



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**GUSTAVO COSTA PIMENTEL**

**SLASHER, SOCIEDADE E GERAÇÃO: UMA ANÁLISE DA SUBVERSÃO  
NARRATIVA EM HALLOWEEN E SCREAM**

São Cristóvão

2025



GUSTAVO COSTA PIMENTEL

**SLASHER, SOCIEDADE E GERAÇÃO: UMA ANÁLISE DA SUBVERSÃO  
NARRATIVA EM HALLOWEEN E SCREAM**

Trabalho de Conclusão de Curso II apresentado ao Departamento de Comunicação Social como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual. Orientador: Prof. Dr. Diogo Cavalcanti Velasco.

São Cristóvão

2025

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

GUSTAVO COSTA PIMENTEL

### **SLASHER, SOCIEDADE E GERAÇÃO: UMA ANÁLISE DA SUBVERSÃO NARRATIVA EM HALLOWEEN E SCREAM**

Trabalho de Conclusão de Curso II apresentado ao Departamento de Comunicação Social como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual. Orientador: Prof. Dr. Diogo Cavalcanti Velasco.

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Diogo Cavalcanti Velasco

---

Prof. Msc. Thiago Paulino da Silva

---

Profª Dra. Maira Cynthia Nascimento Ezequiel.

São Cristóvão, 21 de Março de 2025.

Horror films don't create fear.  
They release it. – Wes Craven.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar, minha família, minha mãe Fatima e meu pai César, que me apoiaram a seguir o que eu sempre quis e não puseram empecilhos aos meus sonhos e ambições, sei da sorte que eu tenho em ter tido essa liberdade em escolher o que me faria feliz. Ao meu irmão Felipe, que também sempre acreditou no meu potencial.

Agradeço aos meus amigos e irmãos de longa data, Natália, Leticia e Marcos que sempre estiveram ao meu lado e sempre me impulsionaram a seguir um caminho próspero e que apesar dos momentos em que me encontrei para baixo, me levantaram e me ajudaram a continuar, à Juliana, Ketilly e Renata que desde a escola sempre toparam participar das minhas ideias referentes ao audiovisual e que viria a se tornar minha profissão.

Aos amigos que Aracaju me proporcionou durante esse período de curso: Diandra, Bea, Triz, Marcos, Mika, Julia, Juliana, Mony, Amanda, Gledson, Matheus, Larissa, Victor, Maicon, Bia, Keite, que fizeram com que essa jornada fosse mais gostosa e me mostraram novas formas de afeto.

Agradeço também à Ântones, que sempre demonstrou ser meu maior fã e me apoiou em todas as minhas decisões com muito carinho e afeto, obrigado por ter me apoiado durante essa jornada e por ter estado do meu lado na criação e produção de tantas coisas que se tornaram muito especiais para mim.

Agradeço a João, que nesse pouco tempo de amizade tem se tornado uma figura tão especial em minha vida e que me encoraja sempre a ser feliz.

Agradeço também a todos aqueles que estiveram presentes quando desejei fazer cinema sem nenhum apoio e dinheiro, vocês fizeram parte da minha história.

Agradeço ao meu orientador, Diogo, por ter sido o primeiro professor a reconhecer meu potencial dentro do audiovisual e por ter aceitado passar por essa jornada de conclusão com muito apoio e respeito.

*Agradeço aos orixás, por não me deixarem desistir.*

## RESUMO

O subgênero *slasher* se tornou um produto extremamente lucrativo a partir dos anos 80, gerando inúmeras continuações com o passar dos anos até sua decadência. Por se tratar de um cinema de baixo custo e que não se aprofundava tanto em suas narrativas, sempre foi visto pela crítica e público como um produto inferior. Contudo, nesta monografia, faremos uma análise sistemática com base na estrutura narrativa clássica desse subgênero para compreender o seu poder de reinvenção e subversão e como ele representa uma reflexão íntima da nossa sociedade.

**Palavras chave:** *Slasher*, horror, sociedade, *Halloween*, *Scream*.

## **ABSTRACT**

The slasher subgenre became an extremely profitable product starting in the 1980s, generating numerous sequels over the years until its decline. Due to its low-budget nature and lack of deep narrative exploration, it has often been regarded by critics and audiences as an inferior product. However, in this monograph, we will conduct a systematic analysis based on the classic narrative structure of this subgenre to understand its power of reinvention and subversion, and how it represents an intimate reflection of our society.

**Key-words:** *Slasher*, horror, society, *Halloween*, *Scream*.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	22
Figura 2.....	22
Figura 3.....	23
Figura 4.....	23
Figura 5.....	25
Figura 6.....	25
Figura 7.....	26
Figura 8.....	26
Figura 9.....	26
Figura 10.....	27
Figura 11.....	27
Figura 12.....	28
Figura 13.....	28
Figura 14.....	28
Figura 15.....	29
Figura 16.....	29
Figura 17.....	29
Figura 18.....	30
Figura 19.....	30
Figura 20.....	31
Figura 21.....	31
Figura 22.....	31
Figura 23.....	32
Figura 24.....	32
Figura 25.....	33

Figura 26.....	33
Figura 27.....	33
Figura 28.....	34
Figura 29.....	34
Figura 30.....	35
Figura 31.....	35
Figura 32.....	35
Figura 33.....	36
Figura 34.....	36
Figura 35.....	37
Figura 36.....	37
Figura 37.....	37

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. HALLOWEEN E ANSEIOS SOCIAIS: A CRIAÇÃO DE UMA FÓRMULA.....</b>	<b>13</b>
2.2. SLASHER MOVIES.....	14
2.3 REPETIÇÃO E DECADÊNCIA.....	19
<b>3. A SUBVERSÃO EM SCREAM: ANOS 90 E A CULTURA DO CONSUMO.....</b>	<b>21</b>
3.1 REALIDADE, IMAGEM E A FÓRMULA.....	25
<b>4. PORN TORTURE, TECNOLOGIA E SEGUIMENTOS DE UMA FÓRMULA.....</b>	<b>42</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>49</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O horror é considerado um gênero moderno. Surgido na literatura do século XVIII, com os romances góticos, esse gênero sempre buscou no desconhecido, das formas mais inventivas, maneiras de nos causar sensações de ansiedade e medo. Quando o gênero foi levado às telas, se criou a possibilidade de utilizar do audiovisual para amplificar essas sensações nos consumidores.

Por ser um gênero de baixo custo, os estúdios de cinema enxergaram ali também uma forma de um bom retorno financeiro sem muitos gastos, o que findou em muitas repetições de histórias e fórmulas de roteiro dentro do gênero. Observando esses ciclos e fazendo um recorte a um subgênero do horror, o *slasher*, surge a inquietação de escrever essa monografia.

A escolha para o tema a ser analisado nesse projeto é de caráter pessoal e passional. Em consequência disso, farei uma intervenção em primeira pessoa para delinear melhor minha justificativa. O cinema de horror sempre esteve presente em minhas vivências, desde a infância até a atualidade e sempre reparei como funcionava a relação de outras pessoas dos meus variados núcleos de convívio com as obras consumidas e, de maneira consistente, essas sessões caíam num lugar de deboche que limitava as obras. Além disso, sempre me encantou a razão pela qual aqueles filmes mexiam comigo de uma forma que outros não conseguiam e eu não compreendia por qual razão isso acontecia.

Ao assistir *Scream 4* (Wes Craven, 2011), pela primeira vez em 2011, a estrutura simples e funcional do filme me fascinou. Como ele brincava com sua própria narrativa de forma tão natural e autoconsciente me fez buscar outras obras parecidas e existiam várias, e esse é o ponto de partida para a existência desse trabalho.

Ao entrar nesse fio, busquei criar uma linha do tempo sistemática onde analiso dois filmes do subgênero para discutir sobre tais narrativas estruturais e como elas conversam entre si, conseguindo reformular uma estrutura comercial clássica, subvertendo os tropos estabelecidos para entregar obras representativas de cada sociedade específica em que esses filmes foram lançados, sendo eles: *Halloween* (John Carpenter, 1978), *Scream* (Wes Craven, 1996).

Através de uma metodologia que se baseia numa análise textual, considerando os filmes como uma estrutura. Esta pesquisa parte das seguintes perguntas norteadoras: Por qual razão o subgênero *slasher* se consolidou como um fenômeno cultural e cinematográfico e de que forma ele se consolida como uma ferramenta social? De que maneira a fórmula narrativa desse

subgênero reflete os contextos sociopolíticos e geracionais de suas respectivas épocas? E, finalmente, como a subversão dessa estrutura original está intimamente relacionada à nossa experiência social e nossos anseios como sociedade?

No capítulo dois, aborda-se a criação da estrutura de um filme *slasher* a partir do lançamento do filme *Halloween*, onde há um revisionismo pelo contexto histórico da época em que o filme foi lançado e como isso é refletido diretamente na obra de uma forma punitivista, criando uma estrutura de roteiro funcional e que foi replicada até seu desgaste pelos estúdios como uma forma de lucrar com esses filmes de baixo orçamento. No mesmo capítulo, a fórmula do filme será analisada e alguns conceitos em relação à esses personagens e o que eles representam serão debatidos.

O terceiro capítulo apresenta uma análise do cenário histórico e cultural dos anos 90 com o intuito de compreender as mudanças geracionais que ocorreram de uma década para outra, com o desgaste dessa fórmula citada anteriormente, debate-se o lançamento de *Scream*, e como o filme é uma reflexão da cultura do consumo, utilizando desse fator para subverter todos os tropos de uma estrutura de roteiro desgastada. É feito também uma análise de conteúdo referente à obra para defender uma tese pessoal de que o filme pode ser interpretado como uma obra experimental.

No capítulo quatro, observa-se como essa mesma fórmula se adaptou com o passar dos anos e com os contextos históricos que se sucederam. Debate-se sobre a onda de violência extrema que invadiu o subgênero e apresenta obras que utilizaram a mesma fórmula de outras formas na atualidade.

## 2. HALLOWEEN E ANSEIOS SOCIAIS: A CRIAÇÃO DE UMA FÓRMULA

O enredo de um assassino mascarado assassinar um grupo de pessoas não é novo. É possível citar inúmeras histórias de diferentes épocas em que esse *plot* foi explorado. Porém, quando percebemos que isso ultrapassa um modismo da criação de uma narrativa comercial e consolida um subgênero do terror, compreendendo o estabelecimento de uma linguagem audiovisual, além de vermos como ela se retroalimenta das questões sociais e geracionais, escapando da mera ficção, se torna importante entender mais de onde surgiu e o impacto que teve e tem até hoje no cinema de horror.

