



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
JORNALISMO

**TERROR PÓS-MODERNO: PASTICHE E SIMULACROS  
EM *PÂNICO*, DE WES CRAVEN**

**JOÃO CARLOS ALCANTARA DA MATA**

RIO DE JANEIRO

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
JORNALISMO

**TERROR PÓS-MODERNO: PASTICHE E SIMULACROS  
EM *PÂNICO*, DE WES CRAVEN**

Monografia submetida à Banca de Graduação  
como requisito para obtenção do diploma de  
Comunicação Social/ Jornalismo.

**JOÃO CARLOS ALCANTARA DA MATA**

**Orientador: Prof. Dr. Denílson Lopes Silva**  
**Coorientador: Dr. Diego Paleologo**

RIO DE JANEIRO  
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

**TERMO DE APROVAÇÃO**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **Terror pós-moderno: pastiche e simulacros em *Pânico*, de Wes Craven**, elaborada por João Carlos Alcantara da Mata.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia ...../...../.....

Comissão Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Denilson Lopes Silva  
Doutor em Sociologia pela Universidade de Brasília  
Departamento de Comunicação - UFRJ

Prof. Dr. Fernando Fragozo  
Doutor em Comunicação pela Escola de Comunicação - UFRJ  
Departamento de Comunicação - UFRJ

Prof. Dr. Pedro Peixoto Curi  
Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense  
Departamento de Comunicação – ESPM

Dr. Diego Paleólogo  
Doutor em Comunicação pela Escola de Comunicação - UFRJ  
Departamento de Comunicação – UFRJ

RIO DE JANEIRO

2016

## FICHA CATALOGRÁFICA

DA MATA, João Carlos Alcantara.

Terror pós-moderno: pastiche e simulacros em *Pânico*, de Wes Craven. Rio de Janeiro, 2016.

Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) –  
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação  
– ECO.

Orientador: Denilson Lopes Silva

Coorientador: Diego Paleologo

## **AGRADECIMENTOS**

À minha tia Regina, meu avô Jaime e minha avó Catarina, que não pouparam esforços para que eu pudesse me formar com tranquilidade, além de terem contribuído com o ensino de valores fundamentais para minha formação pessoal.

Ao resto dos meus familiares, principalmente meu tio Humberto, minha tia Cassinha e meus primos Livia, Alexandre e Patrícia, por estarem do meu lado incondicionalmente durante todo esse tempo.

A Laura, Diana, Helô, Carol, Amanda e, novamente, à minha tia Regina, pelo apoio emocional durante o período turbulento de feitura deste trabalho de conclusão de curso.

Às grandes parcerias que construí desde os tempos de colégio até este fim de faculdade, pelo enriquecimento pessoal e cultural, especialmente a Victor, Luiz, Rodolfo, Ian, Yuri e a todos os integrantes da Corte Imperial do Reino Unido de Comunicação e The Fellowship of The Crystal.

Aos grandes professores da ECO, especialmente Oneto, Consuelo, Renzo, Vaz e Fragozo.

A Diego Paleologo, que enriqueceu esta monografia com seu conhecimento teórico, sempre se mostrando disponível para acompanhar o andamento do trabalho.

E ao download ilegal de filmes, por ter me possibilitado adquirir capital cultural cinematográfico suficiente para a realização desta monografia.

DA MATA, João Carlos Alcantara. **Terror pós-moderno: pastiche e simulacros em *Pânico*, de Wes Craven.** Orientador: Denilson Lopes Silva.  
Coorientador: Diego Paleologo.  
Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo.

## RESUMO

Este trabalho investiga de que forma a trilogia *Pânico*, de Wes Craven, cujo primeiro filme foi lançado em 1996, se apresenta como um sintoma e um comentário da pós-modernidade. Um sintoma, porque contém características da obra de arte pós-moderna, como será discutido na articulação da franquia com o conceito de pastiche, de Fredric Jameson. É um comentário, pois representa um mundo em que as relações humanas são virtualizadas, o que remete às ideias sobre simulacros e simulações, de Jean Baudrillard, e paixão pelo real, desenvolvidas por Slavoj Žižek. Para realizar estes empreendimentos, utiliza-se descrições interpretativas das cenas dos filmes, em uma análise crítica da obra sob a perspectiva teórica dos autores utilizados. Antes de entrar neste cerne, o trabalho busca alocar a obra dentro de um contexto de repetição de fórmulas característico da indústria hollywoodiana, além de compreender como se dá a relação do terror, a partir da popularização do subgênero *slasher*, nos anos 70, com seu público, cuja maioria é jovem e masculina.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>2. TERROR EM HOLLYWOOD E REPETIÇÃO DE FÓRMULAS</b> .....	4
2.1. Terror, da literatura para o cinema .....	4
2.2. Repetição de fórmulas e o público de terror .....	7
<b>3. O TERROR PÓS-MODERNO DE <i>PÂNICO</i></b> .....	13
3.1. Pastiche e o filme de terror pós-moderno .....	17
3.2. Wes Craven, um manipulador de expectativas .....	20
<b>4. SIMULACROS, SIMULAÇÕES E PAIXÃO PELO REAL EM <i>PÂNICO</i></b> .....	27
4.1. Simulacros no cinema: <i>Matrix</i> e <i>A Hora do Pesadelo</i> .....	29
4.2. Espetáculo teatral: <i>Ghostface</i> , <i>Gale Weathers</i> e <i>Stab</i> .....	33
4.2.1. <i>Ghostface</i> , um cineasta .....	34
4.2.2. O jornalismo espetacular de <i>Gale Weathers</i> .....	37
4.2.3. A morte como entretenimento em <i>Stab</i> .....	41
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	44
<b>6. BIBLIOGRAFIA</b> .....	46

## 1. INTRODUÇÃO

Lançado em 1996, *Pânico*, um *slasher movie*<sup>1</sup> dirigido por Wes Craven, surge em Hollywood como uma renovação deste subgênero de terror, saturado pela alta quantidade de sequências repetitivas de franquias já estabelecidas, como *Sexta-feira 13*, *Halloween* e *A Hora do Pesadelo* - esta última, também criada por Craven. O diretor, com amplo conhecimento das fórmulas do cinema de horror, tem em sua nova criação uma proposta ambiciosa: fazer um filme em que os personagens sabem das regras de sobrevivência, ou seja, dos clichês do gênero.

O filme obtém sucesso de bilheteria e crítica, assim como a trilogia que gera: *Pânico 2*, lançado em 1997, e *Pânico 3*, em 2000. Mais importante que isso, a obra deixa seu legado na história do cinema por ser a precursora de um gênero cinematográfico, que ficaria conhecido como terror pós-moderno.

Este trabalho busca investigar de que maneira *Pânico* se posiciona como um sintoma da pós-modernidade, e, ao mesmo tempo, como um comentário crítico sobre ela. A análise do filme, dentro deste contexto, se mostra importante para o estudo da comunicação já que permite que se faça uma leitura de uma época da sociedade norte-americana marcada por uma virtualização extrema das relações humanas impulsionada pelos meios de comunicação, especialmente televisão e cinema.

Nossa análise será baseada em autores seminais ao estudo da pós-modernidade, principalmente Fredric Jameson e Jean Baudrillard. O primeiro, nos proporcionará o conceito de pastiche, que nos ajudará a entender a relação de *Pânico* com os clichês dos filmes de terror, essenciais para a obra tanto em escolhas narrativas como em aspectos cinematográficos utilizados pelo diretor Wes Craven. O segundo, contribuirá com seus estudos sobre simulacros e simulações, que nos serão indispensáveis para a compreensão da pós-modernidade representada no universo de *Pânico*, já que este é pontuado pelo forte papel midiático na virtualização da realidade diegética<sup>2</sup> do filme.

Utilizaremos estes autores para embasar nossa análise de *Pânico*, cujo empreendimento, sem pretensão de dar conta de todas as peculiaridades da obra, destacará momentos, escolhas e sensações geradas pelo filme que dialogam com estes conceitos.

---

<sup>1</sup> *Slashers* são filmes de terror caracterizados pela presença de assassinos serials que matam suas vítimas com armas características (como a faca de *Ghostface*, em *Pânico*, ou a serra elétrica de *Leatherface*, em *O massacre da serra elétrica* (1974). Além de outras peculiaridades que os filmes do gênero compartilham, se destaca a presença da personagem *final girl* (GLOVER, 1992), a última sobrevivente, geralmente uma mulher virgem.

<sup>2</sup> *Diegese* é um termo cinematográfico que designa o que decorre dentro da trama, diferente da realidade do mundo que nos cerca, na vida real.

No capítulo 2, traçaremos brevemente um percurso do gênero de horror da literatura para o cinema. Em um primeiro momento, a partir da obra *Philosophy of Horror* (CARROLL, 1992), descreveremos como o terror surge na literatura gótica, no século XVIII, e chega até o fim do século XIX, se encontrando com a criação do cinema. Em seguida, compreenderemos como acontecem as primeiras experimentações cinematográficas com objetivo de gerar espanto, nos apoiando em João Manuel dos Santos Cunha. Posteriormente, retornaremos a Carroll para entender como o gênero chega aos anos 70, quando começam a aparecer na indústria os *slashers*, subgênero que *Pânico* explora com mais profundidade.

Ainda neste capítulo, alocaremos o *slasher* dentro de um contexto de repetição de fórmulas no cinema hollywoodiano dos anos 70, a partir da análise dos estudos de Charles Albuquerque Ponte sobre o assunto. Além disso, compreenderemos como esse caráter formulaico do terror dialoga com as necessidades e expectativas do público do gênero, que será definido com base nos trabalhos de Carol J. Clover.

No capítulo 3, utilizaremos o conceito de pastiche de Jameson para caracterizarmos a obra de arte pós-moderna. O autor nos servirá com a ideia de que os filmes de nostalgia se configuram a partir de uma “paródia vazia” do passado. Dado esse primeiro embasamento teórico, contextualizaremos o gênero de terror pós-moderno que surge a partir de *Pânico*. Para isso, nos valeremos das articulações feitas pelo estudioso Andrew Syder.

Logo após, iniciaremos uma análise minuciosa das escolhas narrativas e cinematográficas de Wes Craven que dialogam com as características principais da arte na pós-modernidade e, em especial, do terror desta época. Entenderemos que o diretor utiliza os conceitos pré-estabelecidos do público em relação ao gênero para negociar com as expectativas de quem assiste ao filme. Ele faz isso a partir de artifícios metalinguísticos, especialmente da autoconsciência dos personagens em relação a narrativa na qual se encontram.

No capítulo 4, trabalharemos com as articulações sobre a pós-modernidade contidas em Jean Baudrillard para definirmos um mundo em que simulacros e simulações suplantam a realidade. Este universo, como já falado, será explorado em *Pânico*. Além disso, entenderemos, recorrendo a Slavoj Žižek, que este mundo abordado no filme também se caracteriza por uma paixão pelo real.

