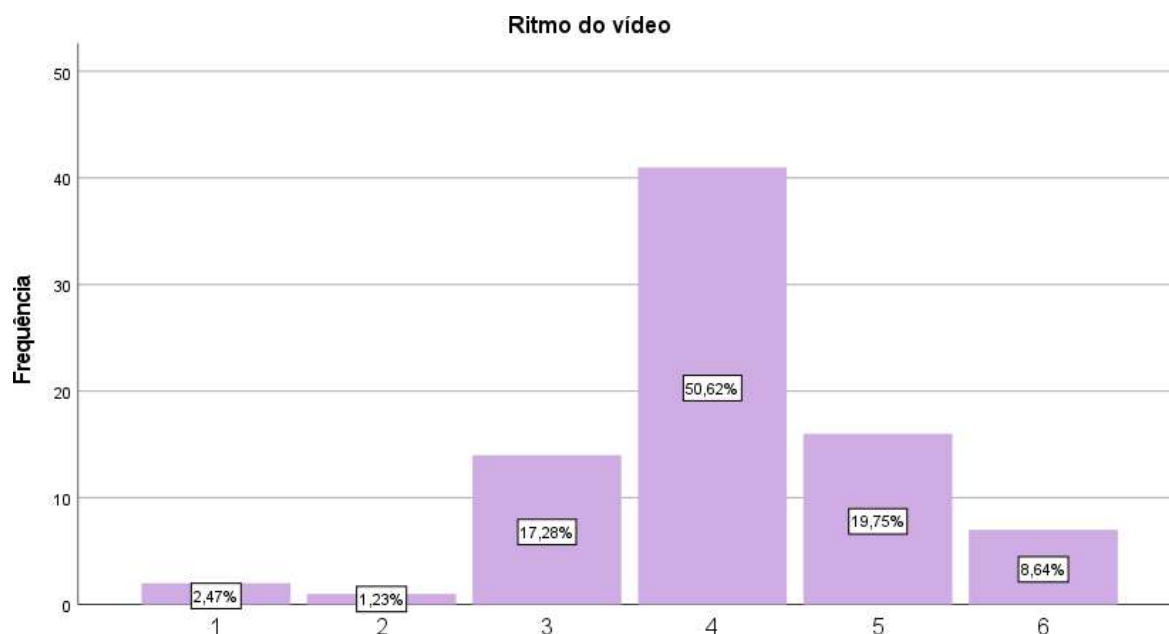


Gráfico G – Resultados da avaliação do ritmo do vídeo 1.

No que toca à banda sonora selecionada para o vídeo 77,3% consideram a banda sonora muito adequada, verificando-se uma avaliação tendencialmente positiva deste elemento (Gráfico H).

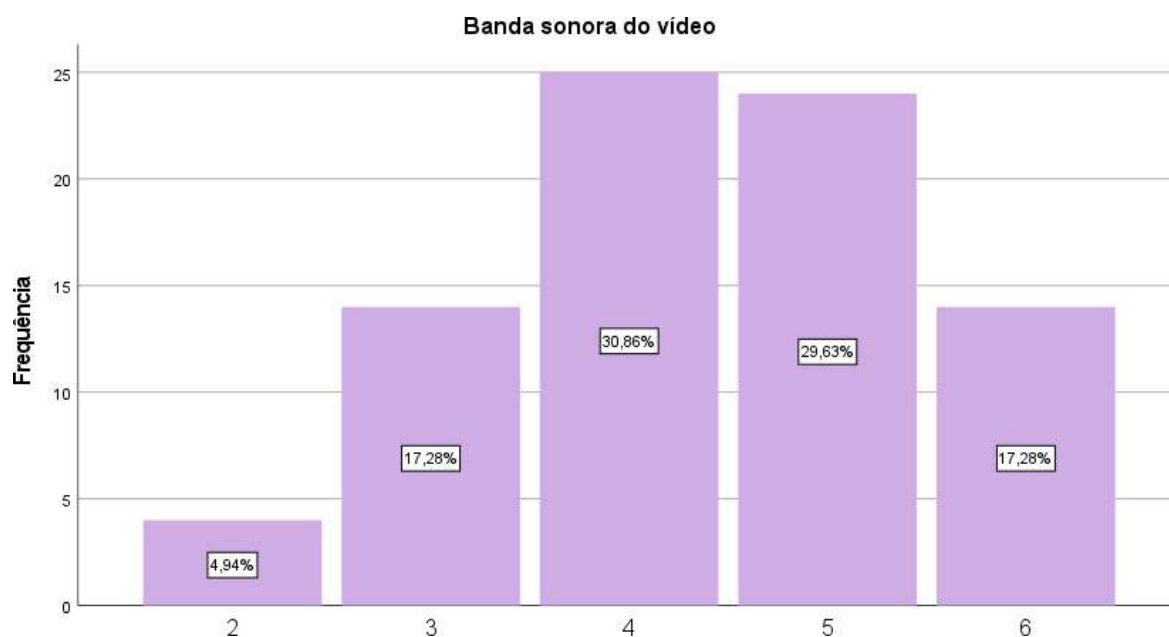


Gráfico H – Resultados da avaliação da banda sonora utilizada no vídeo 1.

Assim, de acordo com a amostra 1, o vídeo foi avaliado de forma globalmente positiva. A história apresentada foi bem compreendida, a banda sonora foi considerada adequada, e embora apesar de alguns inquiridos considerarem o seu ritmo acelerado, ou lento, a maioria considerou o ritmo adequado.

5.2 Projeto 2 – Vídeo relativo ao *The Craft: Legacy* (2020)

Na criação deste vídeo procurámos manter uma narrativa semelhante à do vídeo anterior. Da mesma forma que os filmes seguem a mesma premissa – três raparigas que tentam praticar magia, e só o conseguem fazer quando um quarto membro aparece, permitindo que explorem as suas capacidades enquanto bruxas – considereei pertinente que a construção dos vídeos refletisse isso.

Não é necessário ver um filme para compreender o outro, mas ao fazê-lo, o espectador poderá encontrar na sequência semelhanças (ou diferenças) que remetem para o primeiro filme. Assim, embora os vídeos tenham sido realizados com a noção de que ambos não seriam visualizados pelos mesmos inquiridos, procurei que as obras audiovisuais realizadas se liguem. Ao serem observadas em conjunto poderão remeter uma para a outra, e é possível encontrar algumas semelhanças na construção de ambas.

O vídeo inicia-se com a cara de Tabby, quando as três raparigas (Tabby, Lourdes e Frankie) estão reunidas, a tentar praticar magia. Este início cria um paralelo com o início do primeiro vídeo e demonstrar o contraste de uma obra para a outra: a seriedade que Nancy nos apresenta no vídeo anterior é completamente diferente da leveza com que Tabby age perante a mesma situação, a incapacidade de praticar magia (00:03 – 00:04) (figuras 43 e 44).



Figura 43 - *frame* inicial com a cara de Tabby no vídeo 2.

Fonte: vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020).



Figura 44 – *frame* inicial com a cara de Nancy no vídeo 1.

Fonte: vídeo realizado com base no filme *The Craft* (1996).

Na abertura, podemos ouvir Frankie dizer “Tudo será selado e finalizado quando os quatro cantos se unirem num só” enquanto observamos um livro de magia com um símbolo – um amuleto que representa os quatro cantos (norte, sul, este e oeste) e os quatro elementos (terra, água, ar e fogo) (00:00 – 00:08) . Há um movimento de *zoom* rotativo em direção ao símbolo, que faz com que esse seja o foco do espectador, realçando a importância do mesmo. Esta cena foi escolhida devido do contexto que nos fornece através da fala de Frankie, e apresenta-nos o amuleto que mais tarde permitirá às raparigas identificar o seu quarto membro (Lily) , quando se apercebem que Lily o usa ao pescoço (00:21 – 00:24).

Após a cena mencionada anteriormente, e do separador que apresenta o nome do filme (o mesmo apresentado no filme) observamos Lily com um dos seus ‘irmãos’ (filho do seu padrasto) a desejar-lhe um bom primeiro dia de aulas (00:15 – 00:20). Nesta cena, há um *zoom* em Lily depois de ser deixado sozinha à porta da escola. Além deste *zoom* tornar Lily no foco do espectador, uma vez que cria a ilusão de que a câmara se está a aproximar, é

também uma técnica muito utilizada ao longo do filme, e foi algo que procurámos refletir na criação do vídeo.

É com esta transição que é utilizado o primeiro *fade* para tela preta entre cenas. As raparigas, Lourdes, Frankie e Tabby, apercebem-se do colar que Lily usa ao pescoço. A imagem de Tabby e Lourdes foi espelhada no processo de edição, de modo a acrescentar dimensão à cena (00:21 – 00:23).

No fim desta cena começamos a ouvir as raparigas a explicar a Lily, o significado do seu amuleto, e corta, sem transição, para Tabby a mostrar o símbolo a Lily, no livro que observamos no início do livro (00:24 – 00:26). Não foi colocada nenhuma transição aqui, uma vez que o facto da fala se iniciar no fim de uma cena e continuar na cena seguinte, acaba por proporcionar a continuidade necessária para não ser uma mudança muito abrupta ou confusa (figuras 45 e 46).



Figura 45 – Utilização de *voice overs* para fins de continuidade (1).

Fonte: vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020).