Em 1920, na Itália, uma onda de livros de mistério e investigação começou a crescer e fazer sucesso entre os leitores. O termo *Giallo* significa de forma literal “amarelo”, porque foi assim que essas obras literárias ficaram conhecidas, devido às suas capas amarelas.

Seu nome advém da série de livros lançados pela editora milanesa Mondadori, a partir de 1929. Esses livros de capas amarelas eram traduções de obras de mistério e investigação policial, trazendo autores como Arthur Conan Doyle, Agatha Christie, Raymond Chandler e Edgar Allan Poe, dentre outros. Semelhante à literatura pulp, que fez sucesso nos Estados Unidos, esses livros se popularizaram principalmente entre leitores das classes populares. (Couto; Gerbase, 2020, p.300)

Apesar do sucesso dos livros, somente nos anos 60 que essas histórias foram adaptadas para a grande tela, cunhando o termo *Giallo*<sup>1</sup> como um subgênero do cinema de horror italiano e levando reconhecimento para diretores, a exemplo de Dario Argento, que dirigiu filmes como *L'uccello dalle piume di cristallo* (1970), uma adaptação do livro *The screaming mimi*, do escritor Frederic Brown, e o diretor Mario Bava, responsável por *Sei donne per l'assassino* (1964). Tal filme foi um dos principais responsáveis por popularizar o subgênero na Itália e no exterior, A partir disso, vários filmes são lançados, culminando num desgaste com o passar do tempo.

Curiosamente, o ciclo só estourou mesmo em 1970, com o lançamento de *O Pássaro das Plumas de Cristal*, sucesso de estreia na direção do até então roteirista Dario Argento. A partir daí, diversos *Gialli* foram lançados e, até 1975, o filão viveu seu ápice nos cinemas. Com a fórmula saturada, todavia,

---

<sup>1</sup> O *Giallo* é um subgênero de suspense do cinema e da literatura italiana que ficou reconhecido por sua estrutura bastante comum, nas tramas, geralmente éramos apresentados a um detetive que tentava descobrir a identidade de um assassino que assassinava majoritariamente mulheres;

essas obras ficaram cada vez mais raras e perderam espaço para outros cinemas de exploração. (Couto; Gerbase, 2020, p.301)

Os dois diretores, Bava e Argento, ficaram conhecidos, então, como pioneiros e referências para futuros filmes dos Estados Unidos. Principalmente em outro subgênero do cinema de terror, o que é chamado de *Slasher*.

O subgênero *Slasher* teve sua era de ouro nos anos 80 com filmes que apresentavam basicamente um grupo de jovens que são assassinados um por um por um assassino misterioso. Em comparação, *Giallo* e *Slasher* tem semelhanças estruturais óbvias: um assassino mascarado com armas afiadas que assassina majoritariamente mulheres, algumas porções de erotismo, cenas de perseguição e uma conclusão com a revelação do algoz mascarado, termo que ficou conhecido como *WhoDunit* que, em tradução literal, significa “Quem fez?”, *Friday The 13th* (Sean S. Cunningham, 1980) é um dos filmes que segue essa linha de roteiro, revelando apenas no final que o assassino na verdade é Pamela Voorhees, a mãe do assassino hoje popularmente conhecido da franquia, Jason Voorhees.

Antes do início da era de ouro dos *slashers*, tivemos exemplos como *Black Christmas* (Bob Clark, 1974), lançado no Canadá, e o estadunidense *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hopper, 1974). Muito se discute se *The Texas Chainsaw Massacre* foi o primeiro *slasher*. Os anos 70 foram marcados pela fome, desemprego e pobreza em massa no país. Com o Watergate – um dos maiores escândalos políticos dos Estados Unidos, que findou na renúncia do, na época, Presidente Richard Nixon – acontecendo, foi aberto um espaço para uma desconstrução da ideologia do *American Way of Life*. Simultaneamente, acontecia a primeira derrota militar dos Estados Unidos na guerra do Vietnã, quando jovens morreram em serviço ou retornaram completamente traumatizados da guerra, resultando em uma descrença da população e tirando completamente uma perspectiva de futuro para a juventude que cresceu com a ideia do *American Dream* como uma certeza absoluta.

O filme traz todo esse peso histórico no roteiro: um grupo de jovens em uma viagem que cruza o caminho de um núcleo antagonista completamente bizarro que os mata um por um. Apesar de concordar que *The Texas Chainsaw Massacre* foi sim um dos principais precursores do subgênero, não é exatamente isso que procuro debater quando procuro falar sobre a estrutura de roteiro do subgênero, e é a partir dessa discussão que chegamos à 1978, quando o filme *Halloween* (John Carpenter) foi lançado. O filme de Carpenter é o ponto de partida dessa análise por ter sido responsável por estabelecer a fórmula que seria reutilizada nos anos seguintes durante a popularização do subgênero.

## 2. SLASHER MOVIES

O cinema é uma ferramenta sociopolítica capaz de representar em narrativas e de forma alegórica, nossas vivências como sociedade.

No horror, isso acontece quando levamos em consideração que o gênero trabalha com as alegorias do medo, do desconhecido e do imprevisível. Em 1978, ano em que *Halloween* foi lançado nos cinemas, os Estados Unidos estavam lidando com a ascensão de vários grupos minoritários em busca dos seus direitos sociopolíticos junto à crescente de uma revolução sexual e racial. Em consequência disso, uma nova frente conservadora também crescia.

A partir dessa discussão contextual, é possível afirmarmos que os Estados Unidos foram palco, durante as décadas de 1960 e 1970, de diversos protestos e movimentos radicais que exigiam mudanças na política, legislação e ordem social, expondo os descontentamentos e conflitos presentes na sociedade. Contudo, nem todas as pessoas apoiavam ou aceitavam a expansão das liberdades, sejam elas sociais, sexuais, econômicas ou políticas. A partir de meados da década de 1970, fortaleceu-se um crescente movimento e formas de expressão conservadoras, pois parte da população temia uma sublevação social e moral, reagindo à nova era de protestos e permissividades com exigências de mudanças políticas e legislativas. Nem todos haviam apoiado a expansão das liberdades, o que culminou no surgimento de uma “Nova Direita” política com um feroz projeto de “reestabelecer a autoridade social”. (Larocca, 2016, p.92)

É dentro desse cenário suburbano de famílias felizes e seguras, que o roteiro de Debra Hill e Carpenter é idealizado. O filme inicia com um plano sequência feito em uma câmera subjetiva, nos colocando na perspectiva de um possível assassino. Logo após, vemos uma garota em um momento íntimo com seu namorado. A cena continua, ainda na perspectiva em primeira pessoa, o namorado vai embora e ela fica na casa.

Como já esperado de um filme *slasher*, a moça acaba sendo assassinada brutalmente a facadas pela pessoa que estávamos acompanhando. O que mais vem a chocar nessa cena é que o algoz era na verdade uma criança e a vítima era sua irmã. Somos, então, introduzidos à figura conhecida como Michael Myers, *a personificação do mal*, como é chamado na narrativa.

Anos depois, Myers, até então preso num hospital psiquiátrico, foge e volta para Haddonfield, sua cidade natal. Lá ele acaba cruzando o caminho de Laurie Strode, interpretada pela jovem Jamie Lee Curtis, por quem fica obcecado de forma psicótica, perseguindo a personagem e aqueles em sua volta.

Essa é basicamente a premissa de *Halloween*, uma ideia simples e reconhecida como clichê na nossa atualidade. Contudo, pensar como essa premissa se tornou um clichê é um dos pontos que sustenta o início desse nosso debate.

Uma das possibilidades de entender ele é pensar no conceito analítico de arquétipos, abordado pelo psiquiatra C. G. Jung, que parte da idealização da existência de um inconsciente coletivo. Jung (2000, p.27) cita que a nossa consciência individual é acompanhada de uma série de fatores herdados e compartilhados por nós como sociedade, criando o tal inconsciente coletivo, fazendo com que nós tenhamos uma consciência de determinados símbolos compartilhados e vivenciados desde os primórdios.

Coloquei todos os arquétipos sob o conceito de inconsciente coletivo. São fatores hereditários universais cuja presença pode ser constatada onde quer que se encontrem monumentos literários correspondentes. Como fatores que influenciam o comportamento humano, os arquétipos desempenham um papel em nada desprezível. É principalmente mediante o processo de identificação que os arquétipos atuam alternadamente na personalidade total. Esta atuação se explica pelo fato de que os arquétipos provavelmente representam situações tipificadas da vida. (Jung, 2000, p.31)

Logo, a compreensão de arquétipos é um dos pontos importantes dentro da estrutura de um filme *slasher*. O roteiro de *Halloween* segue uma narrativa que delimita bem seus personagens e quem são eles, quais são suas personalidades e o que podemos esperar de cada um. Vejamos, ao inserir a *personificação do mal* dentro de um espaço reconhecido por seus residentes como um local seguro e praticamente isento de crimes, podemos interpretar o roteiro de *Halloween* como uma espécie de conto moralista, com um teor punitivista, quando suas vítimas são exclusivamente aquelas que vão contra os padrões conservadores da época, ou seja, adolescentes “transgressores” que bebem e têm uma vida sexual ativa.

Como contraponto a isso, temos Laurie, a personagem de Jamie Lee Curtis. Ela é a personagem principal da trama e diverge completamente do seu grupo de amigas. Laurie não bebe, é focada nos estudos, respeita seus pais, trabalha como babá e um dos pontos mais importantes: *Laurie é virgem*. Todas essas questões transformam a personagem no arquétipo conhecido hoje como *Final Girl*.

O termo “*Final Girl*” foi criado pela escritora e professora Carol J. Clover, no livro *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Films* e, atualmente, conta com vários representantes de outros filmes *slashers* que foram lançados. Porém, Jamie Lee Curtis é reconhecida como a pioneira.