Por último, exploraremos como este mundo virtual pós-moderno será retratado na franquia *Pânico*. Primeiro, faremos um apanhado de como este universo tentou ser

retratado no cinema em obras anteriores, como *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski, e *A Hora do Pesadelo* (1984), do próprio Wes Craven. Em seguida, veremos como *Pânico* faz essa abordagem da sociedade a partir de três micronarrativas: os espetáculos teatrais em forma de assassinatos promovidos pelo vilão *Ghostface*; a cobertura midiática sensacionalista, acentuada na figura da repórter Gale Weathers; e a utilização da morte como entretenimento da série de filmes *Stab*, que aparece, a partir de *Pânico 2*, como uma forma de sátira ao filme dentro do próprio filme.

## 2. TERROR EM HOLLYWOOD E REPETIÇÃO DE FÓRMULAS

“Hello, Sidney. Did you miss me?”

Ghostface, Pânico 2

Neste capítulo, embasaremos o contexto no qual *Pânico* surge na Hollywood dos anos 90. Para isso, traçaremos um histórico do terror, que surge na literatura do século XVIII, e indicaremos como este gênero se enquadra no cenário do cinema *blockbuster* americanos dos anos 70, ocasionando na criação do subgênero *slasher*, que será explorado na franquia *Pânico*. Além disso, investigaremos o caráter formulaico das produções cinematográficas desta época, para que este seja desenvolvido a partir do capítulo 3, quando analisaremos as estratégias de direção utilizadas por Wes Craven na franquia estudada neste trabalho.

Para realizar este apanhado histórico, utilizaremos os autores Noel Carroll e José Manuel dos Santos Cunha; o primeiro, compreenderá como transcorreu a evolução da literatura de horror de seu início até o fim do século XIX; o segundo, vai assimilar a introdução do gênero nas telas de cinema. Depois disso, nos apoiaremos em Charles Albuquerque Ponte para entendermos o conceito de repetição de fórmulas presente na produção cinematográfica hollywoodiana, principalmente a partir da introdução dos *slashers* na indústria a partir dos anos 70.

### 2.1. Terror, da literatura para o cinema

De acordo com Noel Carroll, a emergência do terror enquanto literatura ficcional acontece no século XVIII, com a literatura gótica na Europa. Esse gênero, inicialmente, teria quatro subdivisões: o gótico histórico, que descreve histórias acontecidas no passado sem presença do sobrenatural; o gótico natural, que introduz um assunto que aparenta ser sobrenatural, mas que é explicado racionalmente no desenrolar da história; o gótico equivocado, cujas histórias apresentam situações sobrenaturais ambíguas por conta da presença de personagens mentalmente perturbados; e o gótico sobrenatural, de maior importância para o terror (CARROLL, 1990, p.4), em que a presença e atuação de forças sombrias e não-naturais são apresentadas graficamente. Este último é o que inaugura o que conhecemos como gênero de terror moderno. *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, e *The Vampyre* (1819), de John Polidori, são alguns dos trabalhos de maior importância.

Na sequência, durante o período entre 1820 e 1870, a literatura gótica perde em volume de publicação, eclipsada pelo surgimento da literatura realista. No entanto, foi mantida viva, nesta época, pela revista *Blackwood's Edinburgh Magazine*, no Reino Unido, e por Edgar Allan Poe, nos Estados Unidos. Esse momento histórico, como indica o acadêmico de literatura americano Benjamin Franklin Fisher (1981 apud CARROLL, 1990), marcou uma mudança de foco, nas obras de terror, do medo físico para o medo psicológico. Mas, a partir da coletânea de contos intitulada *In a Glass Darkly*, do irlandês Sheridan Le Fanu, lançada em 1872, Carroll (1990, p.6) data o início de outra era, que vai até 1920, prolífica na produção de literatura de terror. Escritores como Henry James, Edith Wharton, Rudyard Kipling, Ambrose Bierce, Guy de Maupassant, Arthur Machen, Algernon Blackwood e Oliver Onions são alguns dos maiores nomes do período em termos de relevância no gênero.

O fim da Primeira Guerra Mundial, em 1918, marca, na literatura inglesa, uma guinada “realista e psicológica” nas histórias de terror (CARROLL, 1990, p. 6). E essa época conta com um marco ainda mais impactante: a fixação de narrativas de terror no cinema. No entanto, de acordo com doutor em letras José Manuel dos Santos Cunha (2011), a possibilidade de causar horror nos espectadores já podia ser encontrada desde as primeiras reproduções fílmicas, no final do século XIX. Até a chegada de um trem rodoviário na estação, como acontece no filme *A Chegada de um trem na estação de La Ciotad* (1895), dos irmãos Lumière, fazia pessoas se retirarem das salas de exibição, assustadas com o “real cinematográfico”. Esse filme, indica o autor, marca,

Daí em diante, a busca pela eficácia narrativa em produzir sensações extremas por meio da capacidade de identificação do público com imagens potencializadas pela representação de uma realidade agora muito mais próxima de um ‘mundo atemorizador’” (CUNHA, 2011, p. 22).

A capacidade “terrorífica” das imagens também foi explorada, na França do fim de século XIX, pelo mágico Goerges Méliés, causando, através de truques de montagem, efeitos de pavor nas plateias.

As adaptações de obras literárias para o cinema começam alguns anos depois, com o primeiro *Frankenstein*, em 1910, dirigido por J. Searle Dawley. Também se destaca, nesta década, a série de dez episódios realizada pelo francês Louis Feuillade, entre 1915 e 1916, chamada *Os Vampiros*, que marca profundamente a estética do que seria conhecido como filme de terror (CUNHA, 2011, p. 23).

Na Alemanha, um movimento importante surgiu ao final dos anos 10: o expressionismo alemão. Inspirados na estética do movimento de arte moderna conhecido como expressionismo, que se popularizou no país após o fim da primeira guerra, filmes como *O gabinete de doutor Caligari* (Robert Wiene, 1919) e *Nosferatu* (Friedrich Murnau, 1922), não mais miram

O imediatismo da experiência epidérmica dos espectadores com o horror, por meio da provocação de sensações passageiras e inconsequentes, mas investe em estimular a reflexão sobre a natureza do medo e da insegurança, tragicamente humanos, face a situações sociais adversas (CUNHA, 2011, p. 24).

*Cagliari*, filme tido como paradigmático dessa estética, trata de dramas interiores em vez de conflitos externos – uma mudança de foco característica do movimento.

Segundo Noel Carroll (1990), o gênero de horror no cinema apresentou diversos outros ciclos de criatividade depois do expressionismo alemão. O autor menciona:

Um ciclo no início dos anos 30, que começou no Universal Studios, o qual cineastas tentaram ressuscitar no fim dos anos 30 e começo dos 40, visando público mais jovem; a inundação de filmes adultos de terror produzidos nos anos 40 por Val Lewton na RKO; os filmes de terror/ficção científica do começo dos anos 40, que inspirou a indústria japonesa do Godzilla no meio dos anos 50; e também uma tentativa de reviver o ciclo na América, de novo, no final da década. (CARROL, 1990, p. 7)<sup>3</sup>

Dado um primeiro apanhado de como o gênero de terror surgiu na literatura, no século XVIII, e começou a ser explorado no cinema, ao fim do século XIX até a metade do século XX, faremos um salto histórico até os anos 60 para definirmos quais são as origens dos *slashers*, e em que contexto esse tipo de filme surge e passa a se posicionar na indústria a partir do final dos anos 70, liderado por obras como *O Massacre da Serra Elétrica* (Tobe Hooper, 1974) e *Halloween* (John Carpenter, 1978). Alocaremos esses filmes dentro de um contexto de repetição, como indicado por Ponte (2011), característico do cinema hollywoodiano, para podermos nos aprofundar nessa discussão a partir da análise da franquia *Pânico*.

---

<sup>3</sup> Tradução livre: “An early thirties cycle, which was started by Universal Studios and which movie makers attempted to resuscitate in the late thirties and early forties with an eye to younger audiences; the spate of adult horror films produced in the forties by Val Lewton at RKO; the horror/sci-fi cycle of the early fifties, which inspired the Japanese Godzilla industry of the mid-fifties, as well as an attempt to revive the cycle in America again in the latter part of the decade.”

## 2.2. Repetição de fórmulas e o público de terror

Para se discutir *Pânico* em suas características mais instigantes, principalmente no que diz respeito às reflexões críticas que o filme gera sobre a sociedade ocidental contemporânea, mais especificamente a dos anos 90, época em que a franquia é veiculada, é importante notar o contexto de reprodutibilidade de mercadoria em que a obra se insere. Em sua tese de doutorado *Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia Pânico*, o pesquisador Charles Albuquerque Ponte busca compreender como a série de filmes de Wes Craven se diferencia e se aproxima do gênero do qual faz parte, ou seja, o *slasher*. O autor faz uma análise minuciosa da estrutura narrativa de *Pânico* e a compara com a de outros *slashers*, investigando se há um caráter real de inovação na franquia. Sua conclusão é que as modificações em *Pânico* em relação a seus companheiros de estilo “nunca ameaçam a expectativa da plateia em relação aos filmes, de modo que se devem considerar praticamente todas as alterações como controladas para emular uma novidade falaciosa”. (PONTE, 2011, p. xiii).

É importante ressaltar que o objetivo do nosso trabalho não passa por tentar descobrir se *Pânico* é mesmo inovador dentro do contexto cinematográfico de Hollywood e até onde a obra se comporta como indústria cultural, como é feito pelo autor. No entanto, nos serão interessantes as articulações de Ponte para alocarmos a franquia aqui estudada dentro de um contexto de repetição de fórmulas característico do cinema norte-americano, já que a obra negocia com a sua condição de filme industrial, se mostrando consciente desta. Faremos isso, para, logo após, abordarmos a maneira como o público do filme de terror lida com esse caráter repetitivo das produções do gênero.

A Indústria Cultural, compreendida pelos autores alemães da escola de Frankfurt Theodor Adorno e Max Horkheimer, faz parte de um processo de mudanças econômicas que ocorreram no mundo a partir do mercantilismo, no século XIII. O artista antes era submetido a ordem do mecenas; a partir deste advento, ele passa a responder a um “senhor sem rosto, o mercado” (ADORNO apud PONTE, 2011, p. 25). O produtor de arte dessa época lidava com a tensão entre dois polos: de um lado, a liberdade concedida por um chefe sem demandas específicas, e, de outro, as exigências às quais sua obra era submetida para que alcançasse lucro.

A Indústria Cultural surge, especificamente, no momento de desequilíbrio entre esses dois polos, em que “a arte passa a admitir abertamente seu nível de mercantilização, orgulhando-se de prefigurar como objeto de consumo” (ADORNO apud PONTE, 2011, p. 26). De acordo com os frankfurtianos, a partir disso, o objeto artístico torna-se

mercadoria, resultando em um processo de homogeneização da cultura. No cinema, com os altos custos de produção, a margem de erro concedida ao realizador é ainda menor, já que a criatividade dos artistas se torna mais limitada por conta da grande quantidade de capital que a obra deve gerar em retorno.