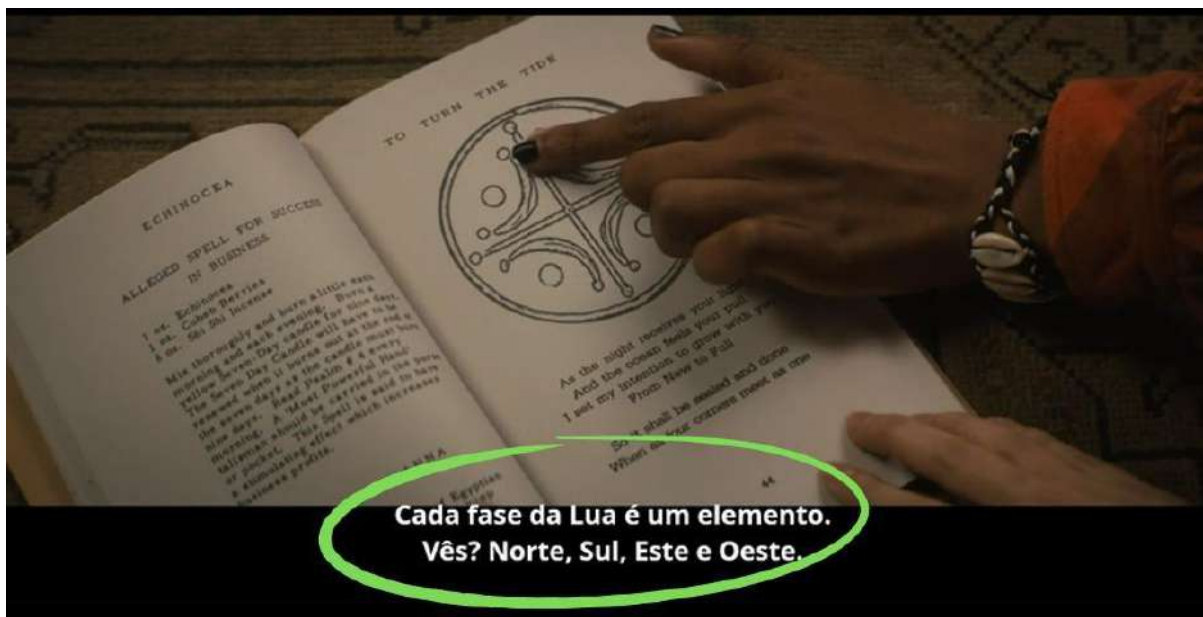


Figura 46 - Utilização de *voice overs* para fins de continuidade (2).

Fonte: vídeo realizado com base no filme *The Craft:Legacy* (2020).

Segue-se uma sequência (00:26 – 00:35) em que as raparigas praticam magia, com o objetivo de ilustrar a sua jornada durante as suas práticas e a criação da sua sororidade e união enquanto grupo – tal como no vídeo, esta jornada também é muito pouco desenvolvida no filme.

Em parte desta sequência recorri à utilização dos “flashes brancos” ou das transições para tela branca, da mesma forma que foi feito no vídeo para o filme *The Craft* (1996). Neste vídeo também é possível observar a utilização de *fades* para tela preta para ilustrar passagens de tempo.

No time code 00:26 inicia-se uma sequência de duas cenas separadas por *fade* para tela branca, que termina no time code 00:29. A utilização desta transição dá ao espectador a sensação de ‘flashback’ e de acontecimentos que decorrem a uma grande velocidade (figuras 47 a 48).

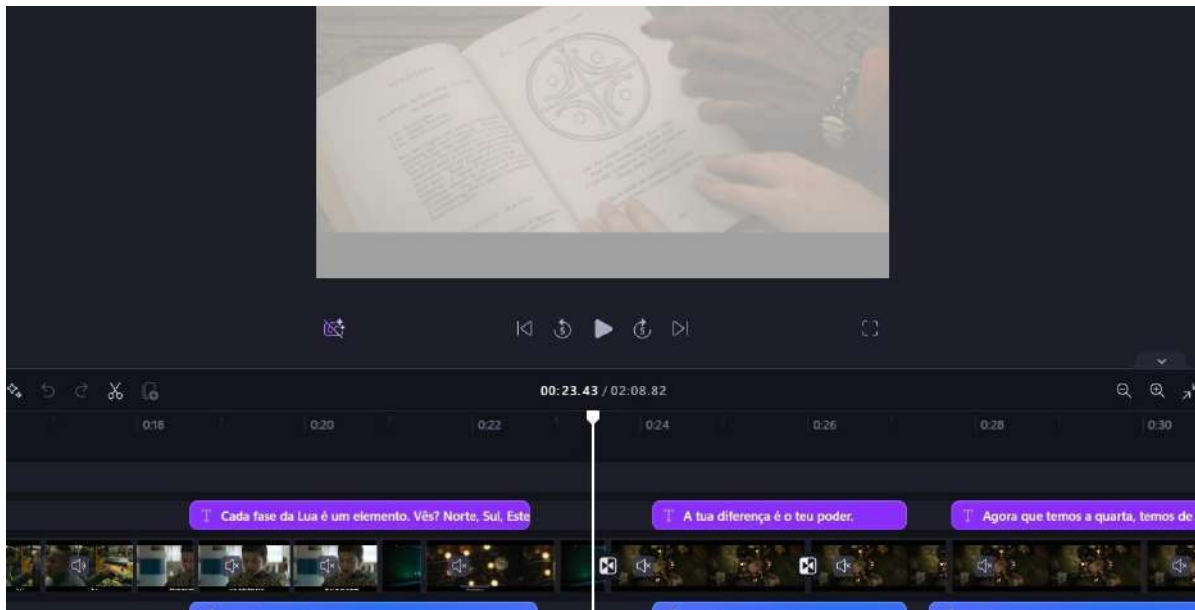


Figura 47 - Utilização de tela branca para transições (1)..

Fonte: imagem da edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020).

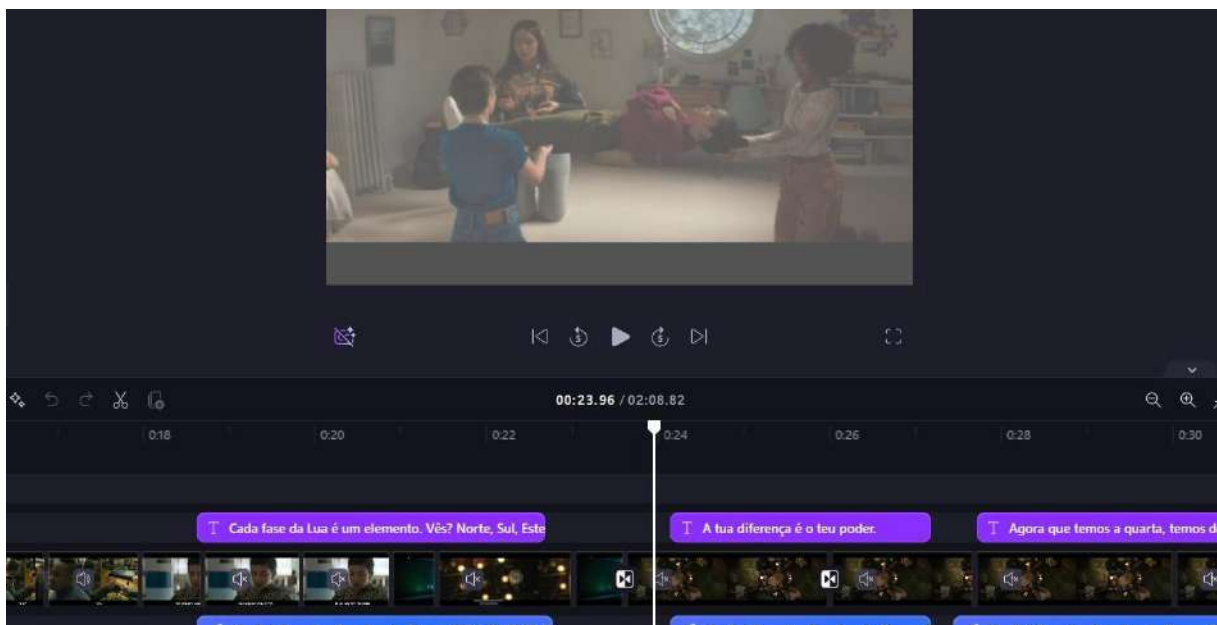


Figura 48 – Utilização de tela branca para transições (2).

Fonte: imagem da edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020).

Do time code 00:29 - 00:35 são apresentados os últimos dois momentos desta sequência. Tendo em conta que as cenas apresentadas não têm som (além da banda sonora adicionada posteriormente ao vídeo), a continuidade mantém-se através de falas que passam de uma cena para a outra, que contextualizam os eventos apresentados visualmente. Assim, considereei desnecessária a utilização de ‘flashes brancos’ para separar as quatro cenas, evitando deixar a sequência confusa para o espectador, uma vez que em duas destas cenas é utilizada a voice

over, onde se contextualiza a forma como se deram os acontecimentos que o espectador está a visualizar (figuras 49 e 50).