A imagem da mulher angustiada com maior probabilidade de permanecer na memória é a imagem daquela que não morreu: a sobrevivente ou *Final Girl*. É ela quem encontra os corpos mutilados de seus amigos e percebe toda a extensão do horror anterior e de seu próprio perigo; que é perseguida, encurralada, ferida; a quem vemos gritar, cambalear, cair, levantar e gritar de novo. Ela é o terror abjeto personificado. Se seus amigos sabiam que estavam prestes a morrer segundos antes do evento, a *Final Girl* vive com o

conhecimento por longos minutos ou horas. Ela sozinha encara a morte de frente, mas sozinha também encontra forças para permanecer como o assassino por tempo suficiente para ser resgatada (final A) ou para matá-la ela mesma (final B). (Clover, p.35, 1992)

Basicamente, a Garota Final, em tradução literal, é a representação dos bons costumes e um retrato de como uma jovem deve ser e quais regras deve seguir. Ela é a única que consegue sobreviver ao final do filme, recordando o fato problema que a maioria das mortes – e as mais brutais – do subgênero *slasher* são de mulheres, punidas por irem contra esse modelo de personagem e tudo dentro de uma ótica, majoritariamente, masculina.

Halloween utiliza elementos básicos que serão empregados por inúmeras outras produções: um assassino confuso e indeterminado sexualmente; uso de armas primitivas e fálicas; vítimas, em sua maioria jovens sexualmente ativos, sendo que as mulheres sofrem maior violência e por último, a existência de uma personagem feminina que sobrevive a todos os ataques. Ao contrário da tendência que iria se popularizar nos anos seguintes, o filme não exagera no sangue, recorrendo a uma atmosfera de suspense e contabilizando ao total apenas cinco mortes, três femininas e duas masculinas. (Larocca, 2016, p. 56)

Trazendo uma linha de pensamento pessoal, ao pensar no personagem Michael Myers, é possível interpretá-lo como uma alegoria do conservadorismo, matando somente aqueles que “transgridem”. E isso reitera o que acontece fora da diegese, pois a crueldade do conservadorismo sempre está em pauta nos veículos de informação e redes sociais, matando diariamente pessoas que não se enquadram em suas doutrinas, o que se torna quase auto-explicativo com o fato de Myers ser sempre chamado de *personificação do mal*.

Aqui encontro uma contradição. Ao fazer a pesquisa bibliográfica, é possível se perguntar se a intenção dos roteiristas tinha por fim fazer algum tipo de crítica à nova frente conservadora crescente no país, porque, quando a única sobrevivente do filme é a única personagem que se encaixa dentro de todos os padrões do conservadorismo, esse pensamento se torna paradoxal.

Afinal, Halloween faz uma crítica a uma classe conservadora que sentia medo das revoluções sociopolíticas e econômicas ou apenas é um reflexo de uma época tradicionalista e não tem intenção alguma de criticar algo? Em seu livro *Projected Fears: Horror Movies and American Culture*, o professor Kendall R. Phillips cita que:

Halloween apareceu nos cinemas americanos apenas quatro anos depois “O Exorcista” e “O Massacre da Serra Elétrica” deixarem sua marca na psique americana, e o filme se baseou em muitas das mesmas tendências culturais. No entanto as três principais tendências do início 1970 - pensamento apocalíptico paranoico, o declínio geral na família americana e um crescente

hedonismo - estavam chegando a um ponto de virada. Essas tendências eram proeminentes, mas uma reação estava começando a se desenvolver. No meio da discoteca e de uma crescente revolução sexual, as sementes de uma nova cultura americana mais conservadora estavam começando a brotar. Foi no meio desse mar cultural de mudança que o Halloween de John Carpenter atingiu um nervo tão sensível. (Phillips, 2005, p. 129).

Em entrevistas, John Carpenter já confirmou que desaprova a ideia do filme se tratar de um tratado moralista por conta de as vítimas morrerem após terem relações íntimas. Na verdade, essas vítimas apenas são assassinadas por que não percebem a presença de Michael Myers, pois estão muito distraídas com o ato.

Talvez a resposta de Carpenter não seja completamente justificável. Apesar da negação de uma autoconsciência, *Halloween* traz pesos históricos representados em tela de forma muito específica. Quando temos um contexto político tão pesado e influente e a ascensão de uma *nova direita* em andamento, ao escrever um roteiro e escolher pôr um personagem como Michael Myers dentro de um subúrbio conservador, significa que existe, pelo menos, um mínimo de conhecimento e até propósito político nessa decisão. Contudo, o que continua confuso, são as intenções para realização desse feito.

Ao meu ver, talvez de fato não existisse uma autoconsciência crítica no roteiro, mas o fato dessa narrativa existir num ápice de uma revolução sexual a torna um pouco sugestiva. Outro fator é que o personagem Michael Myers, interpretado pelo apático Nick Castle, não tem seu nome nos créditos desse primeiro filme, ele é creditado apenas como “*The Shape*”, em tradução literal: a forma. Isso pode abrir um leque interpretativo para o espectador sobre o que é o Michael Myers e qual a sua natureza.

No entanto, ao pensar na personagem protagonista Laurie Strode, essa discussão se encaminha a outro lugar. Como foi comentado anteriormente, o arquétipo da *final girl*, lapidado pela personagem de Jamie Lee, representa o tradicional e os bons costumes. Porém, ao se aprofundar nessa ideia, é possível enxergar Laurie como uma outra figura alegórica, uma representação de outra faceta do conservadorismo.

Enquanto Myers representa um lado cruel e perverso das ideias conservadoras, assassinando quem foge seus padrões, principalmente as mulheres, Laurie Strode representa o lado imagético dos ideais reacionários: os bons modos e costumes tradicionais como o correto a ser seguido. Podemos, então, enxergá-los como a representação de dois extremos, dois lados de uma mesma moeda. Ao chegar no final do filme, após o embate do terceiro ato, nenhum dos dois personagens morrem. Nem o vilão, nem a mocinha. Pois, no fim, apesar dos atos sociais

revolucionários, os ideais conservadores, de certa forma, sempre vão existir e sempre irão pairar sobre esses dois extremos.

Portanto, o filme representa a consolidação de uma fórmula pronta, no qual já existem arquétipos muito bem delimitados para criação de novos grupos de personagens. E existe um grande interesse de público e da indústria, visto que *Halloween* foi um enorme sucesso nas bilheterias. Uma fórmula de um *slasher* que se tornou paradigma para toda uma geração de filmes.

### 2.3 REPETIÇÃO E DECADÊNCIA

Outros filmes que seguiram a mesma lógica foram lançados sucessivamente, fazendo também um sucesso considerável e colocando seus nomes no olimpo dos clássicos do horror, como *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984), no qual temos Freddy Krueger como assassino, que executa as pessoas em seus sonhos; *Friday The 13th* (Sean S. Cunningham, 1980) e *The Burning* (Tony Maylam, 1981). Eles apresentam uma nova ramificação para o subgênero, utilizando a mesma fórmula, porém alterando cenários e contextos, como um acampamento em *Friday The 13th*, solidificando ainda mais os arquétipos de personagens. Além da *final girl*, passamos a ter o “atleta”, a “devassa”, o “maconheiro”, personagens que não necessitam necessariamente de um desenvolvimento e estão ali apenas para fazer parte da contagem de corpos. Logo, durante os anos 80, tivemos vários assassinos que se tornaram figuras célebres na história do cinema, que até hoje carregam uma legião de fãs e estão presentes no imaginário das pessoas, até mesmo aquelas que não consomem nada do gênero.

Contudo, da mesma forma que o subgênero italiano *Giallo* acabou se desgastando durante o tempo e perdendo interesse do público, a fórmula extremamente repetida de *Halloween* encontrou o mesmo caminho. Com tantos filmes inspirados sendo lançados, não existia mais criatividade para entregar narrativas que apresentassem novidades à fórmula, resultando na produção de sequências dos filmes já realizados. Entretanto, essas continuações não conseguiam manter a qualidade dos primeiros filmes e não arrecadavam mais a mesma quantidade de bilhetes, o que levou os estúdios a pararem com tais produções.

O que interessa aqui, em particular, é a possibilidade de repetir à exaustão sempre os mesmos filmes, pois, coincidentemente, a década de 1980 trouxe consigo uma grande quantidade de franquias repetitivas, nas quais os roteiros e artifícios narrativos pareciam sempre os mesmos, fruto de uma homogeneização maciça dos produtos culturais ocorrida em todas as artes, mas notadamente no cinema remontando a sua origem, como demonstra a estrutura de estúdios e o sistema de produção das comédias estadunidenses a

partir de 1910. A diferença entre os dois momentos pode ser crucial para a compreensão desse fenômeno, posto que, nas décadas anteriores, os filmes, pelo mais que repetissem histórias e formatos, eram apresentados como outros produtos, com nomes próprios e diferenças superficiais; para os anos de 1980, as diferenças eram mínimas, e eles ganhavam apenas um número para indicar que aquele seria um novo capítulo. (Ponte, 2011, p. 7)

O início dos anos 90 leva o cinema de horror para outro caminho. Com filmes como *The Silent of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991) e *Seven* (David Fincher, 1995) sendo lançados e fazendo um enorme sucesso, os *thrillers* investigativos ganharam seu espaço e várias produções foram lançadas sucessivamente.

Entretanto, em 1991, o filme *Popcorn* (Mark Herrier, Alan Ormsby) é lançado, trazendo uma nova visão para os *slashers* e fazendo uma homenagem aos filmes lançados nos anos 80. Na trama, um grupo de jovens fãs de filmes de horror são assassinados por um assassino mascarado. As citações a filmes de horror e a autoconsciência do roteiro trazem uma revitalização para a fórmula criada por *Halloween*. Contudo, devido ao desgaste ainda recente desses filmes, a obra de Herrier e Ormsby não teve o reconhecimento merecido e não ditou uma nova tendência na indústria do cinema de horror.

Em 1994, o conhecido Wes Craven traz uma continuação para sua renomada franquia *A Nightmare on Elm Street*. O filme *Wes Craven's New Nightmare* desconsiderava o restante da franquia e trazia como protagonistas da trama os próprios atores do filme original. Era um filme que seguia alguns arquétipos e estrutura fomentados por *Halloween*, mas trazia uma linguagem metalinguística que mudava completamente a experiência de um filme *slasher*, um filme dentro de um filme. Mas foi tentando aprimorar essa ideia em outra produção muito parecida com o filme *Popcorn* que Wes Craven, juntamente ao roteirista Kevin Williamson, mudaria completamente a trajetória do subgênero e iria subverter tudo que havia sido criado nos anos anteriores. Em 1996, é lançado *Scream*.