Na indústria cinematográfica americana, essa limitação sofrida pelos artistas, de acordo com Ponte, se intensifica com o advento dos filmes *blockbusters* na nova Hollywood dos anos 70 – o que é geralmente marcado pelo lançamento de *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg – já que o uso de fórmulas de sucesso nas produções de alto investimento passa a ditar o que um filme precisa ter, em termos enredo, além de elementos dramáticos e estéticos, para gerar retorno satisfatório de bilheteria. Se um filme faz sucesso, os estúdios começam a investir em franquias ou em produções similares. No caso de *Tubarão*, foram o total de três sequências (realizadas em 1978, 1983 e 1987) e outras obras inspiradas, como *Orca – A Baleia Assassina* (1977) e *Piranha* (1978). Desta maneira, entende-se que, neste momento histórico, é agravada a condição do cinema comercial como um reduto de pouca originalidade, como previsto por Adorno e Horkheimer, tendo em vista o caráter formulaico dessas produções dirigidas ao público de massa, que teriam o lucro como primeiro objetivo.

É nesse contexto de repetição de fórmulas em filmes na indústria hollywoodiana que surge, nos anos 70, o gênero de terror sobre o qual nos desdobraremos mais a fundo: os *slashers*. Alguns pesquisadores atribuem a criação do gênero a Alfred Hitchcock, que mudou a maneira como o terror era feito com *Psicose*, em 1960. Esta película é a que inaugura a temática do assassino serial que persegue uma vítima hiperssexualizada, como é demonstrado na famosa cena do chuveiro (figura 1). No mesmo ano, o diretor inglês Michael Powell lança *Peeping Tom*, no qual um fotógrafo mata jovens mulheres com o objetivo de fotografar suas expressões na hora da morte. O filme também é tido como um dos percursores do gênero<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Em *Pânico 4*, *Peeping Tom* é citado como criador do *slasher*. Em uma conversa com a personagem Kirby, o assassino *Ghostface*, como parte de seu jogo de perguntas e respostas que costuma fazer antes de atacar as vítimas, questiona qual filme iniciou o gênero. A moça responde *Psicose*, ao que ele retruca que a película de Powell é a primeira a colocar “o público no ponto de vista do assassino” (PÂNICO 4, 2011).

**Figura 1 - A morte no chuveiro em Psicose (1960)**



No entanto, entendemos neste trabalho que o *slasher* só vai se consolidar na indústria a partir de 1974, com o lançamento de *O Massacre da Serra Elétrica*. O filme, dirigido por Tobe Hooper, conta a história de um grupo de cinco jovens que decide fazer uma visita a uma casa no Texas onde dois deles viveram a infância. No caminho, dão carona para um homem misterioso, *Hitchhiker*, e, chegando ao local, são atacados por ele e sua família, formada por *Old Man* e *Leatherface*, o assassino icônico que sofre de deficiência mental e usa uma máscara caseira, costurada a partir da pele de suas vítimas, as quais ele ataca com uma serra elétrica.

Na sequência do sucesso de *O Massacre da Serra Elétrica*, começam a ser produzidos em Hollywood uma série de filmes com assassinos reais, geralmente caracterizados por uma marca registrada – como a máscara e a serra elétrica de *Leatherface*, as garras de Freddy Krueger e a machete de Jason Voorhees. Esses filmes passariam a ser considerados *slashers*. Segundo o pesquisador do gênero Mark Jancovich:

Os filmes deste subgênero se preocupam com o processo de *aterrorização*, onde o assassino serial persegue metodicamente um grupo de estudantes, que são mortos um a um, tendo ainda uma atitude conservadora, em particular com as mulheres. (JANCOVICH, 2002, p.5)

Filmes como *Halloween* (1978), de John Carpenter, *Sexta-feira 13* (1980), de Sean S. Cunningham, e *A Hora do Pesadelo* (1983), de Wes Craven, se destacam como alguns dos maiores sucessos do gênero, que se notabilizou pela grande quantidade de sequências

geradas em cada franquia. *O Massacre da Serra Elétrica* conta com seis sequências<sup>5</sup>; *Halloween*, por sua vez, gerou sete<sup>6</sup>; *Sexta-feira 13*, nove<sup>7</sup>; e *A Hora do Pesadelo*, seis<sup>8</sup>.

*Pânico*, também um *slasher*, foi produzido nos moldes de *blockbuster*, visando sucesso de bilheteria, e o atingiu. O primeiro filme da franquia custou \$ 14 milhões e gerou bilheteria de \$ 173 milhões<sup>9</sup>. Sendo assim, teve sequências, também muito lucrativas<sup>10</sup> – apesar disso, é válido notar que o roteiro do filme foi entregue ao estúdio junto com argumentos para os dois próximos, o que significa que *Pânico*, diferente de outros títulos, foi concebido desde o início como uma franquia<sup>11</sup>. O filme, em geral, mesmo fazendo uma releitura do *slasher*, não tem uma estrutura narrativa tão diferente das obras clássicas do gênero, como é explicado por Ponte (2011).

O que chamamos aqui de repetição, no entanto, não acontece apenas no momento em que um filme, após fazer sucesso, ganha uma sequência e vira franquia. O caráter de homogeneização das mercadorias, proposto por Adorno e Horkheimer e utilizados por Ponte em sua tese, se aplica de forma mais eficiente quando analisadas as semelhanças narrativas entre obras diferentes. No caso do cinema de terror, de forma específica, essas semelhanças são vistas quase como uma necessidade por um público que costuma ser exigente. Em seu livro *Men, Women and Chain Saws*, lançado em 1992, a pesquisadora Carol J Clover busca compreender que público é esse, e como ele se relaciona com os clichês do filme de terror. Segundo Clover, esse público, em maioria jovem e masculino, se “competente” no ato de apreciar filmes do gênero, busca neles o mesmo que procuraria

---

<sup>5</sup> *Texas Chainsaw Massacre II* (1986), *Leatherface: The Texas Chainsaw Massacre III* (1990), *Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation* (1994), *The Texas Chainsaw Massacre* (2003), *The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning* (2006) e *Texas Chainsaw 3D* (2013)

<sup>6</sup> *Halloween II* (1981), *Halloween III: Season of the Witch* (1982), *Halloween 4: The Return of Michael Myers* (1988), *Halloween 5: The Revenge of Michael Myers* (1989), *Halloween: The Curse of Michael Myers* (1995), *Halloween H20: 20 Years Later* (1998), *Halloween: Resurrection* (2002), além dos remakes *Halloween* (2007) e *Halloween II* (2009)

<sup>7</sup> *Friday the 13th Part 2* (1981), *Friday the 13th Part III* (1982), *Friday the 13th: The Final Chapter* (1984), *Friday the 13th: A New Beginning* (1985), *Friday the 13th Part VI: Jason Lives* (1986), *Friday the 13th Part VII: The New Blood* (1988), *Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan* (1989), *Jason Goes to Hell: The Final Friday* (1993), *Jason X* (2001), além do crossover com *A Hora do Pesadelo*, *Freddy vs. Jason* (2003), e do remake *Friday the 13th* (2009)

<sup>8</sup> *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge* (1985), *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (1987), *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master* (1988), *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child* (1989), *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (1991), *Wes Craven's New Nightmare* (1994), além do crossover com *Sexta Feira 13*, *Freddy vs. Jason* (2003), e do remake *A Nightmare on Elm Street* (2010)

<sup>9</sup> Números coletados no site “Box Office Mojo”. Disponível em: <http://www.boxoffice Mojo.com/movies/?id=scream.htm>. Acesso: 24 de nov.2016

<sup>10</sup> *Pânico 2* gerou receita de \$ 172,4 milhões; *Pânico 3*, \$ 161, 8 milhões; e *Pânico 4*, \$97,1 milhões.

<sup>11</sup> Esse fato é comentando em *Pânico 3*, quando Randy, ao citar as regras de sobrevivência no terceiro filme de uma franquia de terror, alerta para Sidney Prescott e Dewey Riley que os procedimentos são diferentes quando se trata de uma “trilogia”, ou seja, filmes pensados como começo, meio e fim.

em um filme de pornografia. O valor está na performance, e não na originalidade da produção fílmica como um todo.

O próprio fato de que as convenções cinemáticas do terror são facilmente e constantemente parodiadas sugeriria que, apesar das variações individuais, suas estruturas básicas de aprecepção são fixas e fundamentais. O mesmo é verdade das histórias que eles contam. Estudantes de folclore e literatura reconhecem no terror as marcas da narrativa oral: a livre troca de temas e ideias principais, os personagens e situações arquetípicos, remakes, imitações. Esse é um campo em que, de alguma forma, não há senso de original, sem texto real ou certo, mas apenas variantes; um mundo no qual, sendo dessa maneira, o significado de exemplos individuais mora fora dele. A "arte" do filme de terror, como a "arte" da pornografia, é, em grande medida, a arte da interpretação e performance, e é entendida como tal por uma audiência competente. (CLOVER, 2015, p.10)<sup>12</sup>

Segundo John Carpenter, celebrado diretor de filmes de terror, “sequências significam basicamente o mesmo filme. É isso que as pessoas querem ver: o mesmo filme de novo”<sup>13</sup>. No gênero terror, especialmente, há uma espécie de contrato entre público e realizador de que essa demanda será obrigatoriamente atendida. Não importando em que medida os artistas envolvidos na obra tentem ser originais, como é o caso de Carpenter, citado acima, ou mesmo de Craven, em *Pânico*, é quase um dever que autores respeitem as regras do gênero, sobre as quais falaremos mais adiante.

Como mostra uma matéria publicada no site *Slate.com*, reações de espectadores ao filme *The Witch*, terror minimalista dirigido por Roger Eagers, lançado em 2015 no Brasil, dão a entender que muitos se sentiram insatisfeitos com a pouca quantidade de sustos rápidos – conhecidos como *jumpscare*<sup>14</sup>, aqueles de saltar da cadeira – que a obra

---

<sup>12</sup> Tradução livre: “*The very fact that the cinematic conventions of horror are so easily and so often parodied would seem to suggest that, individual variation notwithstanding, its basic structures of apperception are fixed and fundamental. The same is true of the stories they tell. Students of folklores or early literature recognize in horror the hallmarks of oral narrative: the free exchange of themes and motifs, the archetypal characters and situations, the accumulation of sequels, remakes, imitations. This is a field in which there is in some sense no original, no real or right text, but only variants; a world in which, therefore, the meaning of the individual example lies outside itself. The "art" of the horror film, like the "art" of pornography, is to a very large extent the art of rendition or performance, and it is understood as such by the competent audience*”

<sup>13</sup> Entrevista concedida a Robert C. Cumbow, e publicada no livro *Order in the Universe* (2000)

<sup>14</sup> “Um *jumpscare* é uma técnica comumente usada em filmes de terror e *videogames*, com objetivo de assustar o público ao surpreende-los com uma mudança abrupta em imagem ou evento, geralmente ocorrendo simultaneamente com um som alto e assustador”. Definição retirada da versão em inglês do *Wikipedia*. Tradução livre: “*A jump scare is a technique often used in horror films and video games, intended to scare the audience by surprising them with an abrupt change in image or event, usually co-occurring with a loud, frightening sound*”. Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Jump\\_scare](https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare) . Acesso: 29 de novembro de 2016.

contém<sup>15</sup>. Isso pode ser notado na disparidade entre a porcentagem da audiência que deu notas positivas ao filme comparada com a avaliação da crítica. No site *Rotten Tomatoes*, a aprovação é de 91% por parte dos especialistas, e de apenas 51% do público. Pela rede social *Twitter*, alguns usuários reclamam que o filme, apesar de interessante, não foi “assustador” o suficiente<sup>16</sup>.