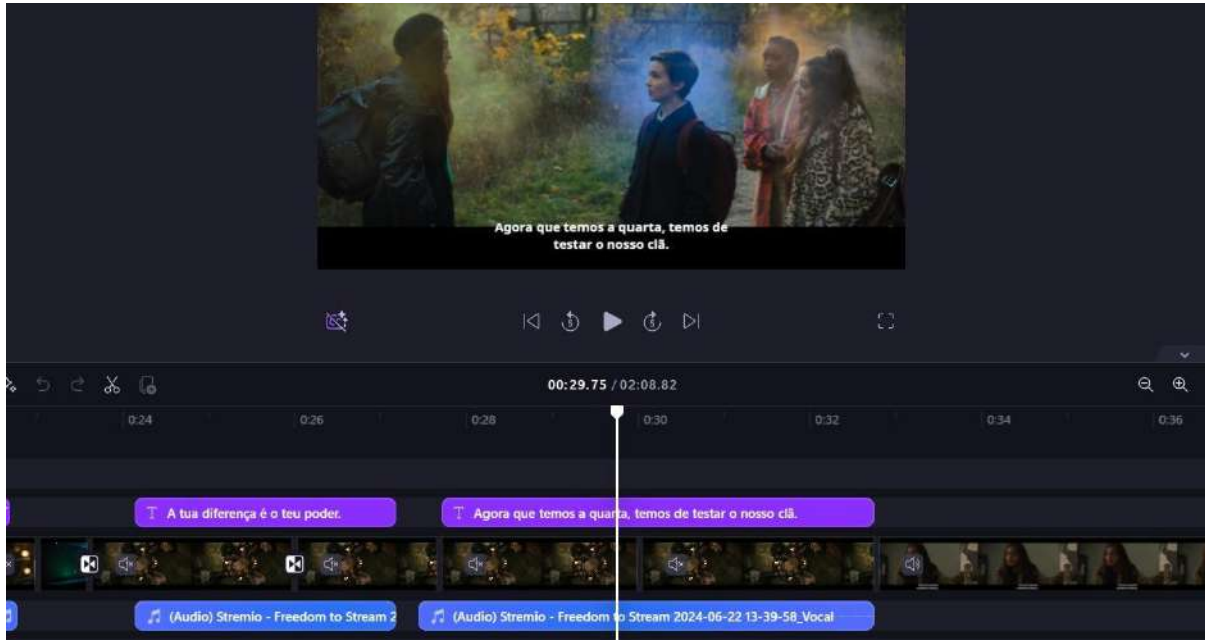


Figura 49 - Utilização de *voice overs* para manter a continuidade durante a sequência de magia (1).
Fonte: imagem da edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020).

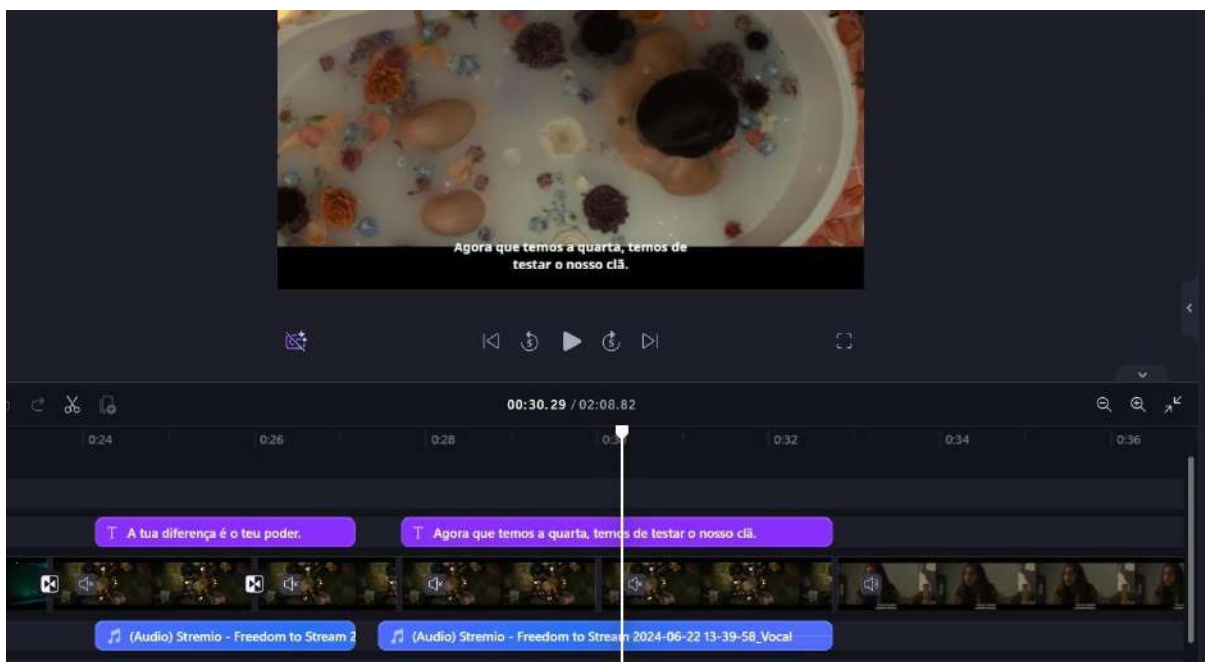


Figura 50 – Utilização de *voice overs* para manter a continuidade durante a sequência de magia (2).
Fonte: imagem da edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020).

Terminamos esta sequência com um *fade* para tela preta, de modo a simbolizar que “voltámos” à narrativa principal da história. Embora o filme tenha como temática a bruxaria, ver as raparigas a praticar e a criar uma espécie de ‘comunidade’ entre si, não é um ponto fulcral do filme, mas sim algo que tem de ser estabelecido logo numa fase inicial para que a história faça sentido. Tentei transmitir isso no vídeo, mencionando os acontecimentos (visto que é importante estabelecer que de facto essa prática existiu e essa união foi criada) mas não me alongando muito na sua demonstração.

Após este *fade* para tela preta, observamos as raparigas a praticar um feitiço para que Timmy, o bully da escola, se torne numa melhor versão de si mesmo (00:36 – 00:49).

Logo de seguida, *fade* para tela preta, de modo a simbolizar uma passagem de tempo, e observamos as raparigas no quarto de Lourdes a falar sobre as mudanças de Timmy – contextualizando o espectador sobre os frutos do feitiço das raparigas. Podemos observar Tabby a acender uma vela utilizando o seu dedo, o que sublinha a evolução das raparigas na bruxaria e o quanto a prática está integrada no seu dia-a-dia (00:49 – 00:55).

Continuamos a ouvir o diálogo das raparigas, em que concordam não fazer mais nada direccionado a Timmy sem falarem primeiramente entre si, e realçam o quão perigosos este género de feitiços são. A nível visual, enquanto esta conversa decorre, observamos imagens de Timmy a falar com as raparigas na festa, e Lily a beijar Timmy (00:56 – 01:00).

Esta sequência (00:49 – 01:00) é relevante, é uma sequência que nos contextualiza sobre a corrente de eventos até alcançarmos o ponto de rutura da ‘vida perfeita’ das raparigas.

Corta para tela preta, e simultaneamente há um corte na música. Esta paragem abrupta pretende ilustrar justamente o ponto de rutura ou viragem no filme, quando as raparigas começam a enfrentar problemas.

Observamos um professor a informar os seus alunos de que Timmy foi encontrado morto, e que se crê que foi um suicídio. Observamos Lily, em choque (01:02 – 01:08). Esta cena decorre sem qualquer música de fundo, de modo a enfatizar a sua importância no filme – é quando as raparigas descobrem que Timmy morreu, que tudo muda.

Segue-se um *fade* para tela preta e observamos as raparigas reunidas na casa de banho da escola. É aqui que fica claro o peso que a morte de Timmy tem sobre as raparigas, e que as quatro se responsabilizam. Depois de Lily admitir ter feito um feitiço de amor para Timmy (quebrando

a promessa que tinham feito enquanto grupo), Tabby afirma que as quatro deveriam deixar de praticar magia (01:08 – 01:17). É neste momento que se dá a rotura do grupo.

De seguida, observamos uma sequência (01:18 – 01:39) que nos mostra como Lily ficou após tudo o que aconteceu, acompanhada de voice overs.

Lily passa a desconfiar de tudo e de todos. Afirma que a sua mãe nunca lhe diria que a sua diferença é um perigo em voice over, e afirma que não pode confiar em mais ninguém quando fala com as amigas no velório de Timmy. Observamos Adam, o padrasto de Lily, a falar-lhe sobre a cultura pagã, e observamos Lily a tentar falar com as amigas no funeral de Timmy. (01:18 – 01:39) Esta sequência, através da utilização de voice over, consegue mostrar-nos a mudança na aparência de Lily e o seu estado mental.

Há um *fade* para tela preta, mais uma vez simbolizando a passagem de tempo, e observamos Frankie a utilizar um quadro Ouija, onde recebe a mensagem “ele matou-me”. Algo utilizado para contextualizar o que vem em seguida, e para esclarecer que as raparigas não foram responsáveis pela morte de Timmy, ao contrário do que acreditavam (01:40 – 01:48).

Por fim, após um *fade* para tela preta, observamos a batalha final do filme (01:49 – 02:11). As raparigas contra o padrasto de Lily, Adam. Em voice over ouvimos algumas das frases que o padrasto lhe disse anteriormente, relativamente ao facto de que as mulheres não deveriam ter poder pois acabam por usá-lo umas contra as outras. Há um alternar de cenas entre Lily a encarar o padrasto e o padrasto a encarar Lily. Os olhos de Adam tornam-se completamente negros. Consumida por ódio, Lily afirma “Agora é a tua vez de arder”, terminamos com um plano de cima, onde observamos Adam a ser consumido pelas chamas.