### 3. A SUBVERSÃO EM *SCREAM*: ANOS 90 E A CULTURA DO CONSUMO

*Scream* é um *slasher* estadunidense que teve sua estreia em novembro de 1996. O filme foi vendido para a *Dimension Films*, com roteiro de Kevin Williamson. A obra consegue um diretor para comandá-la, o consagrado Wes Craven, e parte para a escalação de um elenco de peso para cultura *teen* da época. Grandes nomes como Drew Barrymore e Courtney Cox são anunciados juntos a atores sensações do momento, como Skeet Ulrich, Matthew Lillard e Neve Campbell, que é escalada para viver Sidney Prescott, a protagonista. Entretanto, como ponto de partida para esse capítulo, é importante entender como a globalização impactou de uma forma geral no que seria produzido nos anos seguintes e como isso influencia a nova geração de *Slasher Movies* que viriam após *Scream*.

A Guerra Fria foi um período de apreensão política que durou em torno de 1947 a 1991 e foi marcado pelo atrito entre duas superpotências globais da época, Estados Unidos e União Soviética. Sendo uma guerra indireta, ficou conhecida principalmente pelo embate ideológico entre comunismo e capitalismo, resultando numa corrida armamentista. Em 1989, acontece a queda do muro de Berlim, momento que marca o fim da Guerra Fria e a reunificação alemã, firmando o colapso do comunismo e a ascensão dos ideais capitalistas.

Com a vitória dos Estados Unidos, acontece um desenvolvimento veloz do processo de globalização, que é responsável por fazer uma interconexão dos ideais econômicos, sociais e culturais dos Estados Unidos para o restante do mundo.

Isso reflete bastante no audiovisual, mudando não apenas a forma de fazer cinema, mas também a forma de fazer televisão com, por exemplo, a MTV que se tornou um produto televisivo exportado para o resto do mundo, disseminando uma linguagem e um estilo de vida propriamente norte-americano.

A política econômica externa do governo americano nos anos 90 coincidiu em alguns pontos fundamentais com a visão divulgada pela National Academy of Engineering. Em contraste com a postura defensiva da década anterior, a característica central da nova estratégia residiu na busca dos instrumentos compatíveis com a condição de potência singular hegemônica. A hipótese básica dessa estratégia é a de que os Estados Unidos são beneficiários naturais das tendências contemporâneas de globalização de mercados e regionalização das estruturas de produção. (Araujo, 2000 p. 67)

A popularização da MTV e o acesso a internet são aspectos significativos para compreender a juventude e suas influências durante a década de 90. Com movimentos

antiglobalização e, em contrapartida, grupos que abraçaram a ideia do capitalismo e do consumismo, os anos 90 traz consigo uma autenticidade ácida e uma sociedade mais moderna, com diversas tribos em convivência, o que acaba provocando uma linguagem mais autoconsciente e diversa para as produções feitas no fim dos anos 90 e início dos anos 2000, influenciadas pelos produtos veiculados na televisão, principalmente os videoclipes, gênero que apenas foi consolidado devido a própria MTV, trazendo montagens modernas e programas direcionados a um público mais jovem, aproximadamente dos 12 aos 29 anos.

Nos anos 90, e na primeira década desse milênio, a juventude começa a modelar uma nova identidade, resultante de diferentes identidades juvenis. Ao perceber isso, a mídia e a indústria procuram apropriar-se do espaço aberto pelos jovens, e passam a oferecer-lhes uma cadeia de produtos interligados ao sentimento de juventude, capazes de integrar os jovens, fortalecer o mercado de consumo e enriquecer a indústria capitalista. (Machado, 2011, p. 70).

Partindo desse levantamento de informações, conseguimos compreender que a juventude crescente na época de 90 era bastante peculiar tal qual seus hábitos de consumo. Assim como a montagem dos videoclipes, a mente da juventude era mais ágil, eles eram mais astutos que os jovens da década de 80, uma simbiose muito singular entre capitalismo, mídia e audiência.

*Scream* é lançado no final de 1996, um período arriscado para um filme de terror, já que o fim de ano era reservado para filmes com temática natalina. Entretanto, através de uma boca a boca, o filme foi ganhando espaço e se tornou um sucesso enorme de bilheteria, arrecadando 173 milhões de dólares mundialmente, um valor surpreendente para mais um filme *slasher*, contudo, a obra de *Craven* viria a ser muito mais que apenas outro filme.

*Scream*, ou *Pânico*, como foi traduzido no Brasil, começa com Casey Becker, a personagem de Drew Barrymore, sozinha em sua casa. Barrymore era o nome de maior sucesso da produção e todo o marketing havia sido feito em cima da presença da atriz, indicando que ela seria a protagonista da trama.

A partir de agora farei uma análise dos primeiros minutos do filme para chegar ao ponto principal da discussão. Assim como *Halloween* em 78, *Scream* começa sua narrativa seguindo a mesma estrutura, uma garota sozinha em casa, porém aqui, excluindo o fator do sexo, cujo será um ponto a ser abordado mais a frente. Apesar de seguir a fórmula, logo de início já é possível analisar alguns pontos que subvertem o que filme de John Carpenter nos apresentou em 78, por exemplo, o figurino da atriz, que cobre todo o seu corpo e é majoritariamente branco,

excluindo a nudez e nos apresentando uma personagem imagetivamente “boazinha”, nos fazendo acreditar que Barrymore viria a ser a *Final Girl*.

**Figura 1**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

Se preparando para assistir um filme de terror, vemos Casey preparar uma pipoca quando seu telefone toca. Ao atender, se depara com uma voz grossa que, inicialmente, diz ter ligado para o número errado, mas continua a discar para o telefone da personagem de Barrymore, que acaba cedendo à conversa.

O personagem, que até então conhecíamos apenas a voz, começa a fazer perguntas sobre filmes de terror, estabelecendo um tom meio dissimulado para o filme. Essa cena nos revela que os filmes de terror que fizeram tamanho sucesso na década anterior, como *Halloween* por exemplo, coexistem no universo do filme *Scream*.

“O papel de Barrymore era pequeno, o da garota que é aterrorizada por telefonemas contendo um capcioso quiz sobre filmes *slashers* antecedido por frases que se tornariam célebres como: “qual seu filme de terror favorito?” ou “quem era o assassino de Sexta-Feira 13?” (Costa; Barcelos, 2023, p. 54).

À medida que a abertura do filme decorre, o clima vai ficando mais tenso e ambíguo, quase como se a personagem estivesse sendo inserida em um filme de terror que ela já havia assistido antes. Logo após passar por um jogo sádico que tira a vida do seu namorado, Casey se depara com um confronto com o icônico vilão “*Ghostface*”, um assassino que usa uma máscara branca inspirada no quadro *O Grito* de Edvard Munch.

*Scream* então subverte a fórmula original apresentando uma personagem que segue os padrões para ser uma garota final, porém a matando nos primeiros minutos. Em *Halloween*, na cena inicial após Michael Myers assassinar sua irmã, sua máscara de palhaço é arrancada revelando seu rosto, aqui em *Scream*, a cena é repetida. Casey retira a máscara do assassino enquanto agoniza no chão, ela vê quem é que está por trás da máscara, contudo, nós não. Isso

mantém o mistério até o fim do filme, como citado no primeiro capítulo, o recurso narrativo chamado *Whodunit* utilizado no Giallo que revelava a identidade do algoz apenas no fim da narrativa.

**Figura 2**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 3**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 4**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

Já vimos essa cena antes, ela em si segue a estrutura de roteiro que conhecemos e nos acostumamos, mas a autoconsciência na execução dela e a atenção aos detalhes transformam o conhecido em algo novo, ditando um tom cínico ao filme.

Logo após, conhecemos Sidney Prescott, interpretada por Neve Campbell na sua ascensão como estrela *teen*. Neve era uma atriz nova no mercado e ficou responsável por dar vida à personagem principal do filme. Junto a Sidney, conhecemos também Billy Loomis, o arquétipo do namorado da *final girl* sendo interpretado por Skeet Ulrich. O primeiro contato dos dois nos revela que Sidney ainda é virgem, um ponto importante no arquétipo da protagonista e que irei retornar a discutir mais à frente.

Após o fim do ato de abertura, conhecemos mais o núcleo de personagens do enredo, temos Tatum Riley (Rose McGowan), a melhor amiga popular, Randy Meeks (Jamie Kennedy), o esquisito viciado em filmes de terror e Stu Macher (Matthew Lillard), o amigo “babaca”. Um grupo que gabarita a lista de arquétipos de filmes *slasher* sendo interpretados por atores que faziam bastante sucesso entre o público jovem dos anos 90.

Parece que existe uma autoconsciência em todas as decisões artísticas e comerciais que foram tomadas na realização de *Scream*, e devido a isso, ao meu ver, o filme, mesmo sendo narrativa clássica, pode ser lido como um projeto experimental, desconfigurando uma fórmula clássica e rompendo com seus tropos.

### 3.1 REALIDADE, IMAGEM E A FÓRMULA

Tendo noção do contexto histórico, geracional e midiático em que o filme está inserido, irei abrir esse tópico para me aprofundar mais no filme em si como produto artístico e comercial, fazendo uma análise de conteúdo para compreender mais profundamente como essa estrutura foi utilizada. Quando eu citei que o filme, ao meu ver, pode ser lido como um projeto experimental, eu digo não só pela natureza consciente das decisões que foram tomadas, mas também em como a obra de Craven e Williamson é um exercício de manipulação da própria realidade diegética e da *nossa realidade*, utilizando ferramentas cinematográficas para subverter a linguagem tradicional.

Bazin (1991, p.22) cita que a fotografia tem a unicidade de capturar e reproduzir a nossa realidade de maneira que se possa preservar e compartilhar e de fato, a fotografia é um instrumento capaz de reproduzir o que conhecemos como real, porém, não existe como substituir, apenas como representar, Maya Deren (2012) comenta que:

O termo “imagem” (originalmente baseado em "imitação") significa, em seu primeiro sentido, a similitude visual de um objeto ou pessoa real, e no ato mesmo de especificar a semelhança ele distingue e estabelece toda a categoria de experiência visual que não é um objeto ou pessoa real. Neste sentido especificamente negativo – no sentido de que a fotografia de um cavalo não é o próprio cavalo – uma fotografia é uma imagem.