Entendemos, então, que o tipo de cinema em que *Pânico* se inclui e, ao mesmo tempo, sobre o qual faz um comentário reflexivo, é marcado por uma série de características comuns e outras específicas dentro do contexto cinematográfico de Hollywood em geral. É um cinema baseado em fórmulas e repetição, característico tanto de sua época quanto do gênero *slasher* - mais do que isso, é um cinema cujo público admira e pede por essa standardização.

---

<sup>15</sup> Disponível em [http://www.slate.com/blogs/browbeat/2016/02/22/a24\\_s\\_new\\_horror\\_film\\_the\\_witch\\_has\\_enchanted\\_critics\\_but\\_mainstream\\_audiences.html](http://www.slate.com/blogs/browbeat/2016/02/22/a24_s_new_horror_film_the_witch_has_enchanted_critics_but_mainstream_audiences.html). Acesso: 29 de novembro de 2016.

<sup>16</sup> Comentários de usuários disponíveis em: <https://twitter.com/search?q=%22the%20witch%22%20%22not%20scary%22&src=typd>

### 3. O TERROR PÓS-MODERNO DE *PÂNICO*

*“A bunch of articulate teens sit around and deconstruct horror movies until Ghostface kills them one by one. It’s been done to death. The whole self-aware postmodern meta shit. Stick a fork in 1996, already”*

Rachel, *Pânico* 4

*Pânico* é lançado em 1996, anos após o gênero *slasher* ter perdido força dentro da indústria cinematográfica de Hollywood. Saturado por sequências pouco chamativas e uma repetição exagerada de temas e personagens<sup>17</sup>, a produção de terror americana precisava, naquele momento, de uma espécie de reinvenção para trazer o público de volta às salas de cinema. Essa reinvenção vem com o filme de Wes Craven, que foi sucesso de crítica e bilheteria<sup>18</sup> e trouxe uma nova onda de *slashers* à indústria. Antes de iniciarmos uma análise minuciosa sobre os elementos da franquia *Pânico*, descreveremos os acontecimentos dos três primeiros filmes da série, entendendo que esse empreendimento se torna essencial já que nem todos os leitores os assistiram.

*Pânico* conta a história de uma série de assassinatos que ocorrem na pacata cidade de Woodsboro, em Maryland, Estados Unidos, através da faca de um assassino que veste máscara branca e sobretudo preto, conhecido com *Ghostface* (figura 2). A primeira dessas mortes é a da jovem Casey Becker (Drew Barrymore), que ocorre logo na primeira sequência do filme, junto com seu namorado Steven Orth (Kevin Patrick Walls). O assassinato gera comoção na cidade; especialmente em Sidney Prescott (Neve Campbell)<sup>19</sup>, que ainda labuta a morte de sua mãe, ocorrida exatamente um ano antes.

---

<sup>17</sup> Informação retirada da versão americana do *Wikipedia*. Disponível em

[https://en.wikipedia.org/wiki/Scream\\_\(1996\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scream_(1996_film)). Acesso: 29 de novembro de 2016

<sup>18</sup> Ver avaliação de crítica e público no site especializado Rotten Tomatoes. Disponível em

<https://www.rottentomatoes.com/m/1074316-scream/>. Acesso: 25 de novembro de 2016.

<sup>19</sup> Sidney assume, em *Pânico*, o papel da *final girl*, termo criado por Carol J. Clover (1992) para se referir a última pessoa viva a confrontar o assassino. Esta personagem está presente em diversos filmes de terror no decorrer da história, principalmente em *slashers*, como *Halloween* (1978), de John Carpenter, um dos primeiros filmes do gênero.

**Figura 2 - *Ghostface em Pânico* (1996)**



Dias depois, Sidney acorda de um cochilo no meio da tarde ao ouvir seu telefone tocar. A protagonista atende e conversa com a pessoa misteriosa, a mesma que ouvimos falar com Casey Becker, também ao telefone, antes de ela ser morta no início da projeção. A ligação precede um novo ataque de *Ghostface*, que se aproveita do fato de que Sid está em casa sozinha, por conta de uma viagem realizada por seu pai, para tentar eliminar a adolescente. Sid, no entanto, consegue se livrar e chamar a polícia, mas é surpreendida por seu namorado, Billy Loomis (Skeet Ulrich), em sua janela, portando um telefone celular. O fato gera suspeita em cima do rapaz, que é detido pela polícia.

Os ataques despertam o interesse da repórter Gale Weathers (Courteney Cox), que faz ligações entre o caso e o assassinato de Maureen Prescott, mãe de Sidney, no ano anterior. A jornalista acredita na inocência de Cotton Weary (Liev Schreiber), que, após ser identificado por Sid na cena do crime, se encontra preso e aguarda sua sentença de morte. Gale passa a cobrir a situação com afinco, buscando revelar a verdadeira identidade do assassino.

Com Billy na cadeia, outro assassinato ocorre: o do diretor do colégio da cidade, Arthur Himbry (Henry Winkler). Ele é morto dentro de sua sala, ocasionando suspensão temporária de aulas. O fato retira as suspeitas sobre Billy – elas passam a se concentrar no pai de Sidney, Neil Prescott (Lawrence Hecht), já que as ligações a Sidney são traçadas até seu telefone.

O estudante Stu Marcher (Matthew Lillard) organiza uma celebração em sua casa por conta da suspensão de aulas. Ele convida Sidney, além outros amigos de escola, como Billy, para comparecer. Sabendo do festejo e de uma provável nova aparição de *Ghostface*, Gale Weathers e o delegado Dewey Riley (David Arquette) vão ao local e aguardam do lado de fora. Gale consegue convencer Dewey a entrar com ela na casa e

instala, sorrateiramente, uma câmera próxima à televisão para acompanhar a movimentação do lado de dentro.

Em determinado momento da festa, Tatum Riley (Rose McGowan), namorada do anfitrião Stu, irmã de Dewey e melhor amiga de Sidney<sup>20</sup>, se dirige a garagem para buscar cerveja e é surpreendida por *Ghostface* – ela é morta presa na porta da garagem. Momentos depois, Billy chega na festa e sobe com Sid até um quarto, onde eles fazem sexo pela primeira vez na relação. Depois do ato, os dois são atacados por *Ghostface*, que, aparentemente, assassina Billy. Sidney foge e, minutos depois, é obrigada a voltar ao local, onde é surpreendida por Billy - que não estava morto - e Stu, que acusam um ao outro de serem os assassinos. Finalmente, é revelado que os dois compartilham a identidade de *Ghostface*, e que eles sequestraram Neil Prescott e utilizaram seu celular para incriminá-lo – além de assumirem, também, a responsabilidade pela morte de Maureen Prescott, no ano anterior. Com ajuda de Dewey e Gale, que aparecem na casa após descobrirem o carro de Neil perto da residência, Sidney consegue dar conta dos assassinos.

Em *Pânico 2* (1997), acompanhamos Sidney já na faculdade, tentando seguir sua vida ao mesmo tempo em que tenta lidar com a história de terror que acabou de viver. Ela é surpreendida, assim como toda a cidade, pela notícia de que dois jovens foram mortos a facadas durante a exibição do filme *Stab*, baseado no livro “The Woodsboro Murders”, escrito por Gale Weathers, que conta a história dos ataques de *Ghostface* acontecidos no primeiro episódio da franquia.

**Figura 3 – Nave Campbell interpretando Sidney em *Pânico 2***



---

<sup>20</sup> Tatum assume, em *Pânico*, o papel de melhor amiga da *final girl*, Sidney, que geralmente é caracterizada, em contraste com sua companheira, pelo fato de ser sexualmente ativa e morrer durante o filme (GLOVER, 1992)

Gale e Dewey aparecem no campus faculdade depois do acontecido. O policial, para proteger Sid, e a repórter, para cobrir o caso. No entanto, Gale começa a ser vista como parte da história, e não mais alheia a ela – a jornalista passa a dar entrevistas aos seus colegas de profissão sobre a situação, em especial para Debbie Salt (Laurie Metcalf), que cobre tudo de perto.

Gale tenta forçar um encontro entre Sid e Cotton Weary, que saiu da cadeia após ser inocentado pela morte de Maureen, para ser transmitido pela televisão. Sid nega e, com raiva, agride Gale. Naquela noite, aconteceria o segundo ataque do novo *Ghostface* no filme: ele mata a universitária Cici, amiga de Sid, durante festa em uma casa de sororidade. Após a nova morte, os investigadores chegam a conclusão de que o assassino se trata de um *copycat* do primeiro *Ghostface*, e que ele está visando vítimas com os mesmos nomes das mortas no primeiro filme – Maureen Evans e Phil Stevens, que morrem no cinema, representariam Maureen Scott e Steven Orth; Cici, por sua vez, cujo nome verdadeiro é Casey, cumpriria o papel de Casey Becker.

Após outra série de mortes, finalmente o assassino revela ser Mickey, um dos amigos de faculdade de Sidney. Ele conta com a ajuda da repórter Debbie Salt, cuja verdadeira identidade é de mãe de Billy Loomis. A Sra. Loomis diz ter contratado Mickey a partir de uma lista de *serial killers* na internet. Mickey conta que culpará os filmes pelas mortes, mas logo é morto pela Sra. Loomis, cuja motivação é se vingar de Sidney. O dia é salvo por Cotton Weary, que surge no local em que a protagonista está prestes a morrer e acerta um tiro na assassina.

No terceiro filme da série, Sidney se encontra em uma casa isolada nas montanhas, com objetivo de escapar de um novo ataque de *Ghostface*. Enquanto isso, outra série de assassinatos começa a ocorrer – desta vez, não em Woodsboro, mas em Hollywood. O primeiro a morrer é Cotton Weary. Após os acontecimentos do filme anterior, ele fica famoso com o programa de auditório *100% Cotton*. O apresentador recebe ligação de *Ghostface*, que demanda informações sobre a localização de Sidney. Ele se recusa a concedê-las e é assassinado juntamente com sua namorada Christine.

O detetive Mark Kincaid (Patrick Dempsey) contata Gale Winters para discutir os assassinatos, pedindo que ela viaje até Hollywood, onde encontra Dewey Riley trabalhando como conselheiro no estúdio no qual é produzido o filme *Stab 3*, o terceiro da série que retrata as mortes de *Ghostface*. O assassino elimina, em seguida, a atriz Sarah Darling (Jenny McCarthy), que trabalha na franquia em questão.