Ao longo do vídeo, a personagem que se realça mais é Lily. As restantes raparigas, Frankie, Tabby e Lourdes são apresentadas como uma espécie de ‘guia’ para Lily aprender a praticar magia, alguns exemplos podem ser observados quando lhe ensinam o que o seu amuleto ao pescoço significa (00:21 – 00:26), e quando a ensinam a ler auras (00:30 – 00:32).

Mais tarde são vistas como ‘a voz da razão’. Lourdes, Tabby e Frankie mostram preocupação relativamente aos efeitos dos seus feitiços, nomeadamente quando falam sobre o cuidado que devem ter relativamente a como agem com Timmy (00:56 – 00:58), e reforçam que o ponto das práticas de bruxaria é a união do clã, algo que realça a importância que as raparigas dão à sororidade (01:31 – 01:36). O maior sinal desta moralidade é certamente quando abdicam de praticar magia por acharem que são responsáveis pela morte de Timmy, após o ato

irresponsável de Lily (fazer um feitiço para Timmy sem falar com o resto do grupo) (01:09 – 01:17).

Lily, a personagem principal, acaba por demonstrar a sua imprudência quando realiza um feitiço de amor para Timmy sem dizer nada às raparigas (01:11 – 01:15), contudo mostra também a sua incapacidade de realizar magia sozinha quando se encontra em apuros, e tenta recorrer às outras raparigas (01:35 – 01:39). Este contraste é interessante em comparação com o vídeo anterior, visto que Sarah conseguiu lutar contra Nancy sozinha. A sequela parece realçar muito mais a importância da sororidade para as raparigas conseguirem utilizar o seu poder.

Relativamente à estética tentei apresentar, cronologicamente, a mesma mudança que pode ser observada no filme. Podemos observar um “antes” e um “depois” no visual das raparigas e na estética do filme, sendo o ponto de viragem a morte de Timmy. As raparigas são apresentadas com um estilo muito mais leve e colorido, utilizam roupas comuns e cheias de cor, maquilhagem por vezes mais carregada, mas sempre com brilhos. Isto apela para a mudança de perspetiva relativamente ao que uma bruxa é e à forma como se apresenta. Não temos nenhuma indicação visual que nos remeta para o que se costumava associar a uma bruxa a nível de estética – à exceção da sua idade – e maneirismos (além do feitiço que Lily realizou sozinha). Por norma, ao longo do filme também nos é apresentada uma versão muito mais colorida, leve e apelativa, a nível visual, de como a magia funciona. Isto é feito maioritariamente através da utilização de cores vivas e elementos como flores e velas coloridas.

Já na ‘segunda parte’ do filme, tal não se verifica. Após a morte de Timmy, as raparigas utilizam roupas mais escuras, e a estética do filme (consequentemente, do vídeo) apresenta tons menos vivos. Alguns exemplos podem ser observados quando Frankie utiliza o quadro ouija para receber uma mensagem de Timmy, e quando se dá a batalha final das raparigas contra Adam. Isto foi feito possivelmente para realçar a seriedade desses momentos no filme, em contraste com a leveza dos momentos iniciais. No que toca à banda sonora, foram utilizadas duas músicas pertencentes à banda sonora do filme. A banda sonora do filme é composta maioritariamente por instrumentais, efeitos sonoros e vocais, com ritmos calmos. Isto contribui para a natureza calma e misteriosa de grande parte do filme, assim considerámos uma escolha adequada, e algo que não influenciaria a perspetiva do espectador, mantendo uma perceção das personagens fiel à que foi representada no filme.

Na primeira parte do vídeo (até ao time code 00:57) foi utilizada a música “Come Here” de Heather Christian, pela sua conotação mais alegre e tranquila. Foi utilizado um efeito de banda sonora na transição da primeira parte do vídeo para a segunda, que se vai intensificando até se alcançar a paragem da música e durante o aparecimento da tela preta. (00:53 – 00:57) (figura 51), com o objetivo de intensificar o silêncio que se seguia, e de salientar a importância daquele momento, bem como o facto de ser um momento de viragem na história.

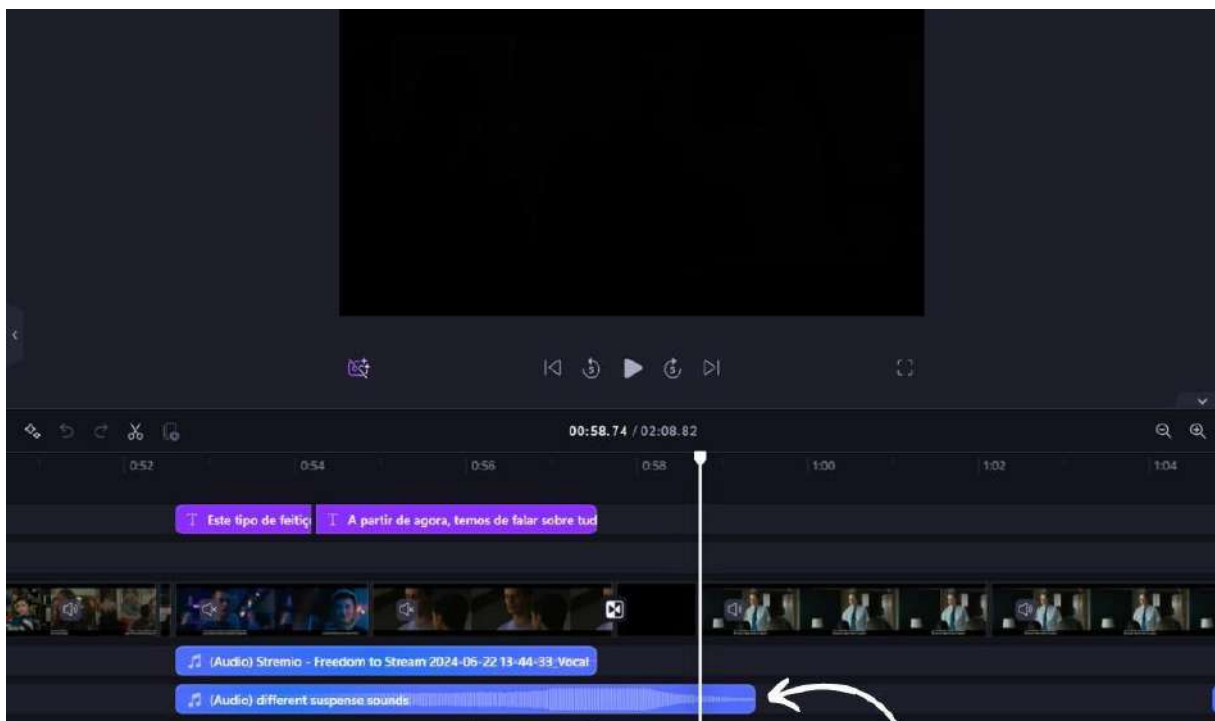


Figura 51 – Utilização de efeitos sonoros.

Fonte: imagem da edição do vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020).

Depois da cena em que o professor anuncia a morte de Timmy, voltamos a ter banda sonora. A música “Premonition” de Heather Christian inicia-se quando as raparigas conversam na casa de banho da escola sobre o que aconteceu a Timmy, e permanece até ao final do vídeo, devido à sua conotação mais misteriosa, proporcionando uma atmosfera mais tensa ao resto do vídeo.

Este vídeo pretende apresentar uma representação fiel da forma como a bruxa é representada no filme *The Craft: Legacy* (2020), transparecendo as alterações que decorreram na forma como esta personagem é representada. Embora a beleza e a juventude não sejam elementos novos neste género de personagens, a demonstração de tanta cor e brilho não costuma estar associada à bruxa e à bruxaria. Também a demonstração de emoções como empatia, altruísmo e remorso não são, por norma, associados à bruxa.

5.2.1 Questionário 2 – dados das questões referentes ao vídeo relativo ao *The Craft: Legacy* (2020)

Foi perguntado aos inquiridos se alguma vez tinham assistido ao filme *The Craft: Legacy* (2020), a maioria dos participantes afirmou nunca o ter visto (89,5%), assim mais uma vez podemos considerar que a maioria das características que os inquiridos associaram às personagens apresentadas no vídeo, não foram baseados em conhecimento prévio do filme ou das personagens.

Dos inquiridos que afirmam já ter assistido ao filme (10,5%) , 22,2% afirmaram ter assistido este ano, 22,2% afirmaram ter assistido há um ano, 22,2% afirmaram ter assistido há dois anos, 22,2% afirmaram ter assistido há 3 anos, e 11,1% afirmaram ter assistido há quatro anos.

O vídeo realizado mais uma vez pretende apresentar as bruxas de forma fiel à que foram representadas no filme *The Craft: Legacy* (2020), sendo estas representadas de uma perspetiva mais contemporânea, acabando por quebrar alguns estereótipos, desde a estética das raparigas às motivações das suas práticas.

Assim, quando questionados de que forma descreveriam as bruxas apresentadas no vídeo, os inquiridos atribuíram-lhes maioritariamente características psicológicas, consideraram as jovens ‘empoderadas’, ‘poderosas’ e ‘independentes’ (11 respostas).

Há o reconhecimento de que são modernas e diferentes (9 respostas), mas os inquiridos consideram que mesmo assim se mostraram ‘inexperientes’, ‘imaturas’, ‘desorientadas’ e ‘sem controlo’ (9 respostas).