Quando se compreende esse conceito, fica mais nítido que quando o cinema é desenvolvido, ele leva essa singularidade da fotografia a outro patamar, já que o cinema nos dá a possibilidade de contar narrativas, com diálogos e com uma linguagem própria.

A narrativa audiovisual nos permite manipulá-la de uma forma que possamos experimentar diferentes resultados e diferentes formas de mexer com o espectador. Em *Scream*, isso é feito utilizando diferentes técnicas cinematográficas para romper com uma representação da realidade e criar um universo delirante e sutilmente surrealista. A narrativa clássica do cinema é uma representação direta da realidade, *Scream* é uma obra que segue uma fórmula clássica, logo ela representa nossa realidade em si.

As imagens que a câmera proporciona são como fragmentos de uma memória permanente e incorruptível; suas realidades individuais não são de forma algumas dependentes de sua sequência no real, e podem ser montadas para compor quaisquer de vários enunciados. No filme, a imagem pode e deve ser apenas o começo, o material básico da ação criativa. (Deren, 2012, p.144)

Contudo, essa realidade é apresentada com um visual excêntrico, onde tudo é meio exagerado, colorido, os próprios personagens parecem que representam paródias deles mesmos em cenários meio irreais que denunciam que aquela realidade não tem tanta verossimilhança com a nossa, por exemplo, a personagem Gale Weathers, interpretada pela Courtney Cox, representa o arquétipo da jornalista com métodos não ortodoxos e é basicamente uma grande paródia desse próprio arquétipo, a tradução literal do seu nome é “Gale Tempo” e a todo momento ela está caracterizada em cena com roupas exageradas que remetem à uma jornalista do tempo.

Billy Loomis, interpretado por Skeetch Urich, tem uma aparência que beira a psicose em toda cena que aparece e seu nome é uma referência óbvia à Samuel Loomis (Donald Pleasence), o médico que cuidou do caso do assassino Michael Myers na franquia *Halloween*, a única pessoa que conseguiu compreender a mente do assassino, e isso é um ponto muito pertinente nesta análise levando em consideração que Billy Loomis é revelado o assassino em *Scream*, entretanto trarei esse ponto para discussão mais a frente.

Quando o filme abraça esse exagero visual e cômico, percebo uma intenção de fazer uma crítica a si próprio, e quando ele faz essa autocrítica, ele também está criticando a fórmula na qual ele se baseou. E isso acontece de formas muito sutis como também de formas propositalmente escrachadas.

Por exemplo, a direção de arte e a montagem são cruciais para reproduzir essa metalinguagem de forma eficiente, na cena em que a Sidney está na delegacia logo após ser atacada pelo assassino mascarado, atrás dela existe um pequeno folder que diz “policiais patetas”, e ao decorrer da trama, fica muito claro que os policiais não cumprem seu papel de autoridades como deveriam, sendo inúteis durante todo o filme.

**Figura 5**

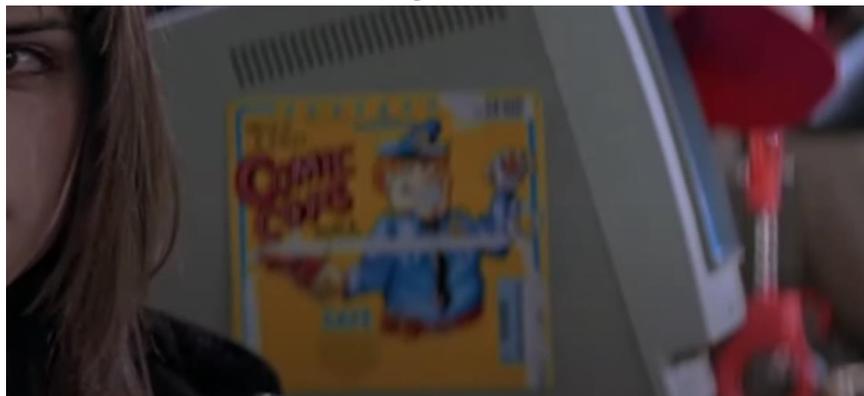


Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 6**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 7**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

Na cena em que Sidney e Tatum estão no supermercado, à luz do dia, podemos ver que o assassino completamente fantasiado também está no supermercado, mesmo com todo o policiamento e a lei de toque de recolher.

**Figura 8**

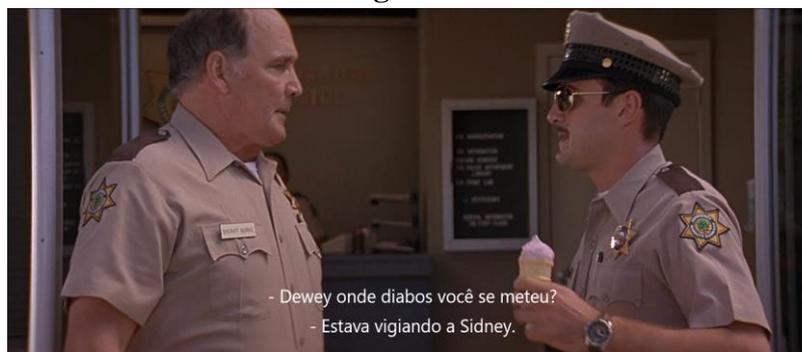
Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 9**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

No próximo plano, temos um diálogo entre o xerife e o policial Dewey, onde Xerife pergunta onde o policial estava e ele responde que estava de olho em Sidney.

**Figura 10**

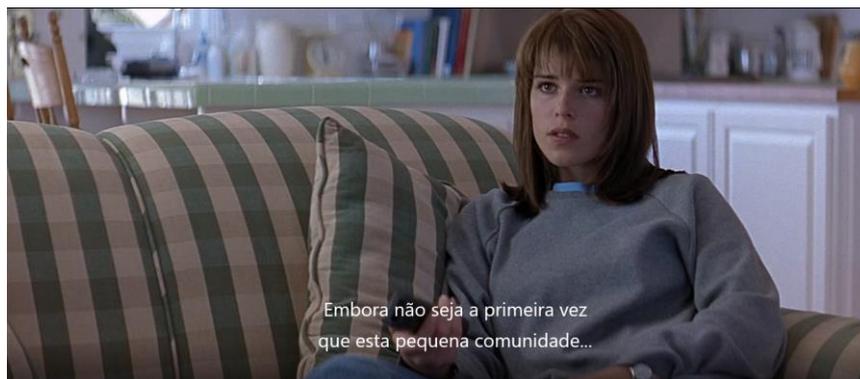


Fonte: Scream (1996), Wes Craven

São movimentos de montagem muito específicos que acrescentam um cinismo ácido à narrativa e trazem um teor cômico à fórmula que já conhecemos, criando um universo delirante e que se distancia do que conhecemos como realidade. Entretanto, existe um forte contraponto na trama, o assassinato de *Maureen Prescott*, a mãe da Sidney.

Em momentos muito particulares da narrativa, somos introduzidos ao caso da morte da mãe de Sidney, apesar de se apresentar como um filme caloroso, colorido e com um teor *camp* bem evidente, todas as vezes que a trama resolve abordar sobre o crime, é como se uma penumbra tomasse conta da cena, apesar de não vermos de fato a cena do assassinato de fato, tudo que é relacionado ao caso agrega um peso dramático à história: a gravidade do crime, os violentos detalhes descritos, as pessoas que foram afetadas, a pessoa que foi incriminada e que está prestes a ir à cadeira elétrica.

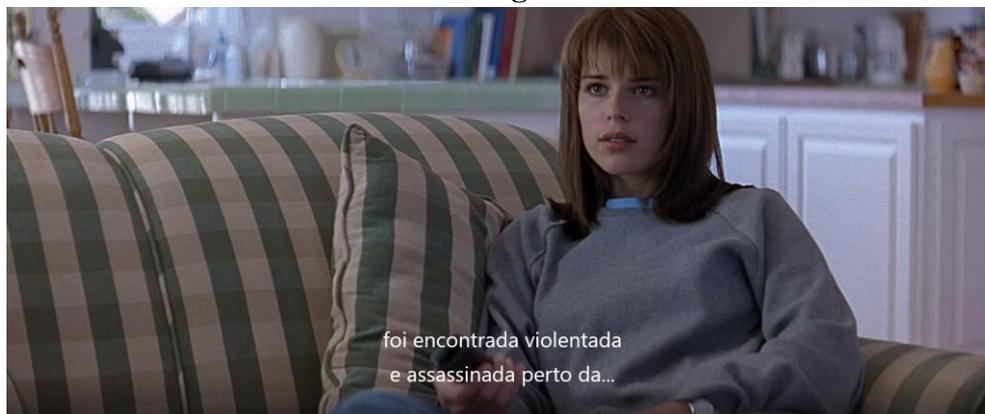
É notável que utilizando enquadramentos mais fechados e uma interpretação mais fria dos atores, a direção e a fotografia fazem questão de sugar o espectador daquela realidade cômica e o levar por alguns minutos de volta à realidade “de verdade” do filme, aquela que mais se assemelha à *nossa* realidade, onde a violência é real, onde vidas são afetadas, onde as pessoas de fato *morrem*.

**Figura 11**

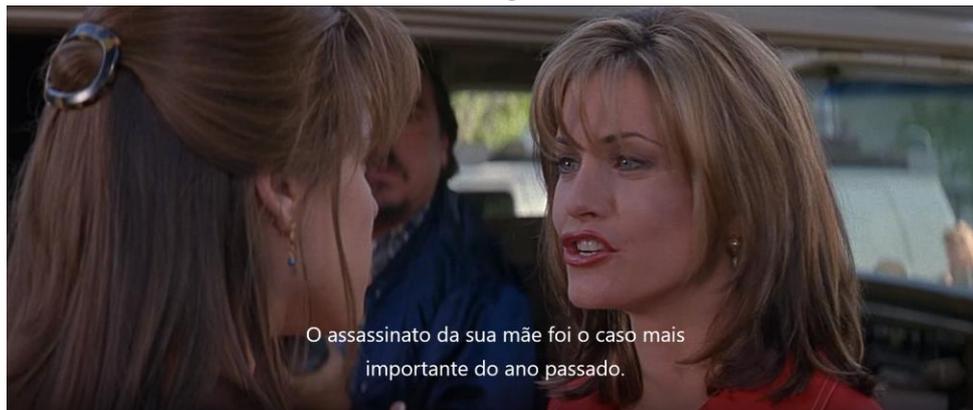
Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 12**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 13**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 14**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 15**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 16**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 17**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 18**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

Com isso, temos a interpretação de que duas “realidades” que se dissociam de si mesmas a todo instante coexistem na narrativa, uma realidade delirante e outra que mais se assemelha à nossa realidade, mas o que essa análise tem a ver com a fórmula de roteiro apresentada anteriormente? É nesse ponto que o filme nos provoca ainda mais e é de onde surge sua real acidez e subversão.