O assassino descobre o número de Sidney e força ela a ir para Hollywood. Enquanto isso, durante um encontro entre atores na casa de Jennifer Jolie (Parker Posey), que protagoniza Gale Weathers, *Ghostface* ataca novamente, eliminando primeiro a segurança da celebridade a facadas e, em seguida, causando uma explosão na residência, na qual o Tom Prinze (Matt Keeslar) é morto.

Uma nova reunião de atores, que inclui Gale, Dewey e Sidney, acontece no aniversário do diretor de *Stab*, Roman (Scott Foley), realizado na mansão do produtor do filme. Durante a festa, *Ghostface* ataca novamente, e Angelina Tyler (Emily Mortimer) e Tyson Fox (Deon Richmond) são assassinados. Descobrimos que o assassino está eliminando suas vítimas se baseando no roteiro de *Stab 3*. O vilão ordena que Sidney vá até o local, fazendo Gale e Dewey de reféns.

É revelado que Roman é quem está por trás da máscara de *Ghostface*. O diretor de *Stab* é meio irmão de Sidney, e afirma ter cometido os assassinatos porque a mãe deles, Maureen, que descobrimos ter trabalhado como atriz em Hollywood nos anos 70, o abandonou quando era criança. Anos depois, Roman teria tentado uma reaproximação com ela, mas fora rejeitado. Como vingança, o diretor diz ter convencido Billy Loomis, o *Ghostface* do primeiro filme, a matar Maureen, mostrando a ele uma filmagem de seu pai tendo um encontro amoroso com a mãe de Sid – ou seja, se revelando como arquiteto de toda trama de *Pânico*. Após uma série de alterações, Roman é eliminado pela protagonista.

Dado este breve apanhado do enredo de *Pânico*, buscaremos entender, a partir de agora, como o filme dialoga com o conceito de pastiche, estudado por Frederic Jameson, e a forma em que se encaixa dentro do gênero de terror pós-moderno, dos anos 90. Além disso, investigaremos como o diretor negocia com as expectativas do público com relação à sua narrativa, dado o caráter de repetição das obras de terror e a relação do público com este tipo de filme, como abordado no capítulo anterior.

### **3.1. Pastiche e o filme de terror pós-moderno**

Neste capítulo, entenderemos como *Pânico* se constitui como um filme de terror pós-moderno, e de que maneira o filme dialoga com o gênero do qual faz parte. Primeiramente, recorreremos ao pensador Frederic Jameson para embasarmos nossa noção de obra de arte na pós-modernidade. Em seguida, nos concentraremos em apresentar algumas das características do terror pós-moderno e como elas se colocam em *Pânico* e outros filmes que vieram a seu reboque.

Para Jameson (apud PUCCI, 2006), os filmes pós-modernos se particularizam pela nostalgia,

Característica hegemônica num período em que se tornou inaceitável a ideia de historicidade, através da qual se olhava para o passado e se via um fluxo que redundaria no presente ou se imaginava um futuro inusitado que supunha transformações drásticas no decorrer do tempo (JAMESON apud PUCCI, 2006, p. 369).

Esses filmes pós-modernos, de acordo com o autor, olhariam para o passado e para o futuro sem noção de processo histórico, tendo em mente imagens da *cultura pop*, ou seja, do presente. O cinema de nostalgia:

Procura gerar imagens e simulacros do passado, para produzir, em uma situação social na qual a historicidade ou as tradições de classe genuínas se enfraquecem, algo como um pseudopassado para consumo como compensação e substitutivo. (JAMESON, 1995, p. 140-141)

O autor indica que a obra de arte pós-moderna reproduz o passado se constituindo como *pastiche*, o que é diferente da paródia, um recurso reconhecidamente moderno. Apesar de serem ambos intertextuais, o *pastiche* não possui o senso de humor e o impulso satírico da paródia. Jameson define o *pastiche* como uma paródia vazia, “fruto de uma época em que se enfraqueceram as ideias de história, revolução e política, no sentido em que o marxismo deu a essas palavras” (JAMESON apud PUCCI, 2006). Esse esvaziamento da paródia se daria por uma incapacidade da nossa época em olhar para o passado com um sentido histórico.

Desta maneira, temos em *Pânico* um filme que olha para o passado, ou seja, para o cinema de terror, e faz com ele uma paródia vazia, um *pastiche*. Como discutiremos mais a fundo no próximo subcapítulo, a franquia de Craven faz uso de estratégias muito parecidas com as dos *slashers* que faziam sucesso no fim dos anos 70 e durante os 80, tanto em escolhas de direção quanto na estruturação narrativa.

No entanto, apesar de repetir, até certo ponto, a fórmula dos *slashers* que vieram antes, *Pânico* liderou uma espécie de revolução no cinema de terror nos anos 90. Esse novo gênero, capitaneado pela obra de Wes Craven, ficaria conhecido como terror pós-moderno. Como descreve Andrew Syder em seu artigo *Knowing the Rules: Postmodernism and the Horror Film*, “empregando extremos de autorreflexão com copiosas referências intertextuais a balizas do terror, o filme de terror pós-moderno

revitaliza o indisposto gênero no meio dos anos 90 e continua a fazer sucesso comercial”<sup>21</sup>. (SYDER, 2002, p.78).

A proposta pós-moderna de *Pânico* é fazer um filme de terror em que os personagens sabem os clichês, ou as regras de sobrevivência, de um filme de terror. Eles fazem referências a clássicos do gênero, e até aparecem assistindo a algumas dessas obras em determinados momentos. De acordo com Syder (2002, p. 79), o sucesso de *Pânico* promoveu um *boom* desse tipo de cinema de terror “ciente de si” em Hollywood. Obras como *Um Drink no Inferno* apresentam um elenco “autoconsciente de celebridades cults do terror”. O diretor Gus Van Zant levaria “a imitação jamesoniana para o próximo nível”, com seu *remake frame-to-frame* de um clássico, em *Psicose* (1998). Ainda pegando carona em *Pânico*, outros filmes de terror apresentam versões distintas do formato

Com um conhecimento loquaz, mostrando variados níveis de autoconsciência e ironia que parece ser integral para o contínuo sucesso desse time de filme, como *Lenda Urbana* (1998), *Morcegos* (1999), *The In Crowd* (2000), *Dracula 2000* (2000), *Jason X* (2001), *Fantasma de Marte* (2001) e dois remakes de William Castle: *A Casa da Colina* e *13 Fantasma*. (SYDER, 2002, p. 79)

A maior parte desses filmes seriam parodiados na franquia *Todo mundo em Pânico* (2000, 2001 e 2003).

Esse tipo de cinema de terror é reproduzido de forma integral dentro do próprio *Pânico*, através da franquia de filmes fictícios *Stab*, que surge no segundo filme da série. Na cena de abertura de *Pânico 4*, temos um aprofundamento máximo desse recurso metalinguístico, através de *Stab*. Em um primeiro momento, somos apresentados a duas adolescentes que discutem sobre qual filme de terror assistir no cinema. O telefone toca e, em uma cena nos moldes da franquia *Pânico*, ambas são assassinadas por uma dupla de *Ghostfaces*. O letreiro aparece na tela, mas, em vez de *Scream*, título original do filme em inglês, lemos *Stab 6*.

Descobrimos que *Stab 6*, ou seja, a sexto filme da série *Stab*, está sendo exibido na sala de um apartamento onde outras duas personagens, também adolescentes, aparecem sentadas no sofá, discutindo sobre o filme que acabaram de ver. Uma delas reclama de *Stab* não passar de uma obra que põe “um monte de adolescentes articulados que sentam e desconstroem filmes de terror até que *Ghostface* os mata um por um. Foi

---

<sup>21</sup> Tradução livre: “Employing extremes of self-reflexivity with copious intertextual references to earlier horror landmarks, postmodern horror texts revitalized the ailing genre in the mid-1990s and continue to boast commercial success.”

feito até a morte. Toda essa merda ciente de si, pós-moderna e metalinguística”<sup>22</sup> (PÂNICO 4, 2011). As reclamações cessam no momento em que sua amiga, fã de *Stab*, a ataca com uma facada na barriga, revelando ser a assassina. O letreiro aparece na tela novamente, mas, em vez de *Scream*, vemos o título *Stab 7* – outro filme fictício. Somos levados a outra residência e, aí sim, vemos a abertura oficial de *Pânico 4*, que não é muito diferente do que acontece na cena de *Stab 6*, a primeira mostrada.

### 3.2. Wes Craven, um manipulador de expectativas

Apesar de se apresentar como pastiche do cinema de terror, *Pânico*, como é característico do gênero de terror pós-moderno, se destaca por explorar e, ao mesmo tempo, se mostrar consciente de suas semelhanças com os filmes que copia. Esse fato traz à tona um dos principais atributos de Wes Craven como diretor: sua capacidade de enganar os espectadores brincando com suas expectativas. A cena inicial do primeiro episódio da franquia serve como um breve resumo de como o cineasta se vale desse artifício. Ao aparecer o letreiro do filme, ouvimos um *willhelm scream*<sup>23</sup> e o som de um telefone tocando. Logo depois, a personagem que protagonizada todo esse prelúdio, Casey Becker, atende à ligação e inicia uma conversa com *Ghostface*, que a matará alguns minutos depois<sup>24</sup>.

O crítico de cinema Marcelo Miranda vê uma relação significativa entre o começo de *Pânico* e os minutos iniciais de outra obra de Craven, *A hora do pesadelo* (1984). Segundo ele,

Em *A Hora do Pesadelo* somos imediatamente colocados dentro do sonho de uma moça, que, antes de meia hora de filme, estará morta: as primeiras imagens já entram em suspense, a garota perseguida por alguém misterioso e monstruoso que não lhe dará trégua. *Pânico* tem um início de falsa tranquilidade, mas, ainda no crédito do título, antes mesmo de se ver a primeira imagem, ouvimos o toque do telefone, apito literal da chegada do Mal em cena. Quando Casey atende à ligação, a

---

<sup>22</sup> Tradução livre: “A bunch of articulate teens sit around and deconstruct horror movies until *Ghostface* kills them one by one. It’s been done to death. The whole self-aware postmodern meta shit. Stick a fork in 1996, already”

<sup>23</sup> “*Wilhelm scream* é um efeito sonoro utilizado repetidamente em produções cinematográficas e televisivas. Foi empregado pela primeira vez em 1951 no filme *Distant Drums*, e ganhou nova popularidade (sendo usado na maioria das vezes como uma piada interna) após aparecer no filme *Star Wars* e diversas outras grandes produções, assim como em programas de televisão e jogos eletrônicos”. Definição retirada do *Wikipedia*. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Grito\\_Wilhelm](https://pt.wikipedia.org/wiki/Grito_Wilhelm) . Acesso: 29 de novembro de 2016.