É inegável que a perceção das bruxas apresentada neste vídeo é mais positiva do que no primeiro, visto que outras das características mais atribuídas passam por ‘amigáveis’, ‘empáticas’, ‘simpáticas’, ‘humanas’ e ‘com boas intenções’ (7 respostas), ‘inteligentes’ e ‘em busca de conhecimento’ (6 respostas), ‘Inocentes’ ou ‘ingénuas’ (5 respostas), e ‘Lealdade’ e ‘União’ (5 respostas). Características com uma conotação mais negativa mantiveram-se presentes, mas em quantidade reduzida. As raparigas foram consideradas ‘egocêntricas’ e ‘egoístas’ (3 respostas), ‘conflituosas’ e ‘vingativas’ (3 respostas) e ‘malvadas’ (2 respostas).

Relativamente à forma como a bruxa foi representada obtivemos um total de 32 respostas. A maioria caracterizou as jovens como ‘Normais’ (15 respostas), ‘Amigas’ que ‘Trabalham em equipa’ (5 respostas), e associaram ainda ‘a quebra de estereótipos’ e ‘uma representação mais inclusiva’ (4 respostas).

Relativamente às características físicas (14 respostas) os inquiridos, na sua maioria, consideraram as raparigas ‘Bonitas’ ou ‘Belas’ (11 respostas), um inquirido apontou para a sua aparência jovem, e dois inquiridos consideraram-nas ‘Assustadoras’.

No que toca aos seus comportamentos e decisões no uso da magia (7 respostas), as opiniões divergem entre si, mas mantêm-se numa linha positiva. Os inquiridos consideraram que ‘é uma retratação do paganismo mais clara’, que ‘as raparigas exploram os seus poderes e são orientadas pelo bem’. Apenas um inquirido apontou que ‘a magia é utilizada de forma negativa’.

Pode considerar-se, de acordo com esta amostra, que estas características surgem sobre um tom de compreensão da parte dos inquiridos. A representação mais moderna da bruxa (e consequentemente, do que é a bruxaria) apresenta-nos, como já foi referido, uma ideia muito mais leve e muito mais quotidiana do que é uma bruxa, e consequentemente, do que é a magia.

Quando questionados se as bruxas apresentadas neste vídeo correspondem à sua ideia do que é uma bruxa, a maioria (59,3%) afirmou que não.

Por fim, foi pedido aos inquiridos que avaliassem, numa escala de 0 a 6, os vídeos apresentados. Esta avaliação deveria ser feita à obra a nível global, na compreensão da história, no ritmo do vídeo, e na banda sonora utilizada.

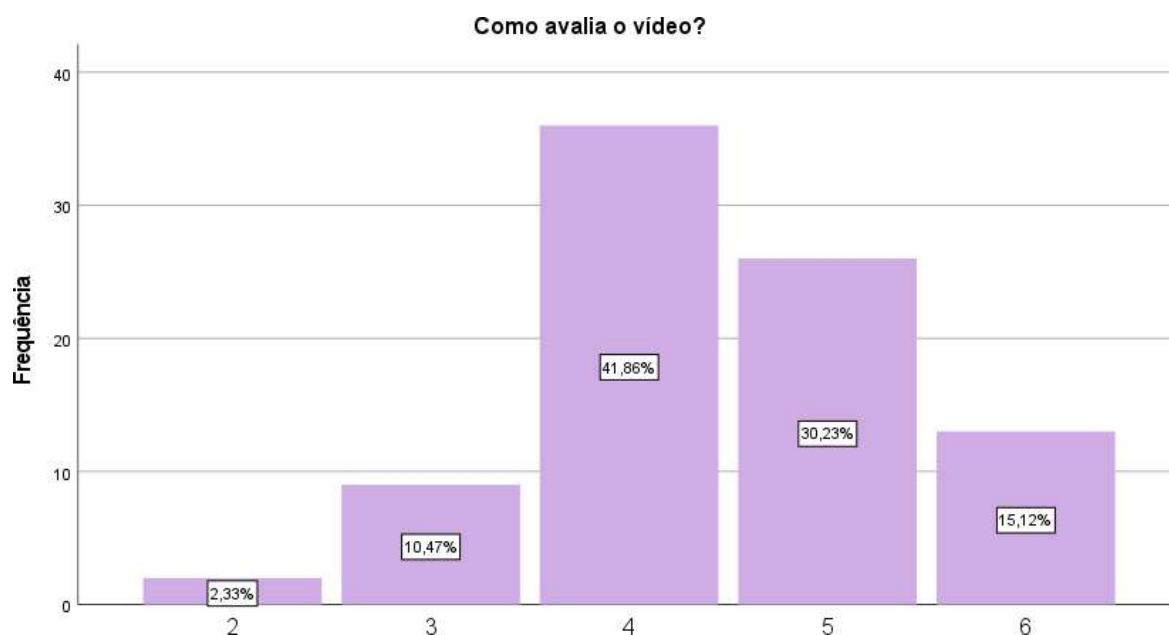


Gráfico I – Resultados da avaliação global do vídeo 2.

Numa escala de 1 (avalio negativamente) a 6 (avalio positivamente), a maioria dos inquiridos avaliou o vídeo de forma positiva (72%), apenas 2,33% dos inquiridos avaliaram o vídeo negativamente (Gráfico I).

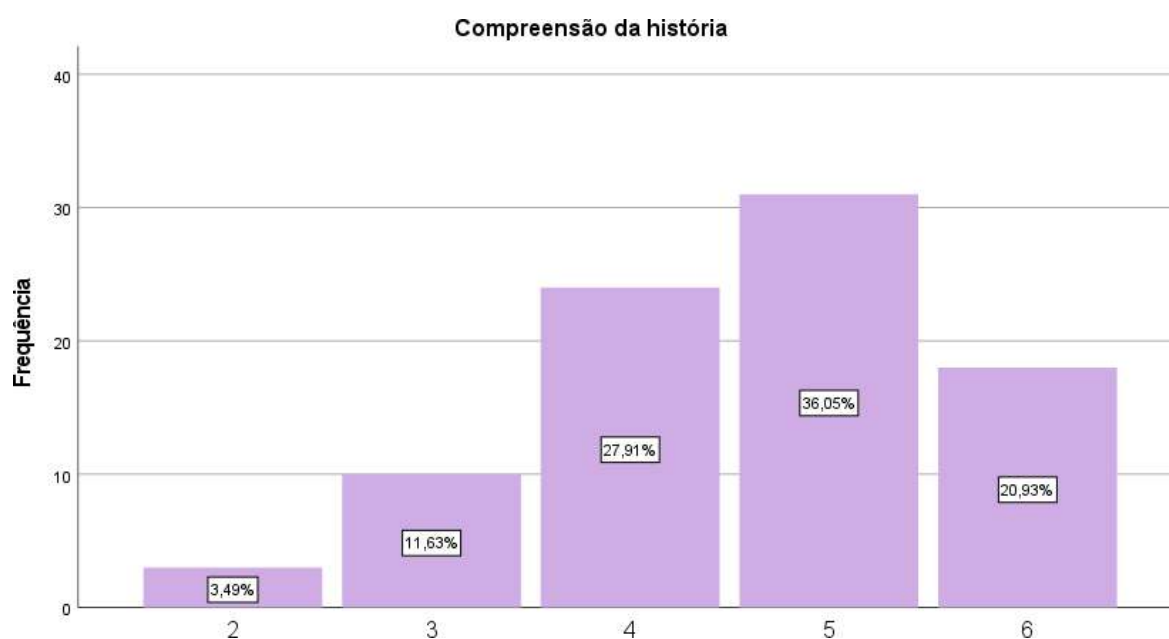


Gráfico J – Resultados da avaliação da compreensão da história do vídeo 2.

No que toca à compreensão da história apresentada no vídeo, podemos observar no gráfico J que a maioria dos inquiridos afirmou uma boa compreensão da história (63,9%), e 20,9% apresentaram uma compreensão total.

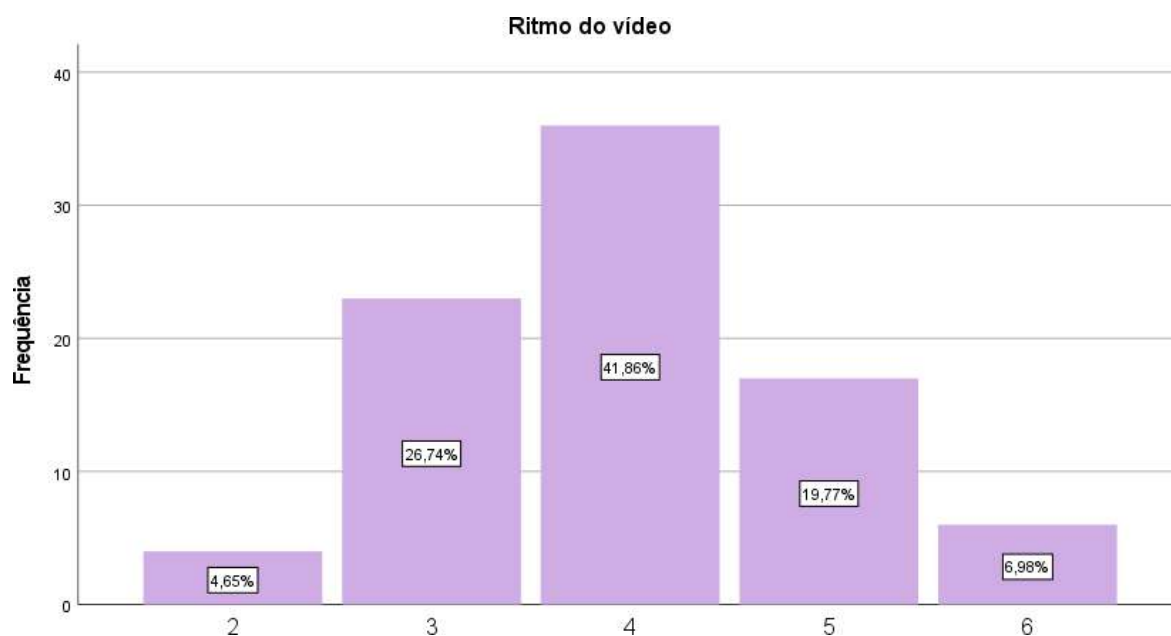


Gráfico L – Resultados da avaliação do ritmo do vídeo 2.