Ao apresentar uma trama que se passe de fato na nossa realidade de consumo, onde os personagens consomem os mesmos produtos que consumimos, os mesmos filmes, as mesmas músicas, as mesmas celebridades. É de se esperar que, assim como nós conhecemos, todos esses personagens *também* conhecem a fórmula de se fazer um *slasher*, ou seja, qualquer um pode ser o assassino.

**Figura 19**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 20**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

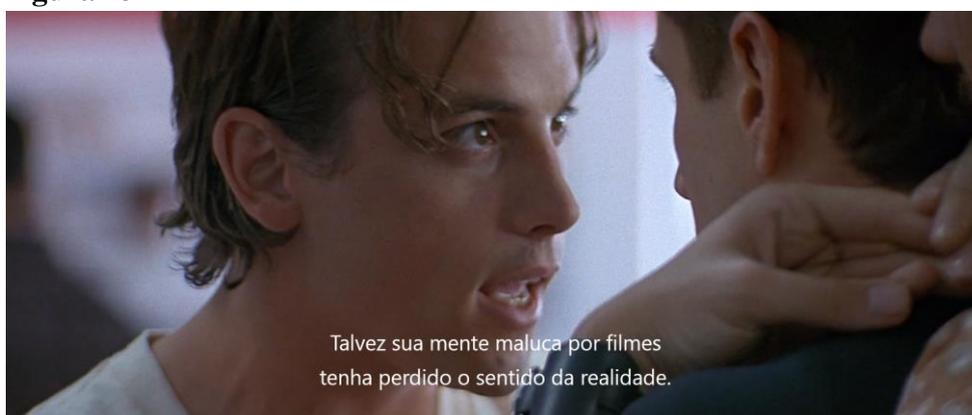
**Figura 21**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 22**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

No final do filme, descobrimos que Billy Loomis, namorado de Sidney, e Stu Mather, o *pateta* do grupo, são os verdadeiro assassinos, entretanto, quando nos aprofundamos na maneira que Billy é desenvolvido durante a trama para chegar àquele final, é extremamente notável que o personagem dele é o grande responsável por essa manipulação dissociativa de realidades que acompanhamos, isso porquê, por trás das suas motivações, existe um apelo voltado para sua psique extremamente forte, que o faz enxergar a vida como um filme de forma literal. Onde ao pôr uma máscara, ele detém o poder de inserir essa fórmula que conhecemos dentro dessa pequena realidade da cidade de Woodsboro, manipulando a própria narrativa clássica da trama.

**Figura 23**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 24**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 25**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 26**



Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 27**

Tudo é um filme.

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

Como citado no primeiro capítulo, a virgindade da *final girl* era um ponto importante para consolidar o arquétipo. No decorrer do último ato, quando temos o ápice de todo o delírio que veio sendo construído antes e várias situações excêntricas de morte e investigação acontecem durante uma festa, é também quando Sidney escolhe perder a virgindade com Billy, tópico apresentado no início do filme com um relute da parte de Sidney.

Ao mesmo tempo, no andar de baixo, os convidados assistem ao filme “*Halloween*” de 1978, nosso primeiro objeto de estudo, e as cenas entre Sidney e Billy e os convidados, são intercaladas por uma montagem que nos mostra a perturbação na psique de Billy. Randy Meeks, o arquétipo do nerd que sabe tudo sobre filmes de horror, é o principal personagem que representa o conhecimento daqueles outros personagens sobre a fórmula, ele sabe as regras, os arquétipos, a estrutura, como se inicia, como se desenvolve e como termina.

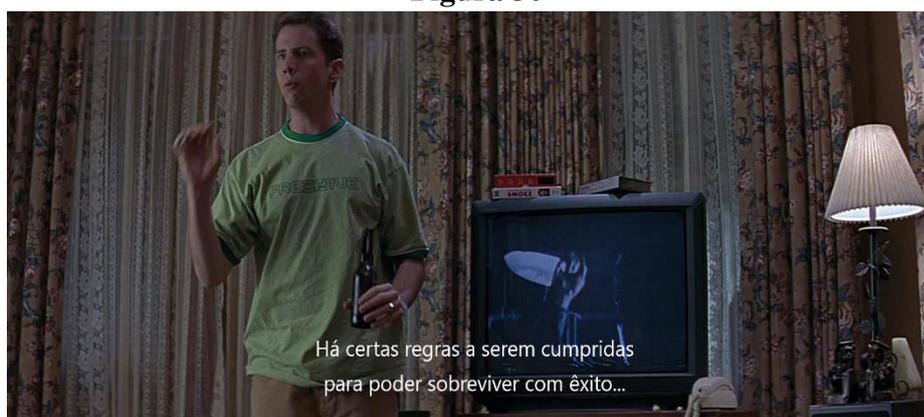
**Figura 28**

Por isso sempre enganava o assassino na cena de perseguição.

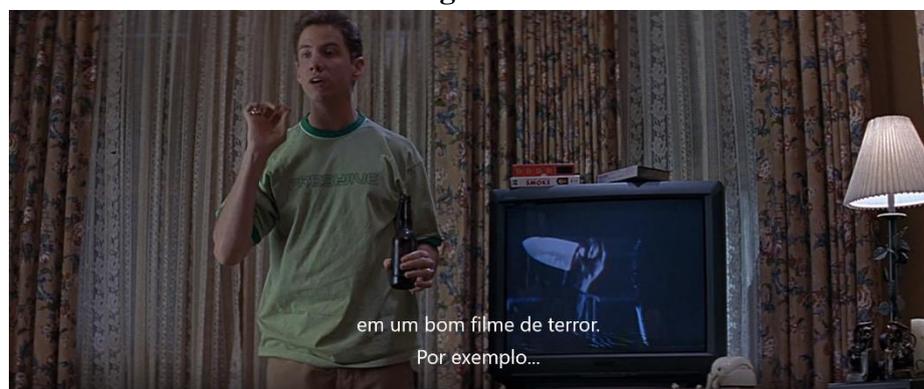
Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 29**

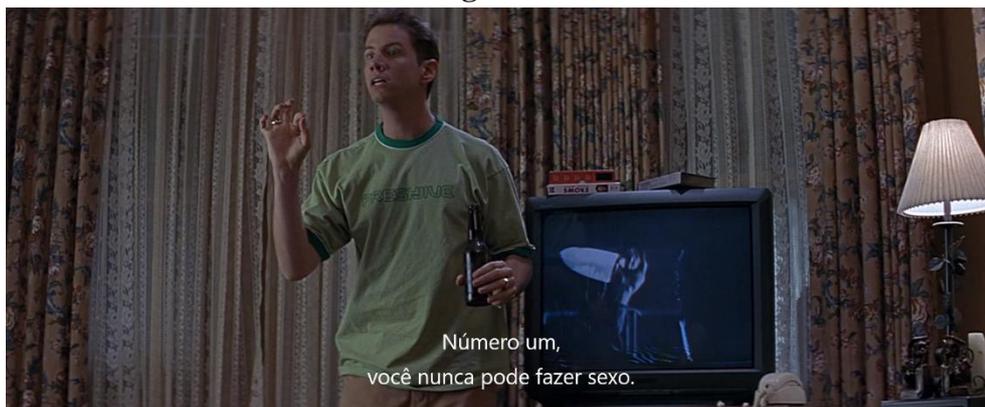
Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 30**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 31**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 32**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 33**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

Após um grande alarde dos convidados da festa ser feito durante a exibição do filme, pois uma cena onde os seios de uma atriz iriam aparecer nus, há um corte direto para a Sidney tirando seu sutiã, assim como no filme, contudo, diferente dos personagens assistindo Halloween, nós não vemos os seios da protagonista, pois somos tapados por Billy Loomis que se põe na frente da personagem enquanto a observa, por que *ele* é o espectador real daquele filme.

**Figura 34**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven.

**Figura 35**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 36**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

**Figura 37**

Fonte: Scream (1996), Wes Craven

A narrativa decorre até o final, onde Sidney, mesmo após perder a virgindade com Billy Loomis, mata os dois assassinos, finalizando a história quebrando as regras da fórmula original e apresentando algo novo para o subgênero.

O filme de Wes Craven, nesse sentido, explicita e satiriza as regras do *slasher*, por meio da figura da final girl, no momento em que o comportamento de Sidney frustra determinadas expectativas, (...) Ela é a final girl atualizada por uma nova abordagem, caracterizada por um comportamento ativo, ao contrário da passividade do estado de vítima com o qual as mulheres nas produções de terror eram definidas. Ela, em suma, descumpra as diretrizes dos clichês constituintes, ao investigar, sobreviver e eliminar o assassino. (Costa; Barcellos, 2023, p.50)

O conceito de um filme experimental se baseia muito numa fuga da montagem e narrativa clássica do cinema comercial, utilizando de técnicas cinematográficas para fugir de uma linguagem linear e fazer uma ruptura com a realidade. O filme de Wes Craven utiliza dessas ferramentas para viajar a todo instante de uma realidade para outra, criando uma narrativa que se distorce de si e da própria realidade a todo instante. Existe uma autoconsciência em todos os detalhes e escolhas de produção, na tentativa de subverter o uso tradicional da narrativa.

A obra tem uma consciência total do contexto geracional no qual está inserido e da fórmula na qual está se baseando, as pessoas não queriam assistir a mesma coisa novamente e quando *Scream* vem com essa premissa de manipulação que joga com o espectador e com a ideia de realidade de uma forma disruptiva, sendo um retrato de como essa geração lidava com a violência e o consumo de produtos de como isso os afeta como sociedade, a obra se torna, na minha concepção, uma obra que usa dos recursos do audiovisual, como a direção, a direção de arte, a fotografia e principalmente a montagem de uma forma experimental com

uma intenção de fazer uma ruptura com a representação da realidade, agregando à uma fórmula desgastada um novo significado.