<sup>24</sup> A morte abrupta da primeira personagem que aparecem em *Pânico* também se aplica como uma herança e homenagem a Alfred Hitchcock e *Psicose*, filme no qual acompanhamos, desde o início, Marion Crane e seus dilemas apenas até que a personagem é assassinada antes da metade da projeção.

ação está em andamento; seu destino, encaminhado. (MIRANDA, 2014)

O que importa aqui é que a cena que abre *Pânico* não soa para o espectador como um início comum de filme, em que personagens são introduzidos e as tensões principais da narrativa, apresentadas. Estamos perto de um clímax logo de cara, assim como em *A Hora do Pesadelo*. Desta forma, esse sentimento de proximidade com um momento de ápice da obra faz com que quem assiste a essa sequência inicial tenha a impressão, ou expectativa, de que alguma informação importante seja revelada. Essa informação importante, no caso, é a identidade do assassino *Ghostface*. Além disso, o filme cria rapidamente uma empatia entre o espectador e Casey, que é frustrada no momento de sua morte.

Dois essenciais artifícios são utilizados nesta sequência inicial para construção de tensão. Primeiro, a panela de pipoca que Casey coloca no fogão no momento em que atende o telefone. O papel alumínio que cobre o recipiente infla a medida em que *Ghostface* se aproxima da vítima. Além disso, os cômodos da casa por onde Casey anda enquanto fala ao telefone vão ficando mais escuros conforme vai chegando o momento de clímax. Por conta desses engenhos, quando Casey finalmente é capturada por *Ghostface* e começa a ser esfaqueada, nós testemunhamos o momento como o faríamos caso aquela fosse uma das cenas finais de um filme de terror. Casey tenta tirar a máscara do assassino e, por um segundo, imaginamos que sua identidade pode ser revelada, embora, dada as convenções de um filme de terror padrão, isso seja improvável de acontecer nos minutos iniciais da obra. Ainda assim, a forma como Craven constrói a sequência faz com que imaginemos que isso possa acontecer. Podemos concluir que, na abertura de *Pânico*, o diretor nos apresenta algo que soa como um filme de terror convencional, e simula uma espécie de desconstrução para, logo em seguida, nos lembrar que as regras seguidas no filme, na verdade, serão bem parecidas com as que estamos acostumados a lidar nesse tipo de cinema (MR. NERDISTA, 2016).

Concluimos que, desde o primeiro momento, *Pânico* negocia com as expectativas de quem o assiste. Nós somos induzidos a acreditar que uma informação será concedida pelo filme para, subsequentemente, Craven eliminar essa esperança, causando frustração. O mesmo sentimento é alcançado em diversos momentos, ao decorrer da franquia, nos quais a arquitetura cinematográfica da cena nos dá a entender que *Ghostface* irá irromper a qualquer momento – mas nada acontece. E, quando acontece, não passa da aparição de alguém inofensivo. O primeiro susto que tomamos, logo após a cena de abertura, por

exemplo, é quando a protagonista Sidney Prescott escuta batidas em sua janela. Ele corre para ver do que se trata e é surpreendida pelo seu namorado, Billy Loomis, que, naquele instante, não lhe oferece perigo – embora, ao fim do filme, ele seja revelado como um dos assassinos. Recorremos mais uma vez a Marcelo Miranda, que entende que Craven trabalha:

Na pulsação dos filmes, na inquietação dos planos e dos acontecimentos, no mal-estar de uma arquitetura de encenação nem sempre claramente sólida, porém inteiramente fundada na crença de que é preciso movimentar e dar a ver a fagulha de alguma coisa que está lá, a irromper num rasgo sem aviso prévio, pronta para contaminar todo o resto. (MIRANDA, 2014)

Essa inquietação sobre a qual o crítico se refere pode ser notada nos planos em que Wes Craven coloca seus personagens de costas para a câmera, andando por algum ambiente, com seus passos acompanhados de uma trilha sonora angustiante. Em uma cena do primeiro *Pânico*, que precede o primeiro ataque de *Ghostface* a Sidney Prescott, vemos descendo do seu quarto até o sofá da sua sala, sendo seguida pela câmera e pela música de tensão. Ela senta no sofá e zapeia pelos canais de televisão, que mostram as notícias do assassinato de Casey Becker, acontecido alguns dias antes. O clímax é construído, mas a sequência termina com Sidney dormindo ao pôr do sol em Woodsboro. A tranquilidade é estabelecida para, aí sim, o telefone tocar e o assassino aparecer horas depois, acordando a personagem. A tensão pré-clímax é estabelecida e frustrada, apenas para ser resgatada e levada a cabo em seguida.

Mas o que está em jogo em *Pânico* não é apenas a relação entre a possibilidade de algo acontecer e o que de fato transcorre. Craven não trabalha apenas com as expectativas geradas por ele próprio, como realizador, ao público, mas também com conhecimento prévio do espectador com relação aos clichês do gênero. Os sustos em filmes de terror, por mais que precisem de uma dose de imprevisibilidade, são sempre esperados, de uma forma ou de outra. Desta maneira, é importante notar que esse primeiro nível de jogo feito por *Pânico* com as expectativas do público é comum em quase toda produção cinematográfica do gênero. De acordo com a pesquisadora Valerie Wee, o filme “explora a familiaridade da audiência com as convenções do gênero, criando um filme que comenta na natureza altamente formulaica dos *slashers* enquanto, simultaneamente, brinca com suas tradições estabelecidas”<sup>25</sup> (WEE, 2006, p.54).

---

<sup>25</sup> Tradução livre: “The creators decided to exploit the audience's familiarity with the genre's conventions by creating a film that would comment on the highly formulaic nature of the slasher films while simultaneously playing off of the established traditions.”

Desta forma, a obra se destaca no momento em que os personagens estão cientes dos “clichês” do filme de terror. Seus jogos de tensão se dão, a partir disso, não apenas com o que o público sabe, mas, também, com o que os personagens sabem sobre a situação a que estão sendo expostos. Como colocado pelo crítico de cinema Roger Ebert,

*Pânico*, de Wes Craven, viola uma das mais antigas regras na história do cinema: é sobre personagens que vão ao cinema. Eles sabem até da existência de estrelas do cinema. Se referem pelo nome a Tom Cruise, Richard Gere e Jamie Lee Curtis. Eles analisam motivações (“Norman Bates tinha um motivo? Hannibal Lecter tinha razão para querer comer pessoas vivas?”). Verdade, eles iam ao cinema em *The Last Picture Show* e os heróis de *Clerks* trabalhavam em uma locadora. Até Bonnie e Clyde iam para o cinema. Mas esses filmes eram sobre o ato de ir ao cinema. *Pânico* é sobre conhecimento dos filmes. Os personagens de *Pânico* estão em um filme de terror, e porque eles viram tantos filmes de terror, eles sabem o que fazer e o que não fazer. (EBERT, 1996)

Essa forma de *Pânico* se referenciar aos filmes de terror que os precede, nos faz retornar à noção de pastiche trabalhada por Jameson (1995) e comentada no subcapítulo 3.1 deste trabalho. Temos aí uma obra que faz do cinema de terror *slasher* uma paródia esvaziada de crítica. Os clichês do cinema de terror hollywoodiano são utilizados na franquia de Craven da mesma maneira que eram explorados em filmes como *Sexta-feira 13* ou *Halloween*, com a diferença de que os personagens apresentam uma consciência das “regras” sobre as quais a narrativa de que fazem parte está estabelecida. Mas essa consciência em nenhum momento torna os perigos menos reais. Ou seja, as estratégias narrativas dos filmes clássicos de terror, que são reproduzidas em *Pânico*, geram basicamente o mesmo efeito, ainda que os personagens tenham noção delas. Em seu artigo *The Rules of Reviving a Genre: ‘Scream’ and Postmodern Cinema* (“As regras de reviver um gênero: *Pânico* e o cinema pós-moderno”), o escritor Jon Lisi (2014) afirma que “chamar *Pânico* de original é enganador. Apesar de muitos críticos admirarem Craven por criar um filme de gênero fresco, o filme é original por confessar sua própria não-originalidade.”<sup>26</sup>

Lisi aponta especificamente para uma cena em que Sidney conversa com *Ghostface* ao telefone pela primeira vez (que acontece logo após o momento descrito acima, em que a personagem é seguida pela câmera enquanto anda pela casa e dorme no sofá). Ao ser perguntada pelo assassino o porquê de não assistir filmes de terror, ela responde: “Qual é o ponto? Eles são todos os mesmos. Algum assassino estúpido

---

<sup>26</sup> Tradução livre: “To call *Scream* original is perhaps misleading. Though many critics and fans admire Craven for creating a fresh genre picture, the film itself is arguably original for owning its unoriginality.”

perseguindo uma garota de seios grandes que não sabe atuar e está sempre subindo as escadas correndo quando ele deveria sair pela porta da frente.”<sup>27</sup>

Temos aí uma personagem que, teoricamente, sabe o que deve fazer para sobreviver em um filme de terror. No entanto, quando confrontada com a situação aterrorizante, ou seja, no momento em que é atacada por *Ghostface*, Sidney tenta sair pela porta da frente, a qual descobre estar trancada. Desta forma, sua única opção é fazer exatamente o que disse minutos antes ser uma coisa estúpida: subir as escadas. *Pânico*, então, se apresenta como uma trama irônica: a protagonista é cética em relação ao que vivencia, mas o filme segue as convenções do gênero de qualquer jeito. É como se Sidney, assim como o espectadores do filme de terror, não conseguissem escapar dos clichês. Da mesma forma como *Pânico*, estabelecido como pastiche, não consegue fugir das características das películas a que faz referência.

Essa paródia vazia do cinema de terror feita por *Pânico*, como aponta Jameson (1995) sobre a obra de arte pós-moderna, não tem como objetivo fazer uma crítica ao gênero, mas utilizar de suas mesmas estratégias sob uma sensibilidade e autoconsciência pós-moderna. Os personagens sabem das regras, assim como o público, mas elas, em certa medida, continuam se aplicando ao filme. E, mesmo quando isso não acontece inteiramente, são importantes para que seja produzido um jogo entre acontecimentos narrativos e expectativas do público.

Essas tais regras, na trilogia original, são explicitamente ditadas em determinados momentos pelo personagem Randy, um fanático por cinema de terror. No primeiro episódio da série, elas são explicadas durante uma festa. Um grupo de adolescentes assiste a *Halloween* pela televisão, quando um deles pergunta quando os seios de Jamie Lee Curtis, que interpreta a personagem principal Laurie Strode, irão aparecer<sup>28</sup>. Randy responde que isso não acontece porque Curtis interpreta uma virgem no filme, sendo esse o motivo de ela sempre conseguir sobreviver. Segundo ele, além não fazer sexo, as outras regras de sobrevivência em filmes de terror incluem não beber álcool ou usar drogas e não dizer as palavras “eu já volto”<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Fala retirada do roteiro original, de Kevin Williamson disponível em <http://www.imsdb.com/scripts/Scream.html>: “What’s the point. They’re all the same. Some stupid killer stalking some big-breasted girl who can’t act who’s always running up the stairs when she should be going out the front door. It’s insulting.”