O ritmo do vídeo foi considerado maioritariamente adequado (61,6%). 4,65% consideraram-no lento, e 6,98% consideraram-no acelerado (gráfico L).

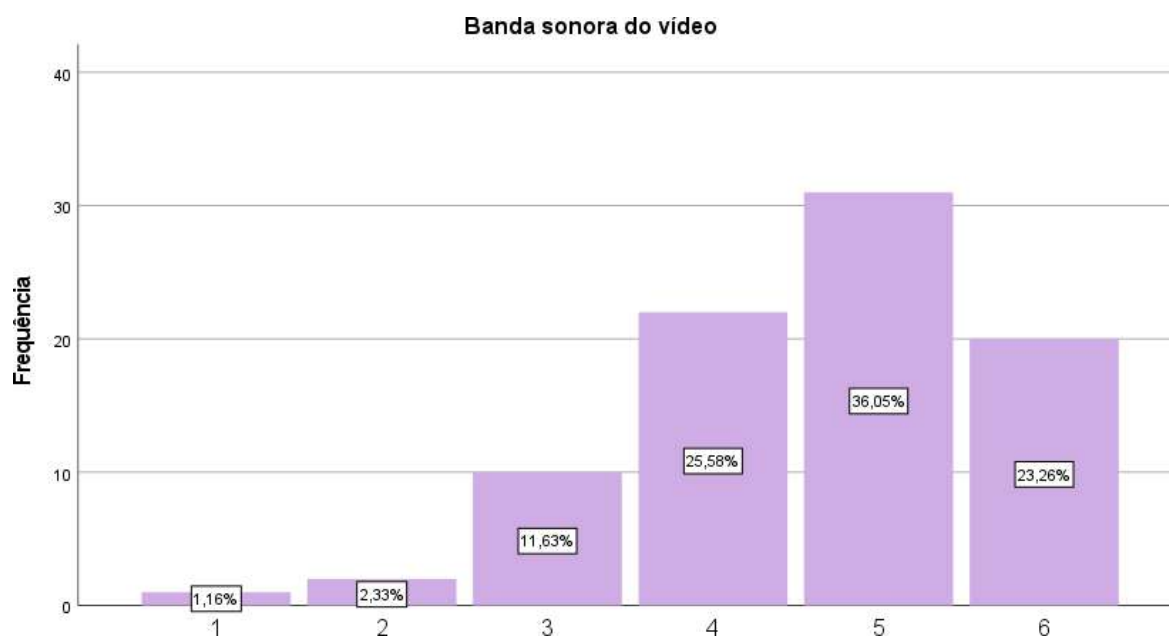


Gráfico M – Resultados da avaliação da banda sonora do vídeo 2.

Podemos observar no gráfico M que a banda Sonora selecionada foi considerada maioritariamente adequada (61,6%), e 23,26% consideraram-na completamente adequada.

Assim, de acordo com a amostra 2, o vídeo foi avaliado de forma globalmente positiva. A história apresentada foi bem compreendida, a banda sonora foi considerada adequada, e o ritmo foi considerado maioritariamente adequado, ainda que lento para uma grande percentagem.

5.3. Comparação entre os dois vídeos

Após a análise de ambos os questionários, podemos afirmar que, de acordo com os inquiridos, no primeiro vídeo as bruxas são caracterizadas maioritariamente como más ou vilãs, há reconhecimento do seu poder e do facto que são marginalizadas, contudo as características associadas permanecem com uma conotação negativa, nomeadamente ‘perigosas’, ‘vingativas’ e ‘imaturas’. No segundo vídeo, as características mais apontadas pelos inquiridos são ‘empoderadas’ ou ‘poderosas’, ‘modernas’ e ‘diferentes’. Embora se reconheça a sua inexperiência ou imaturidade, a maioria das características continua a ter uma conotação positiva, desde amigáveis e simpáticas, até inteligentes, inocentes e leais.

A nível estético, em ambos os vídeos as raparigas são caracterizadas como ‘bonitas’ ou ‘belas’, sendo que no primeiro vídeo há mais ênfase referente ao estilo gótico e alternativo das raparigas. As protagonistas do primeiro vídeo são apelidadas de estranhas e incomuns, enquanto as raparigas do segundo vídeo são apelidadas de diferentes – ou seja, há o reconhecimento de que estas raparigas não são ‘comuns’, mas no primeiro vídeo verifica-se uma conotação mais negativa.

Em ambos os casos, a maioria dos inquiridos afirmaram que as bruxas representadas não correspondem à sua ideia do que é uma bruxa.

Consideramos que é possível afirmar que há uma conotação mais negativa referente às bruxas representadas no primeiro vídeo, e isso pode dever-se em parte às suas ações, mas também se deve à estética apresentada ao longo do filme.

No primeiro filme verificam-se mais dos aspetos que os inquiridos associaram à figura da bruxa, nas questões de associação livre. Embora as personagens principais no filme *The Craft* (1996) não sejam velhas ou feias, nem possuam características físicas como verrugas ou narizes que se destacam, observamos referência às roupas escuras, e características com uma conotação mais negativa, como vingativas, maléficas e perigosas.

Os inquiridos referentes ao segundo questionaram apresentaram uma perceção mais positiva das raparigas, focando-se maioritariamente na sua beleza e na amizade das raparigas, visualizando-as, várias vezes, como apenas jovens normais.

O primeiro vídeo foi avaliado de forma ligeiramente mais positiva (5) que o segundo (4), a nível global. Embora não se verifique uma discrepância significativa na avaliação de ambos os vídeos, é possível observar que o vídeo baseado no filme *The Craft: Legacy* (2020) aparenta permitir uma melhor compreensão da história, e aparenta possuir uma banda sonora mais adequada. Ambos os vídeos aparentam ter um ritmo moderado.

Conclusão

Ao analisar os dois filmes, podemos observar a evolução da representação da bruxa em vários aspetos – desde características físicas, à sua estética e à sua personalidade.

A realização dos dois vídeos permitiu uma representação sumarizada da bruxa em 1996 e em 2020. Ao utilizar um clássico de 1996 e compará-lo com uma adaptação de acordo com perspetivas e normas sociais mais atuais, conseguimos analisar as diferenças referentes à estética e à personalidade que nos são apresentadas por este género de personagem. A construção da personagem bruxa tem origem na forma como a mulher é percebida na sociedade, e assim sendo esta representação irá sofrer alterações à medida que essa percepção se altera. Através da realização dos dois vídeos, é possível observar que o filme de 1996 se foca mais na batalha entre o bem e o mal, o certo e o errado. O segundo filme foca-se mais na mensagem de que a união faz a força e reforça o quão importante é a sororidade. Através de ambos os questionários foi possível analisar que, em ambos os vídeos, os inquiridos indicaram que as bruxas representadas não correspondiam à sua ideia do que é uma bruxa – tendo em conta que na análise às suas questões de associação livre, a ideia do que é uma bruxa ainda está muito assente na velha, feia, e maligna que procura vingança e poder.

Embora a ideia de que ambas as bruxas são diferentes da sua ideia do que é uma bruxa, isso viu-se sublinhado no âmbito do vídeo 2 (vídeo realizado com base no filme *The Craft: Legacy* (2020)), em que as bruxas são representadas de forma mais atual, apresentam mais moralidade e uma aparência comum. As bruxas foram descritas várias vezes como “normais” e “não são bruxas”. Ou seja, uma representação mais atual, menos fantasiosa e mais enraizada na religião pagã, muitas vezes faz com que esta personagem não seja vista como uma bruxa por não corresponder às expectativas prévias dos inquiridos relativamente ao que é uma bruxa.

A análise dos questionários permitiu-nos também compreender que a maioria dos inquiridos ainda associam a esta personagem objetos como caldeirões, vassouras, verrugas, e termos associados à religião e à espiritualidade. É possível que, além de traços de personalidade ou aparência física, o cenário em que se encontram também contribua para esta ideia: apresentar a bruxaria com cores vibrantes e brilhos não é, por norma, a prática mais comum.

Tendo o cinema um público muito heterógeno é natural que seja um meio onde mais se observam as mudanças na forma como encaramos esta personagem, e as características que lhes associamos. O cinema é uma ferramenta muito poderosa, como já referido, não só reforça

crenças e concepções, como também as pode moldar. Moscovici defende que as representações sociais não são estáticas ou permanentes, e que se encontram em constante mudança , a personagem bruxa pode ser considerada um exemplo disso.