Contudo, assim como aconteceu com *Halloween* em 78, a repetição dessa nova fórmula também se instaurou no fim dos anos 90 e início dos anos 2000. *Scream* arrecadou mais de 173 milhões de dólares ao redor do mundo com uma produção que custou 15 milhões, conseqüentemente, filmes como *I Know What You Did Last Summer* (Jim Gillespie, 1997), *Urban Legend* (Jamie Blanks, 1998), *Cherry Falls* (Geoffrey Wright, 2000), até mesmo a sequência *Halloween H20* (Steve Miner, 1998) que continuava a história de Laurie e muitos outros que foram lançados após 1996 e os primeiros anos do década de 2000, tentaram replicar o que *Scream* havia criado, uma estrutura autoconsciente e que brincava a todo momento com a metalinguagem não só em seu roteiro, mas também na sua direção e montagem, porém, tudo por trás de uma visão ambiciosa dos estúdios de hollywood que enxergaram a nova fórmula como uma abertura de arrecadar mais e mais dinheiro, o *Slasher* estava na moda novamente, mas até quando?

#### 4. PORN TORTURE, TECNOLOGIA E SEGMENTOS DE UMA FÓRMULA

Fica nítido ao fazermos um revisionismo desses dois períodos de ascensão e queda do subgênero *Slasher*, que mesmo com tropos de uma fórmula tão desgastados, a partir do contexto histórico que vivemos como sociedade, haverá uma forma de modernizar e reformular a mesma estrutura. Russel comenta que:

Embora certamente não almejem o sublime, apelando para o espetáculo provocativo da violência gráfica, esses filmes certamente têm um propósito cultural intrínseco, trabalhando para refletir uma verdade sociológica, assim como os filmes slasher dos anos 1980. Como Eli Roth disse ao *The Guardian* em 2013, o gênero existe em um contexto de realidade política, afirmando: "Filmes de terror têm uma relação muito direta com a época em que são feitos. Os filmes que realmente tocam um nervo no público muitas vezes refletem algo que todos, consciente ou inconscientemente, sentem—era atômica, pós 11 de setembro, pós-guerra do Iraque". (Far Out Magazine, 2022)

A partir dos anos 2000, após a diminuição no fluxo de filmes *slasher* “pós-pânico”, novas tendências começam a surgir, como por exemplo o “*Porn Torture*”, esse estilo de filme, que ficou conhecido também como uma das vertentes do *slasher*, utiliza de tropos que já conhecemos para apresentar obras com um alto teor de violência gráfica.

Um pouco antes, na França, já existia o pseudo movimento “*New Extremity French*”, uma leva de filmes franceses que abusava da violência gráfica contra o corpo humano com intuito de desafiar normas sociais e morais, contudo, nos Estados Unidos, essa onda de violência gráfica só viria a chegar mais ou menos em 2004, quando *SAW* (*James Wan, 2004*) foi lançado, se tornando uma referência para outros filmes que trariam a ideia da punição gráfica contra personagens que desviavam de normas sociais e flertavam com atitudes imorais.

De acordo com Fahy (2010) os filmes que seguiram essa onda do *Porn Torture* no início dos anos 2000, reconhecem que vivíamos em um período onde a violência, a corrupção e a desordem, principalmente vinda de maiores fontes de poder, eram um potente fator cultural e que essa severidade que foi para as telas de cinema foi apenas um reflexo de uma sociedade que estava tentando processar uma realidade de extrema brutalidade.

Essa onda do *Porn Torture*, acabou agregando à uma onda de *remakes* de filmes *slasher* também nos anos 2000, nesse caso, não existe uma evolução da fórmula, apenas uma repetição das histórias que já conhecemos mas reformuladas para uma sociedade que consumia violência de uma forma totalmente diferente, *remakes* como *Halloween* e *Halloween 2* (Rob Zombie, 2007 e 2009), *Friday the 13th* (Marcus Nippel, 2009), *Nightmare on Elm Street* (Samuel Bayer,

2010), *My Bloody Valentine* (Patrick Lussier, 2009), *The Hills Have Eyes* (Alejandro Aja, 2009) são apenas alguns exemplos de obras que foram refeitas na década de 2000 e no início da década de 2010. Em 2011, o quarto filme da franquia *Scream* é lançado, dirigido também por Wes Craven, o filme utilizava da fórmula para criticar a nova onda de remakes e a ascensão da tecnologia e das redes sociais. Fahy também comenta que:

Ouvi muitas pessoas em suas discussões sobre esses remakes argumentarem que essa ênfase na tortura é uma moda passageira, mas na verdade não acho que isso seja verdade. Os críticos tendem a ignorar o fato de que esses filmes fazem parte de uma longa história em que a tortura e as execuções públicas fazem parte do entretenimento popular, desde as batalhas de gladiadores até as Inquisições, as execuções públicas na França do século XVIII e os linchamentos nos EUA nos séculos XIX e XX. A questão é: por que as pessoas estão assistindo a esses filmes agora? (Salon, 2011)

Apesar de ter sido utilizada e potencializada com o horror gráfico dos anos 2000, a fórmula dos *Slasher Movies*, continuava em um local de descredibilidade, aqui abro espaço para um comentário pessoal, Apesar do contexto histórico e social citado acima em relação ao *Porn Torture*, creio que ao mesmo tempo a empobrece a trajetória dos filmes *Slasher* e a sua fórmula, pois existe um aumento absurdo da sexualização e da violência mais brutal contra corpos femininos dentro dessas obras, sem muito objetivo em sua grande maioria, além de um olhar sadista masculino, fazendo com que esses filmes sejam reconhecidos, e concordo em relação à a muitos deles, apenas como produtos pobres e sem muita credibilidade social e política, o que acaba causando uma generalização do subgênero.

Contudo, existem representações que fogem a padronização desses filmes nas décadas de 2000/2010 e que revelam um amadurecimento da fórmula apresentada em 78 e que apresentam inovações ao que aparentava já estar “datado”.

*The Cabin In the Woods* é um filme lançado em 2011 e que foi dirigido por Joss Whedon, na trama, acompanhamos um grupo de amigos que estão indo passar o final de semana em uma cabana na floresta até descobrirem que faziam parte de uma armadilha mortal. Os amigos são representações extremamente óbvias dos arquétipos já citados, temos a Dana, interpretada por Kristen Connolly, que seria a *Final Girl*, ou como citado na trama, a *virgem*; Jules, por Anna Hutchison, representando o arquétipo da vadia; Curt, interpretado por Chris Hemsworth, o namorado da vadia; Marty, por Fran Kranz, o *maconheiro*; e Holden, por Jesse Williams, aqui sendo o cara bacana, possível interesse romântico da Final Girl.

São arquétipos que já conhecemos, e dentro da trama esse ponto é de extrema importância pois esses personagens estão sendo manipulados e observados por uma cúpula subterrânea controlada pelo governo que está ali para fazer com que até o final da noite todos

esses personagens sejam mortos, menos a *virgem*, como uma forma de sacrifício aos Deuses antigos para que uma profecia do apocalipse não se cumpra. A forma como eles manipulam esses personagens, seja com o uso de hormônios para que eles tomem decisões erradas ou que saiam a noite para fazer sexo ou com portas que se tranquem para que eles não consigam fugir do alçó, nesse caso, uma família de morto-vivos assassinos, e a forma como eles assistem e se empolgam com cada morte como se estivessem assistindo a um filme de terror, eleva a fórmula popularizada por *Halloween* em 1978 e a fórmula reformulada por *Scream* em 1996 a um patamar muito maior e inovador, nos lembrando do nosso local de espetar e questionando a razão pela qual consumimos tal violência.

“O metacomentário é igualmente o princípio estruturante do filme no nível da forma, à medida que *o filme* desvia seu público de um cenário familiar de filmes de terror com sangue e cadáveres para uma análise político-ética do apelo e dos custos desse tipo de violência, antes de finalmente nos questionar (em seu nível mais profundo de metacomentário) qual exatamente é o propósito dessas narrativas terríveis em primeiro lugar”. (Canavan, 2014, p.2)

Outro exemplo interessante é o slasher de 2015 *The Final Girls* (dir. Todd Strauss-Schulson), nesse caso em específico o comentário metalinguístico influenciado por *Scream* é muito mais literal, pois na trama, um grupo de jovens vão ao cinema assistir uma maratona de filmes *slasher* dos anos 80 que foram protagonizados pela mãe da nossa então *Final Girl*, interpretada por Taissa Farmiga, e durante um incêndio na exibição eles acabam sendo transportados para dentro do filme que estavam assistindo.

Estando dentro narrativa, as regras são 100% literais e o roteiro usa da comédia para brincar com isso, no filme eles precisam fazer com que a trama chegue até o final para que os créditos finais subam e eles sejam libertados, com isso, eles precisam sobreviver até o final junto com a *Final Girl*, aqui interpretada por Chloe Bridges, até que ela mate o assassino. Mas obviamente, a presença desse novo grupo de personagens muda completamente a trajetória da fórmula já conhecida por nós e por eles.

Mesmo com décadas de diferenças, todos esses filmes principais que citei e me aprofundi utilizam da mesma fórmula para apresentar novas histórias de forma totalmente inventiva para fazer comentários sobre o contexto geracional e político que envolve cada um deles. Apesar da década de 2000/2010 não ter um feito como o de *Scream* em 96, mudando totalmente o rumo do gênero de horror nas bilheterias, o *slasher* continuou apresentando vertentes que eram lançadas esporadicamente, como *Happy Death Day* (Christopher Landon, 2017) que mesclava o subgênero slasher com a comédia e a ficção científica, apresentando uma

personagem que vivia um looping temporal e acordava no mesmo dia sempre que era morta pelo mesmo assassino mascarado.

A partir da década de 2010, é possível se notar um certo apelo nostálgico na cultura pop, a *Netflix* por exemplo, utilizou do fator nostálgico para apresentar produções como *Stranger Things* (The Duffer Brothers, 2016-Atualmente), que abordava aspectos oitentistas de uma forma extremamente saudosa, mas primordialmente, mercadológica. Outras produções de séries oitentistas acabaram ganhando novas versões com os mesmos personagens na plataforma, como *Fuller House*, uma continuação de *Full House*, sitcom de sucesso dos anos 80, ou o *revival*, como ficou conhecido o termo, da série dos anos 2000, *Gilmore Girls*, que trazia os personagens queridos para uma nova temporada.