<sup>28</sup> O comportamento desses jovens, em maioria homens, ao assistir *Halloween*, remete ao comportamento do público de terror descrito por Glover (1992): o valor do filme está na performance, como em uma pornografia.

<sup>29</sup> Diálogo tirado do roteiro original, disponível em <http://www.imsdb.com/scripts/Scream.html>. “There are certain rules that one must abide by in order to successfully survive a horror movie. For instance: 1. You

Depois de termos as regras claramente estabelecidas por Randy, Craven nos apresenta uma situação na qual temos que trabalhar com essas informações que acabamos de dar conta. Após a cena da festa, o cineasta corta para o lado de fora da casa onde ocorre a celebração, onde a repórter Gale Weathers assiste a tudo o que está acontecendo dentro de uma van, através de uma televisão que transmite imagens de uma câmera plantada no local por ela própria, minutos antes, com objetivo de finalmente descobrir a identidade de *Ghostface*, que estaria na iminência de atacar o local. Ao terminar de ver o que nós, como público, acabamos de assistir no filme, ela comenta: “Chato”. O momento serve como uma piada metalinguística, uma zombaria à película dentro dela própria. Logo após, outra referência ao próprio filme é feita, mas, desta vez, o objetivo não é gerar risos, mas tensão.

O xerife Dewey Riley, que até aquele momento fazia uma ronda no local por conta do perigo da aparição de *Ghostface*, bate na porta da van para falar com Gale. Ele explica que houve um chamado da polícia de Woodsboro para a verificação de um acidente de carro que teria acontecido a alguns metros do local, e chama a repórter para acompanhá-lo. Gale aceita o convite, e diz para o seu motorista: “Eu já volto”.

O interessante neste momento do filme é que, até então, Dewey não aparecera em nenhuma oportunidade como provável suspeito. Na realidade, tudo em *Pânico* indica que os que os assassinos são Stu Marcher e Billy Loomis, amigo e namorado de Sidney, que, ao fim da obra, são, de fato, revelados como as pessoas por trás da máscara de *Ghostface*. No entanto, essa pequena associação de informações – a fala de Gale e a regra que diz que falar “eu já volto” é uma sentença de morte – gera a dúvida no espectador se o xerife não seria o *serial killer*. Dewey sugere a Gale que, em vez de irem de carro, eles andem até o lugar do acidente. A jornalista novamente aceita a proposta, e a caminhada dos dois, como não podia deixar de ser, é acompanhada por uma trilha sonora aflitiva.

Podemos concluir, desta forma, que *Pânico* não gera sentimentos de medo e tensão no espectador a partir apenas das expectativas que o filme, enquanto obra cinematográfica, produz na mente de quem o assiste. Mais do que isso, o que a franquia faz é trabalhar essas expectativas geradas pelos filmes em si aliadas ao conhecimento do público e dos próprios personagens do filme com relação aos clichês deste tipo de narrativa. É como se nós, enquanto espectadores, estivéssemos sendo ludibriados por Wes

---

*can never have sex. The minute you get a little nookie--you're as good as gone. Sex always equals death. 2. Never drink or do drugs. The sin factor. It's an extension of number one. And 3. Never, ever, ever, under any circumstances, say 'I'll be right back.' ”. Acesso: 29 de novembro de 2016.*

Craven, soubéssemos disso, e fôssemos enganados mesmo assim – em processo parecido com o que acontece com os personagens do filme, que sabem dos clichês, mas continuam caindo neles.

#### 4. SIMULACROS, SIMULAÇÕES E PAIXÃO PELO REAL EM *PÂNICO*

“Look, between the movie and the book, people know the truth.”

Sidney Prescott, *Pânico 2*

No capítulo anterior, discutimos o conceito de pastiche de Jameson no cinema pós-moderno e como ele se aplica na chamada reinvenção do filme de terror dos anos 90, liderada por *Pânico*. Agora, buscaremos compreender algumas características da pós-modernidade, nos apoiando em estudos de Jean Baudrillard e Slavoj Žižek, para embasarmos as discussões contidas em *Pânico* que serão apresentadas neste último capítulo.

De acordo com Jean Baudrillard, em *Simulacros e Simulações* (1991), trabalho de suma importância para a compreensão da pós-modernidade e para os estudos de comunicação, nossa época é marcada por um “hiper-realismo”, uma constituição de imagens, ou simulacros, que precedem o real. O pensador defende a ideia de que vivemos em um mundo onde os símbolos têm mais peso do que o real, e que esse processo, que ele chama de simulação, se dá de tal maneira que não há mais diferença entre o real e o fictício. De acordo com o francês,

Dissimular é fingir não ter ainda o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma pura ausência. Mas é mais complicado pois simular não é fingir: “Aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respectivos sintomas.” (Littré). Logo, fingir ou dissimular deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do “verdadeiro” e do “falso”, do “real” e do “imaginário”. O simulador está ou não doente, se produz “verdadeiros” sintomas? Objetivamente não se pode tratá-lo nem como doente nem como não doente (BAUDRILLARD, 1991, p. 9-10)

Apesar dessa precessão de simulacros, e da linha turva que separa a ficção do real, o pensador aponta a existência do que chama de “deserto do real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8) para se referir aos “vestígios” de realidades que subsistem em um mundo pós-moderno dominado pelas imagens. Esses vestígios, em *Pânico*, são alguns vislumbres de realidade a que os personagens são expostos durante a narrativa – o principal deles sendo as mortes causadas por *Ghostface*. Quando a plateia que assiste a *Stab*, na cena de abertura de *Pânico 2* (ver subcapítulo 4.2.3), vê a morte da personagem na tela de cinema, ela está

completamente envolvida em um mundo de imagens. O fato de que aquela personagem na tela é baseada em uma pessoa real, que havia sido morta por um *serial killer* um ano antes, pouco importa para o público – ou seja, o real é suplantado pelo virtual. No entanto, quando confrontados, instantes depois, com uma morte real dentro da sala do cinema, a audiência tem um choque – a reação não é de euforia, mas de susto. E não um susto de cinema, o que se procuraria em um filme de terror, mas um apavoramento real.

Essa relação nebulosa entre real e ficção é ainda agravada pela constante presença da cobertura midiática dos assassinatos da cidade fictícia de Woodsboro, em especial na figura da repórter Gale Wheeters. *Pânico* chama atenção o tempo inteiro para o papel do cinema e da televisão em tornar o real e a ficção ainda mais indiscerníveis. Esse processo será analisado com mais profundidade no subcapítulo 4.2.2 deste trabalho.

A cobertura midiática dos assassinatos presente em *Pânico* é interessante para analisarmos o papel dos meios de comunicação no processo de simulação da realidade. Mas esse fato também levanta a questão sobre a demanda do público de televisão e do cinema em relação ao real. Para nos ajudar a entender essa questão, nos apoiaremos em Slavoj Žižek e suas articulações sobre o conceito, originalmente criado por Alan Badiou, de “paixão pelo real”, que o esloveno desenvolve em seu livro *Seja bem-vindo ao deserto do real*, de 2003. Neste trabalho, Žižek faz uma série de análises sobre a pós-modernidade ocidental depois dos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001 ao World Trade Center, em Nova Iorque. A partir de Badiou, Žižek conceitua a “paixão pelo real” como uma experiência definidora do século XX, em que se busca a “experiência direta do Real em sua violência extrema como o preço a ser pago pela retirada das camadas enganadoras da realidade” (ŽIŽEK, 2003, p.8). Žižek define um processo em que o fundamentalismo dos ataques terroristas vai aparecer para o ocidente como uma expressão dessa paixão.

No entanto, o filósofo aponta que essa paixão culmina em seu exato oposto, o que ele chama de “espetáculo teatral”. Os ataques de 11 de setembro seriam a “conclusão culminante da ‘paixão pelo Real’ da arte do século XX – os próprios ‘terroristas’ não o fizeram primariamente visando provocar dano material real, mas pelo seu efeito espetacular (ŽIŽEK, 2003, p. 28). A partir disso, podemos entender que, de certa forma, a maneira espetacular e encenada como acontecem as mortes de *Ghostface* também são um espetáculo teatral, e, por isso, uma expressão da paixão pelo real condizente com a descrita pelo esloveno (ver capítulo 4.2.1).

Žižek também cita os *reality shows* da TV e os *snuff movies*, que mostram mortes e assassinatos reais, como sintomas dessa paixão pelo Real na cultura estadunidense.

Mesmo não se enquadrando neste tipo específico de produção de imagens, *Pânico*, como produto fílmico, também emerge como sintoma da busca pelo real. Em diálogo mencionado no capítulo anterior, em que uma personagem de *Stab 6* desconstrói o tipo de terror feito na franquia, sua amiga a responde explicando sua apreciação por filmes desse gênero. Ela diz: “Eu gosto dos filmes *Stab*. Eles são mais assustadores. Não são alienígenas ou zumbis ou garotinhas asiáticas. Há algo real sobre um cara com uma faca que simplesmente... pira” (PÂNICO 4, 2011)<sup>30</sup>.

Essa busca pelo real pode ser encontrada no início dos *slashers*, quando, em 1974, *O massacre da serra elétrica* era vendido como se fosse baseado em uma história real<sup>31</sup>. No cartaz de divulgação está escrito: “O que aconteceu é verdade. Agora, o filme que é tão real quanto”. Em 1999, 25 anos depois, achamos o mesmo tipo de procura em *A bruxa de Blair*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. O filme foi distribuído como se fosse feito a partir de “imagens reais” recuperadas do arquivo de um grupo de profissionais que teriam ido a montanha de Black Hills, em Burkittsville, Maryland, para fazer um documentário sobre a existência de uma bruxa no local. Em *Atividade paranormal*, de 2007, o diretor Oren Peli também apresenta o que é vendido como “imagens reais” de câmeras de segurança colocadas em uma residência em San Diego para descobrir a existência de fantasmas no local.

Desta forma, temos um panorama do conceito de pós-modernidade que usaremos neste trabalho, baseado nas tensões entre real e ficção promovidas em Baudrillard, e nas articulações sobre paixão pelo real feitas por Žižek. Nos desdobraremos, a partir de agora, na análise da obra *Pânico*, de Wes Craven, articulando-a com as ideias estabelecidas até aqui.

#### **4.1. Simulacros no cinema: *Matrix* e *A Hora do Pesadelo***

Além de se posicionar como um sintoma da pós-modernidade, como já discutido no capítulo 3, *Pânico* aparece também como um comentário sobre ela. O filme, da mesma maneira que outros trabalhos anteriores de Wes Craven, negocia com as linhas que separam o real da ficção, o verdadeiro do falso. Em *Pânico*, essas linhas aparecem e desaparecem: nós, como espectadores, assim como os próprios personagens, somos

---

<sup>30</sup> Tradução livre: “I like the *Stab* movies. They're scarier. It's not aliens or zombies or little Asian ghost girls. There's something real about a guy with a knife who just... snaps.”