Bibliografia

Abric, J.C (1996). *Specific Processes of Social Representations*. 5(1), 77–80. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/284667199_Specific_Processes_of_Social_Representations

Aloi, P. (2020, Outubro 28). The Craft Inspired a Generation of Teenage Witches. Now a Sequel Is Poised to Do the Same. *Time Magazine*. Disponível em: <https://time.com/5904701/the-craft-legacy-witches/>

Álvares, M. (2020b). *Introdução à Investigação Quantitativa e Análise SPSS* (pp. 1–11). Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/10529/1/E_book_Quantitativos%20%281%29.pdf

Aumont, J. (2009). *A Estética do Filme* (pp. 90–100). Disponível em: <https://archive.org/details/aumontjacques.aestheticadofilme/page/n53/mode/2up>

Bastén, A. J (2017, Outubro 27). The Profound, Enduring Legacy of The Craft. *Vulture*. Disponível em: <https://www.vulture.com/2017/10/the-craft-its-enduring-legacy.html>

Berger, H. (2021, September 17). *What Is Wicca? an Expert on Modern Witchcraft explains*. BrandeisNOW. Disponível em: <https://www.brandeis.edu/now/2021/september/wicca-berger-conversation.html>

Bose, D. (2021, Maio 5). *25 years ago, negative reviews of “The Craft” dismissed it as “unimaginative.” Today, it’s a cult classic — but it was always important to viewers like me*. Business Insider. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/the-craft-25-years-later-critical-dud-to-cult-classic-2021-5>

Cleary, S. (2022). Better the Devil you Know: The Myth of Harm and the Satanic Panic. *Gothic Studies*, 24(2), 167–184. Disponível em: <https://doi.org/10.3366/gothic.2022.0132>

Costa, L., & Bona, R. (2017). *Das fogueiras ao cinema: representações no filme de animação Paranorman* (pp.1-5). Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2017/resumos/R55-0288-1.pdf>

Cunha, M. (2018). *A Wicca no Cinema – Uma análise de representação da bruxaria moderna no filme Jovens Bruxas* (pp. 1–34). Disponível em: [file:///C:/Users/35193/Downloads/A Wicca no Cinema Uma analise de represe.pdf](file:///C:/Users/35193/Downloads/A%20Wicca%20no%20Cinema%20Uma%20an%C3%A1lise%20de%20represe.pdf)

Dymond, E., & Murguía, S. (2022). The Encyclopedia of LGBTQIA+ Portrayals in American Film. In *Google Books* (pp. 86–89). Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=4K6GEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA86&dq=The+crafter:legacy&ots=b3BB503fS9&sig=Neysrs6fsWVfHo0QQ6P-HirNqEA#v=onepage&q=The%20craft%3Alegacy&f=false>

Farr, R. M. (1998). From Collective to Social Representations: Aller et Retour. *Culture & Psychology*, 4(3), 275–296. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1354067x9800400301>

Pereira, F. (2001). *Representação Social do Empresário* (1st ed.). Edições Sílabo.

Galante, L. (2021). Sociologia de Durkheim e o fato social: reflexões teóricas. *Intraciência Revista Científica*, 1–9. Disponível em : <https://uniesp.edu.br/sites/biblioteca/revistas/20211116091947.pdf>

Hewstone, M. (1989). *Causal Attribution: From Cognitive Processes to Collective Beliefs*. Basil Blackwell.

Haussen, L. (2008). *Deu pra ti, anos 70' e "a festa nunca termina" (24 hour party people) - juventude, cultura e representação social no cinema* (pp. 1–121). Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4333/1/400597.pdf>

Jorge, A. (2023). *Antes Bruxa, Depois Mulher A figura da bruxa no cinema como alegoria para o universo feminino* (pp. 24–76). Disponível em: file:///C:/Users/35193/Downloads/9773_21043.pdf

Kim, K. Y. (2020). “The Craft: Legacy” Review: More Dull Carbon Copy Than Cult Classic. *The New York Times*. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/10/28/movies/the-craft-legacy-review.html>

Kuras, A. (2017). *Witches Now And Then: The image of a witch and differences in the perception of female witches during sixteenth, seventeenth centuries and nowadays* (pp. 1–8). Disponível em: <https://dspace.uni.lodz.pl/bitstream/handle/11089/24919/125-132-kuras.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Larocca, G. (2018). A representação do mal feminino no filme a bruxa (2016). *GÊNERO*, 19(1), 88–107. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/revistagenero/article/view/31293/18382>

Larocca, G. M. (2021). Do Malleus Maleficarum ao Cinema de Horror: A Tradição do Mal Feminino e da Mulher – Bruxa em Filmes da Década de 1960. In *Academia.edu* (pp. 21–343). Disponível em: https://www.academia.edu/62215472/Do_Malleus_Maleficarum_ao_Cinema_de_Horror_A_Tradi%C3%A7%C3%A3o_do_Mal_Feminino_e_da_Mulher_Bruxa_em_Filmes_da_D%C3%A9cada_de_1960.

Lomax, C. (2019). *Makeup as Dark Magic: The Love Witch and the Subversive Female Gaze*. Disponível em: <http://www.cathylomax.co.uk/Documents/writing/2019/makeup-as-dark-magic-the-love-witch-and-the-subversive-female-gaze.pdf>

Lee, B. (2020). The Craft: Legacy review – woke witchcraft sequel is smart but messy. *The Guardian*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2020/oct/28/the-craft-legacy-review-horror-sequel>

Moreno, J. (2019). *In a Stranger Field. Studies of Art, Audiovisuals and New Technologies in Fantasy, SciFi and Horror Genres*. [online] pp.267-289. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/348307740_Moreno_Javi_2019_The_Craft_Riffs_a_adolescence_and_witchcraft_En_In_a_Stranger_Field_Studies_of_Art_Audiovisuals_and_New_Technologies_in_Fantasy_SciFi_and_Horror_Genres_Association_of_Development_and_Di.

Moscovici, S. (2007). *Representações sociais: investigações em psicologia social* (G. Duveen, Ed.; P. Guareschi, Trans.). 5ª ed. Disponível em: file:///C:/Users/35193/Downloads/MOSCOVICI_S_Representacoes_Sociais.pdf

Moscovici, S. (1978). *A representação social da psicanálise* (Á. Cabral, Tradução). Zahar Editors. Disponível em:

file:///C:/Users/35193/Downloads/A_Representacao_Social_da_psicanalise.pdf

O'Malley, S. (2020). *The Craft: Legacy movie review (2020)*. RogerEbert.com. Disponível em:

<https://www.rogerebert.com/reviews/the-craft-legacy-movie-review-2020>

Oliveira, M. (2012). O conceito de representações coletivas: uma trajetória da divisão do trabalho às formas elementares. *Debates Do NER, nº22*, pp.67-94. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/336933767_O_conceito_de_representacoes_coletivas_as_uma_trajetoria_da_Divisao_do_Trabalho_as_Formas_Elementares

Parreira, P., Mónico, L., Oliveira, D., Cavaleiro, J., & Graveto, J. (2018). *A Abordagem Estrutural das Representações Sociais* (pp. 1–14). Disponível em:

<https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/10578/1/A%20Abordagem%20Estrutural%20das%20Representa%C3%A7%C3%B5es.pdf>

Ramos, J. (2014). *Departamento de Artes da Imagem Mestrado em Comunicação Audiovisual* (pp. 13–42). Disponível em:

https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/9050/1/DM_JoaoRamos_2014.pdf

Ribeiro, A. (2020). Visualização de Associação livre, via régia para o Inconsciente. *Revista Portuguesa de Psicanálise*, 40(1), 53–61. Disponível em:

<https://rpppsicanalise.org/index.php/rpp/article/view/27/27>

Sá, C. P. (1996). *Núcleo central das representações sociais*. Petrópolis: Editora Vozes.

Santos, J. (2017). *Cor e Comunicação: A experiência da cor preta* (pp. 11–38). Disponível em:

<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/19224/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Joana%20Santos.pdf>

Scovell, A. (2022). Why documentary horror Håxan still terrifies, a century on. *BBC*.

Disponível em: <https://www.bbc.com/culture/article/20220906-why-documentary-horror-haxan-still-terrifies-a-century-on>

Thomas, K. (1996, May 3). MOVIE REVIEW : Good vs. Evil in Clever, Gruesome “Craft.” *Los Angeles Times*. Disponível em: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1996-05-03-ca-120-story.html>

Vala, J., & Monteiro, M. (2013). *Psicologia Social* (9ª ed., pp. 569–587). Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/8702/1/ICS_JVala_Pensamento_CLN.pdf

Valadares, A. (2017). *Feminilidades em disputa: uma análise das representações das bruxas no cinema ocidental* (pp. pp.1-12). Centro de pesquisa em estudos culturais e transformações na comunicação. (pp. 1–12). Disponível em: <http://tracc-ufba.com.br/wp-content/uploads/2017/12/Feminilidades-em-disputa-uma-an%C3%A1lise-das-representa%C3%A7%C3%B5es-das-bruxas-no-cinema-ocidental.pdf>

Vasconcellos, L., & Guedes, F. A. (2007). E-Surveys: Vantagens e Limitações dos Questionários Eletrônicos via Internet no Contexto da Pesquisa Científica. *SemeAd - Seminários Em Administração FEA/USP*. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/319774242_E-Surveys_Vantagens_e_Limitacoes_dos_Questionarios_Eletronicos_via_Internet_no_Contexto_da_Pesquisa_Cientifica

Wardlow, C. (2018, October 29). *A Short History of Witches on Screen*. Film School Rejects. Disponível em: <https://filmschoolrejects.com/witches-on-screen/>

West, A. (2018). The 1990s Teen Horror Cycle: Final Girls and a New Hollywood Formula. (pp. 68–74). Disponível em: <https://dokumen.pub/qdownload/the-1990s-teen-horror-cycle-final-girls-and-a-new-hollywood-formula-9781476631288.html>

Anexos

Questionário 1

Questionário 1

Este questionário faz parte de um estudo desenvolvido no âmbito de uma dissertação de Mestrado em Audiovisual e Multimédia da Escola Superior de Comunicação Social de Lisboa (ESCS).