Razões para a negatividade da nostalgia abrangem uma variedade de explicações: a reminiscência nostálgica é ociosa, sem sentido e improdutiva; a nostalgia é escapista e leva à complacência; ela é uma ferramenta de marketing usada para nos manipular a comprar coisas. Este último ponto, ao menos, pode ser justificado pelo aumento de camisetas gráficas inspiradas nos anos 80 e tênis retrô, impulsionado a cada lançamento de uma nova temporada de *Stranger Things*. (Michalowicz, 2022)

Com a chegada do final da década de 2010, era possível perceber que a ideia de criar “*revivals*” de produções que fizeram sucesso em décadas passadas já era algo de interesse por grandes estúdios de cinema, pois tivemos o renascimento de franquias como *Star Wars*, *Jurassic Park*, *Mad Max*, *Blade Runner*, entre outros, a questão aqui, é que assim como *Fuller House* da Netflix, esses novos filmes traziam novos personagens para novas tramas, mas com suporte e presença de personagens clássicos dos filmes originais,

No entanto, em 2018 é lançado *Halloween*, dirigido por David Gordon Green, um filme que ignorava todas as sequências lançadas após o filme original de Carpenter e trazia de volta Jamie Lee Curtis como Laurie Strode, contudo aqui, Laurie é uma personagem diferente, é uma representação de anos de trauma que uma *Final Girl* precisou lidar, uma personagem que passou anos reclusa, aprendendo autodefesa, aprendendo como atirar, tudo para o dia que estaria cara a cara novamente com sua antítese, Michael Myers.

A ideia de trazer esses revivals para o subgênero *Slasher*, atualizando essa fórmula com esse teor nostálgico e elevando o papel dos personagens clássicos – principalmente o da *Final Girl* original que aqui ganha um teor de imortalidade e importância tão grande, ou maior, quanto o do assassino – ao mesmo tempo que apresenta um novo núcleo de personagens que

são um retrato de uma geração muito mais atual, cria uma ideia de casamento entre o antigo e o novo, atualizando o formato da fórmula mais uma vez.

E, como esperado, essa atualização foi uma abertura para os estúdios investirem em novas sequências de *Slashers*, onde temos novas versões de franquias clássicas como *Candyman* (Nia DaCosta, 2022), *The Texas Chainsaw Massacre* (David Blue Garcia, 2022), a série de televisão *Chucky* (Don Mancini, 2021-2024), e o quinto filme da franquia *Scream*, aqui também intitulado de *Scream* (Tyler Gillett, Matt Bettinelli-Olpin, 2022).

No caso de *Scream*, esse fenômeno das novas sequências é a base da trama, que intitula essas reproduções como “*sequências legado*”, quando uma franquia é ressuscitada, traz seus “personagens legados” para atuarem com os novos protagonistas e lidarem com a subversão de todas as regras que o formato já apresentou nos anos anteriores.

A ascensão das *sequências legado* e os novos meios de comunicação social que a internet nos proporciona nos dias atuais, criaram uma nova legião de fãs do cinema de horror, fazendo com o *slasher* voltasse a sua era de ouro, agora na contemporaneidade. Entretanto, envolto de muito mais credibilidade comparado aos anos 2010, por exemplo.

Além da *sequências legado*, o *Slasher* ganhou inúmeras novas representações no após o sucesso de *Halloween* em 2018, aqui podemos citar *Freaky* (Christopher Landon, 2020), *Thanksgiving* (Eli Roth, 2023), *Bodies Bodies Bodies* (Halina Rejin, 2022). *The Blackening* (Tim Story, 2023) e a trilogia “X” criada por Ti West, que se tornou instantaneamente um clássico contemporâneo, os streamings também não ficaram de fora e lançaram seus *Slashers*, a Prime Video, por exemplo, apresentou em 2023 o filme *Totally Killer* (Nahnatchka Khan, 2023), enquanto a Netflix lançou em 2021 a trilogia *Fear Street* dirigido por Leigh Janiak onde que em cada filme sintetizou e homenageou os slashers das décadas de 90 e 80.

Isso demonstra que, mesmo que os anos passem, existe uma ciclicidade no subgênero que sempre é atualizada com o passar dos anos com base nas nossas vivências como sociedade e na atualização geracional também dos nossos medos coletivos. E como desde seus primórdios o cinema de horror se alimenta desses acontecimentos para representar em tela aquilo que mais tememos, essa fórmula, por mais que simples, barata e funcional, sempre terá o poder de se reinventar e nos apresentar novas histórias.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o princípio, o gênero do horror servia como ferramenta social para representação dos medos e anseios coletivos, se tornando um produto de identificação onde o espectador pode assimilar e compreender essas ansiedades de forma segura. Por se tratar de um gênero que se retroalimenta de sentimentos tão crus e honestos da existência humana e da experiência social, o gênero consegue se subverter da mesma forma que os medos evoluem.

No decorrer do texto, realizamos um revisionismo do subgênero *slasher* de forma sistemática, no qual compreendemos a idealização de uma fórmula e, como a mesma estrutura foi utilizada inúmeras vezes com o decorrer das décadas, porém de formas diferentes, podemos observar como o subgênero *slasher* e o próprio gênero do horror principalmente são extremamente inventivos e autênticos.

Compreendemos também que apesar de ser um subgênero que é reconhecido pela crítica como um produto de cunho inferior, através dessa mesma fórmula, foi permitido criar um projeto que pode ser interpretado de forma experimental em *Scream*, que reestrutura uma fórmula que já havia sido criada com base em decisões sociopolíticas e geracionais na década de 70 em *Halloween*.

Quando *Halloween* foi lançado em 1978, podia se perceber um recorte de uma época e de uma geração muito específicos, rodeada por dois extremos políticos muito influentes que podem ser reconhecidos e interpretados no filme de uma forma alegórica, as figuras de Myers e Strode, vilão e mocinha, que podem ser lidos como representações de ideias de uma sociedade conservadora que rebatia com força o crescimento das revoluções sociais de grupos minoritários.

Nos anos 90, a forma que a nova geração de adolescentes foi representada dentro do filme *Scream* mostra como, através da evolução dos nossos medos, essa fórmula pode ser sempre reinventada e atualizada. A utilização de técnicas de cinema e essa ruptura com a realidade que o filme faz propositalmente de formas pontuais podem revelar um caráter experimental de uma estrutura que já estava batida, capturando em tela nossas formas de consumo, nossos medos e a psique humana.

Concluindo, a subversão no subgênero *slasher* está diretamente ligada aos nossos medos como sociedade. Fazendo uma análise do contexto sociopolítico que estamos vivendo, é esperado que novas formas de contar essa mesma história também irão surgir, pois nossos anseios como sociedade continuam se atualizando visto que estamos em constante evolução política, social e tecnológica, o que dá uma abertura para sentimentos desconhecidos e

incertezas do que acontecerá a seguir, e levando em consideração que tudo que acontece em sociedade será representado em tela, é seguro dizer que o futuro nos reserva novas formas de subverter, mais uma vez, a mesma fórmula.

## REFERÊNCIAS

BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

CANAVAN, Gerry. "Something nightmares are from": metacommentary in Joss Whedon's *The Cabin in the Woods*. 2014. *English Faculty Research and Publications*, p. 234. Disponível em: [https://epublications.marquette.edu/english\\_fac/234](https://epublications.marquette.edu/english_fac/234). Acesso em: 21 mar. 2025.

CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

COUTO, Giancarlo; GERBASE, Carlos. **Todas as cores da escuridão: Por um Giallo tenebrista. Triade: Comunicação, Cultura e Mídia** Sorocaba, SP, v. 8, n. 18, p. 292–321, 2020. DOI: 10.22484/2318-5694.2020v8n18p292-321. Disponível em: <https://uniso.emnuvens.com.br/triade/article/view/3928>. Acesso em: 15 nov. 2024.

DA COSTA, Alexandre Rodrigues; BARCELLOS, Thiago Dias Pinto. **Entre o Giallo e o Slasher: uma análise da metalinguagem como jogo, em Pânico, de Wes Craven**. *Revista Livre de Cinema, uma leitura digital sem medida (super 8, 16, 35, 70 mm,...)*, v. 10, n. 3, p. 43-66, 2023.

DE ARAUJO JR, José Tavares. **A política econômica externa dos Estados Unidos nos anos 90**. *Visões Brasileiras*, p. 65.

DEREN, Maya. **Cinema: o uso criativo da realidade**. *Devires — Cinema e Humanidades*, UFMG, v. 9, n. 1, 2012.

**HALLOWEEN**. Direção: John Carpenter. Los Angeles: Compass International Pictures, 1978. Filme.

JUNG, Carl Gustav. *A natureza da psique*. Petrópolis: Vozes, 2000.

LAROCCA, Gabriela Müller. **O corpo feminino no cinema de horror: gênero e sexualidade nos filmes Carrie, Halloween e Sexta-feira 13 (1970-1980)**. Curitiba, 2016.

MACHADO, Vitor. **Dilemas e contestações das juventudes no Brasil e no mundo**. Organizado por Janice Tirelli Ponte de Sousa e Luís Antonio Groppo. Florianópolis: UFSC, 2011.

MICHALOWICZ, Naomi. **Stranger Things: Or why 80s nostalgia is good for you**. *Medical Health Humanities*, 13 jul. 2022. Disponível em: <https://medicalhealthhumanities.com/2022/07/13/stranger-things-or-why-80s-nostalgia-is-good-for-you/>. Acesso em: 12 fev. 2025.

PHILLIPS, Kendall R. *Projected Fears: Horror Films and American Culture*. Bloomsbury Publishing USA, 2005.

PONTE, Charles Albuquerque. **Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia Pânico**. Campinas, SP, 2011.

ROGERS, Thomas. **The philosophy of horror movies**. *Salon*, 8 jun. 2010. Disponível em: [https://www.salon.com/2010/06/08/philosophy\\_of\\_horror\\_movies/](https://www.salon.com/2010/06/08/philosophy_of_horror_movies/). Acesso em: 10 fev. 2025.

RUSSEL, Calum. **The meaning behind 'torture porn horror'**. *Far Out Magazine*, 2023. Disponível em: <https://faroutmagazine.co.uk/the-meaning-behind-torture-porn-horror/>. Acesso em: 10 fev. 2025.

**SCREAM**. Direção: Wes Craven. Los Angeles: Dimension Films, 1996. Filme.