O objetivo deste estudo é averiguar o modo como determinadas personagens são representadas no cinema, bem como a avaliação de dois trailers.

As suas respostas são de extrema importância para o desenvolvimento deste projeto e para a obtenção de resultados confiáveis. Salientamos que não há respostas certas nem erradas, todos os participantes usufruem de anonimato e os dados obtidos são confidenciais e serão utilizados exclusivamente para fins de investigação científica num âmbito académico.

Agradecemos a sua colaboração neste questionário que terá a **duração aproximada de 5 minutos**.

Caso necessite de alguma informação, poderá contactar a investigadora através do seguinte e-mail 14852@alunos.escs.ipl.pt

ferreira290300@gmail.com [Mudar de conta](#)



Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Tomei conhecimento do estudo a ser realizado, e declaro que aceito participar nesta investigação. *

- Aceito participar
- Não aceito participar

Caracterização sociodemográfica

Género *

- Feminino
- Masculino
- Não-Binário
- Outro
- Prefiro não dizer

Que idade tem? *

Sua resposta _____

Qual é o seu grau de escolaridade? *

- Ensino Básico (Até ao 9º ano de escolaridade)
- Secundário (do 10º ao 12º ano de escolaridade)
- Licenciatura
- Mestrado ou Doutoramento

Representação

1) Indique as palavras, expressões ou frases, num máximo de cinco (5), que imediatamente lhe ocorrem perante a expressão "**As características da bruxa nos filmes**". Não há respostas certas nem erradas, apenas se pretende que seja espontâneo. Separe cada palavra e/ou expressão por vírgulas.

As características da bruxa nos filmes *

Sua resposta

2) Em que filmes costuma encontrar mais a personagem bruxa? *

Assinale todas as opções que se verificam

- Filmes de Terror
- Filmes de Comédia
- Filmes de Drama
- Filmes de Aventura
- Filmes de Romance
- Filmes de Fantasia
- Filmes de Ficção Científica

3) Assinale todas as opções que se verificam quando vê filmes em que participam bruxas. *

- Vê acompanhado
- Vê sozinho
- Vê durante o dia
- Vê à noite
- Apaga as luzes
- Acende as luzes
- Desliga ou diminui o som
- Vê no tablet ou telemóvel
- Vê no computador portátil
- Vê em plataformas de streaming
- Vê na televisão
- Vê numa sala de cinema

4) Pessoalmente, acredita em bruxas? *

- Sim
- Não

The Craft (1996)

As questões abaixo referem-se ao filme The Craft de 1996, que retrata a vida de quatro adolescentes na década de 90.

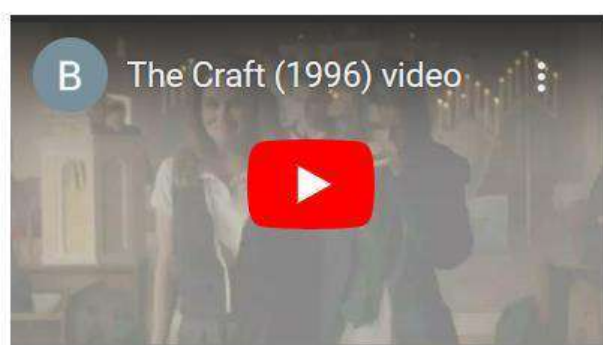
5) Já viu o filme The Craft (1996)? *

- Sim
- Não

The Craft (1996)

6) Há quanto tempo viu o filme The Craft (1996)? *

- Este ano
- Há 1 ou 2 anos
- Há 3 ou 4 anos
- Há 5 anos ou mais



Por favor, assista ao vídeo (The Craft,1996) antes de avançar. *

- Assisti e pretendo continuar

Após assistir o vídeo de *The Craft* (1996)

7) Como descreve as bruxas apresentadas neste vídeo? *

Sua resposta

8) Considera que as bruxas apresentadas neste vídeo correspondem à sua ideia do que é uma bruxa? *

Sim

Não

Vídeo (*The Craft*, 1996)

9) Como avalia o vídeo a que assistiu?

Como avalia o vídeo? *

1 2 3 4 5 6

Avalio Negativamente Avalio Positivamente

Compreensão da história *

1 2 3 4 5 6

Nenhuma Compreensão Compreensão Total

Ritmo do vídeo *

	1	2	3	4	5	6	
Muito Lento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Acelerado

Banda sonora do vídeo *

	1	2	3	4	5	6	
Nada Adequada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Adequada

Obrigada, pela sua participação!

Voltar

Enviar

Limpar formulário

Questionário 2

Questionário 2

Este questionário faz parte de um estudo desenvolvido no âmbito de uma dissertação de Mestrado em Audiovisual e Multimédia da Escola Superior de Comunicação Social de Lisboa (ESCS).

O objetivo deste estudo é averiguar o modo como determinadas personagens são representadas no cinema, bem como a avaliação de dois trailers.

As suas respostas são de extrema importância para o desenvolvimento deste projeto e para a obtenção de resultados confiáveis. Salientamos que não há respostas certas nem erradas, todos os participantes usufruem de anonimato e os dados obtidos são confidenciais e serão utilizados exclusivamente para fins de investigação científica num âmbito académico.

Agradecemos a sua colaboração neste questionário que terá a **duração aproximada de 5 minutos**.

Caso necessite de alguma informação, poderá contactar a investigadora através do seguinte e-mail 14852@alunos.escs.ipl.pt

ferreira290300@gmail.com [Mudar de conta](#)



Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Tomei conhecimento do estudo a ser realizado, e declaro que aceito participar nesta investigação. *

- Aceito participar
- Não aceito participar

Caracterização sociodemográfica

Género *

- Feminino
- Masculino
- Não-Binário
- Outro
- Prefiro não dizer

Que idade tem? *

Sua resposta _____

Qual é o seu grau de escolaridade? *

- Ensino Básico (até ao 9º ano de escolaridade)
- Secundário (do 10º ao 12º ano de escolaridade)
- Licenciatura
- Mestrado ou Doutoramento

Representação

1) Indique as palavras, expressões ou frases, num máximo de cinco (5), que imediatamente lhe ocorrem perante a expressão "**As características da bruxa nos filmes**". Não há respostas certas nem erradas, apenas se pretende que seja espontâneo. Separe cada palavra e/ou expressão por vírgulas.

As características da bruxa nos filmes *

Sua resposta

2) Em que filmes costuma encontrar mais a personagem bruxa? *

Assinale todas as opções que se verificam

- Filmes de Terror
- Filmes de Comédia
- Filmes de Drama
- Filmes de Aventura
- Filmes de Romance
- Filmes de Fantasia
- Filmes de Ficção Científica

3) Assinale todas as opções que se verificam quando vê filmes em que participam bruxas. *

- Vê acompanhado
- Vê sozinho
- Vê durante o dia
- Vê à noite
- Apaga as luzes
- Acende as luzes
- Desliga ou diminui o som
- Vê no tablet ou telemóvel
- Vê no computador portátil
- Vê em plataformas de streaming
- Vê na televisão
- Vê numa sala de cinema

4) Pessoalmente, acredita em bruxas? *

- Sim
- Não

The Craft: Legacy (2020)

As questões abaixo referem-se ao filme The Craft: Legacy de 2020, que retrata a vida de quatro adolescentes.

Já viu o filme The Craft: Legacy (2020)? *

- Sim
- Não

The Craft: Legacy (2020)

6) Há quanto tempo viu o filme The Craft: Legacy (2020)? *

- Este ano
- Há 1 ano
- Há 2 anos
- Há 3 anos
- Há 4 anos



Por favor assista ao vídeo (The Craft: Legacy ,2020) antes de avançar. *

- Assisti e pretendo continuar

Após assistir o vídeo de *The Craft: Legacy* (2020)

7) Como descreveria as bruxas apresentadas neste vídeo? *

Sua resposta

8) Considera que as bruxas apresentadas neste vídeo correspondem à sua ideia *
do que é uma bruxa?

Sim

Não

Trailer (*The Craft: Legacy*, 2020)

9) Como avalia o vídeo a que assistiu?

Como avalia o vídeo?

1 2 3 4 5 6

Avalio Negativamente Avalio Positivamente

Compreensão da história *

1 2 3 4 5 6

Nenhuma Compreensão Compreensão Total

Ritmo do vídeo *

	1	2	3	4	5	6	
Muito Lento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Acelerado

Banda sonora do vídeo *

	1	2	3	4	5	6	
Nada Adequada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Adequada

Obrigada, pela sua participação!

Voltar

Enviar

Limpar formulário