<sup>31</sup> Pôster disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Texas\\_Chain\\_Saw\\_Massacre#/media/File:The\\_Texas\\_Chain\\_Saw\\_Massacre\\_\(1974\)\\_theatrical\\_poster.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Texas_Chain_Saw_Massacre#/media/File:The_Texas_Chain_Saw_Massacre_(1974)_theatrical_poster.jpg). Acesso: 25 de novembro de 2016

transportados para um mundo de simulacros, tomado por imagens. E em um choque, uma facada, uma morte sangrenta, retornamos ao real.

Porém, é importante notar que *Pânico* não é a única tentativa cinematográfica de retratar um mundo em que o real e o virtual se confundem – um mundo de simulações. Um dos experimentos mais conhecidos é o de *Matrix* (1999), das irmãs Lana e Lilly Wachowski. No filme, um jovem programador de computadores, Thomas Anderson, interpretado por Keanu Reeves, começa a desconfiar da realidade em que vive após ter uma série de pesadelos nos quais aparece conectado a um imenso sistema de computadores. Thomas eventualmente encontra os misteriosos Morpheus (Lawrence Fishbourne) e Trinity (Carrie-Anne Moss), que revelam que ele está vivendo em uma ficção. Assim como as outras pessoas com quem convive, o protagonista é vítima da Matriz, um sistema de inteligência artificial que usa o cérebro e o corpo dos seres humanos para gerar energia, criando-lhes a impressão de que estão vivendo em sociedade em um mundo real.

A ideia do filme foi inspirada no livro *Simulacros e Simulações*, de Jean Baudrillard, discutido neste trabalho. O trabalho do filósofo francês era pedido com leitura obrigatória para alguns membros do elenco. Uma frase do personagem Morpheus, em que ele diz “Bem-vindo ao deserto do real”, é referência direta a uma citação do livro. Além disso, uma cópia de *Simulacros e simulações* aparece no quarto de Thomas Anderson em determinado momento do filme<sup>32</sup>.

No entanto, a tentativa das irmãs Wachowski em reproduzir em linguagem cinematográfica um mundo de simulacros não foi bem aceita por Jean Baudrillard. O filósofo francês chegou a ser convidado para participar da produção das sequências da franquia, mas negou, alegando que aquilo não era concebível. Em entrevista, afirmou que o filme falha em “evocar verdadeiramente” o problema da pós-modernidade:

Os personagens ou estão na matriz, isto é, no sistema digitalizado de coisas, ou estão radicalmente fora dela, tal como em Sião, a cidade da resistência. Mas seria interessante mostrar o que acontece quando esses dois mundos colidem. A parte mais constrangedora do filme é que o novo problema colocado pela simulação é confundido com o tratamento clássico platônico. Esta é uma falha grave. A ilusão radical do mundo é um problema enfrentado por todas as grandes culturas e que é resolvido através da arte e simbolização. O que nós inventamos a fim de dar conta desse mal-estar é um real simulado, que doravante suplantarà o real como a sua solução final, um universo virtual do qual tudo o que é

---

<sup>32</sup> Informações retiradas matéria de “The New York Times”. Disponível em <http://www.nytimes.com/2003/05/24/movies/philosophers-draw-on-a-film-drawing-on-philosophers.html>. Acesso: 26 de novembro de 2016

perigoso e negativo foi expulso. E “Matrix” é, inegavelmente, parte disso. Tudo que pertence à ordem do sonho, utopia e ilusão é dada uma forma concreta, é realizado.” Estamos na transparência sem cortes. “Matrix” é certamente o tipo de filme sobre a matriz que a matriz teria sido capaz de produzir.<sup>33</sup>

Em outras palavras, Baudrillard ficou insatisfeito com a representação muito dicotômica em *Matrix* de como se daria a relação entre o mundo real e o mundo virtual. Para os filósofos, o problema da pós-modernidade é melhor representado quando o foco é na crescente indistinção entre esses dois universos. Na mesma entrevista, Baudrillard cita *O Show de Truman* (1998), de Peter Weir, *Cidade dos Sonhos* (2001), de David Lynch e *Minority Report* (2002), de Steven Spielberg, como obras que retratam esse processo em que a simulação sobrepassa a realidade.

Neste trabalho, desenvolveremos a ideia de que, em *Pânico*, Wes Craven também representa um universo em que o real é suplantado por simulacros. O tema não é novidade na obra do diretor, e pode ser encontrado em um de seus filmes mais famosos, *A Hora do Pesadelo*, de 1984. Na obra, um grupo de adolescentes é atacado durante seus pesadelos por um homem deformado com garras de aço, conhecido como Freddy Krueger. Para escapar do monstro, é preciso acordar.

Mas, apesar de apresentar dois mundos diferentes, assim como *Matrix*, o filme de Craven trabalha na integração entre esses universos, e com a ideia de que eles se tornam indiscerníveis em determinados momentos. Na cena de abertura, uma jovem, Tina Gray, é perseguida por Freddy enquanto dorme, mas consegue acordar do pesadelo antes de ser assassinada. Em primeiro lugar, é interessante notar que, sem nenhum tipo de introdução, somos colocados dentro de um ambiente onírico logo no primeiro instante. Quando entramos no filme, já estamos dentro do sonho da moça, e descobrimos que aquele não é o mundo real apenas ao seu despertar. Logo, como espectadores, já somos, de início, introduzidos a uma narrativa que trabalhará com limites não estabelecidos entre realidade e sonho.

Em segundo lugar, a cena de abertura de *A Hora do Pesadelo* também é interessante porque mostra como esses dois mundos se confundem. Ao se levantar da cama assustada, Tina Gray repara que seu pijama está rasgado – resultado das garras de

---

<sup>33</sup> Entrevista de Jean Baudrillard concedida a revista *Le Nouvel Observateur*, traduzida para o português pelo blog *Cinegnose*. Disponível em <http://cinegnose.blogspot.com.br/2012/08/matrix-revisitado-por-que-jean.html> Acesso: 26 de novembro de 2016.

Freddy Krueger. Momentos depois, em uma cena dentro de sala de aula<sup>34</sup>, ouvimos a professora começar seu discurso com a frase: “O que é visto, nem sempre é o que é real”<sup>35</sup>. Além disso, é interessante notar que o final do filme não deixa claro se o que estávamos assistindo, o tempo inteiro, se tratava de realidade ou sonho.

O tema de um mundo onírico que se confunde com o mundo real é presente em toda franquia *A Hora do Pesadelo*, mas se aprofunda no sétimo filme, o segundo dirigido por Wes Craven: *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger* (1994). Aqui, as vítimas de Freddy Krueger são os próprios atores que interpretam os personagens das obras anteriores. Heather Langenkamp, que faz o papel de Nancy Thompson, protagonista no primeiro e terceiro filmes da franquia, começa a sofrer pesadelos e receber ligações de Freddy Krueger. A atriz logo descobre que os acontecimentos coincidem com a época em que Wes Craven, que também interpreta a si no filme, começa a trabalhar em um novo roteiro para a franquia, baseado em uma série de sonhos ruins que vem tendo com o monstro.

***Figura 4 – Heather Langenkamp interpretando a si própria em O novo pesadelo: O retorno de Freddy Krueger (1994)***



*O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger* adianta uma característica que seria explorada com mais profundidade em *Pânico*: a relação entre o mundo real e mundo cinematográfico. No filme, descobrimos que o roteiro que está sendo escrito por Wes

---

<sup>34</sup> Este recurso, de apresentar a temática do filme em uma sala de aula, também é usado por Craven em *Pânico 2*, quando alunos da faculdade de cinema discutem a influência da violência dos filmes na realidade.

<sup>35</sup> Tradução livre: “*What is seen is not always what is real*”

Craven é o mesmo que está sendo vivido por Heather Langenkamp; e, por consequência, também idêntico ao do próprio filme a que estamos assistindo<sup>36</sup>.

Como veremos no próximo subcapítulo, em *Pânico*, essa relação entre múltiplas narrativas em um mesmo filme se estabelecerá em três pontos principais: o roteiro de mortes delineado pelo assassino *Ghostface*; a cobertura midiática das mortes em Woodsboro, protagonizada por Gale Weathers; e o filme *Stab*, que satiriza *Pânico* e serve como um ponto de reflexão acerca da relação entre violência na tela e na vida real.

#### 4.2. Espetáculo teatral: *Ghostface*, Gale Weathers e *Stab*

Em *Pânico*, o mundo de simulacros (BAUDRILLARD, 1991) não é um universo criado por um sistema de computadores, como em *Matrix*, ou um cenário de reality-show, como em *O Show de Truman*, nem mesmo os sonhos, como na franquia *A Hora do Pesadelo*. As simulações nesta obra de Wes Craven se dão na representação da televisão e do cinema, e também na realidade diegética da narrativa. O filme explora a virtualidade presente nas telas assim como as simulações que acontecem nas relações humanas, principalmente no que diz respeito a violência e morte.

No entanto, é importante notar que *Pânico* não retrata um universo completamente irônico, em que não há real. O próprio Wes Craven, em entrevista ao site *Bloody Disgusting*<sup>37</sup>, revelou sua intenção em ter uma âncora na realidade com a protagonista da série, Sidney Prescott: “as pessoas em *Pânico* riem quando alguém é esfaqueado, coisa e tal, mas eu tentei manter um pé na realidade com a personagem de Neve Campbell. Ela sente de verdade a perda das pessoas”<sup>38</sup>.

Apesar disso, o que marca o filme é o “espetáculo teatral” (ZIZEK, 2003) que caracteriza esses assassinatos, e como funciona essa relação entre morte e mídia no contexto dos anos 90. A obra aborda essa questão a partir de três micronarrativas: a primeira, centrada no vilão *Ghostface*, e na maneira orquestrada como ele roteiriza e

---

<sup>36</sup> Quando vai até a casa de Wes Craven para conversar sobre seus pesadelos, Heather vê, na tela de computador do diretor, em qual parte do roteiro ele havia parado. Ela descobre que o diálogo que acabou de ter foi a última coisa escrita por Craven, e, conseqüentemente, a última coisa que assistimos no filme. Além disso, ao final da obra, depois de derrotar Freddy Krueger dentro do pesadelo de seu filho, Dylan, Heather encontra um roteiro perto da cama e começa a ler. O mesmo acontece: a história é idêntica a que está vivendo e a mostrada em *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger*

<sup>37</sup> Disponível em <http://bloody-disgusting.com/interviews/21549/wes-craven-looks-back-on-scream-franchise/>. Acesso: 27 de novembro de 2016.

<sup>38</sup> Tradução livre: “*Scream people are laughing when someone is getting stabbed and everything else. But I've always tried to keep a core of reality in the Neve Campbell character. She actually feels the loss of people.*”

dirige, em sentidos cinematográficos, seus assassinatos; a segunda, focada no papel assumido pela mídia na cobertura desses assassinatos, inclusive, em determinados momentos, intervindo neles; e a terceira, no filme fictício *Stab*, e sua relação com o público que o assiste.

#### 4.2.1. *Ghostface*, um cineasta

O primeiro nível de teatralidade e espetacularização da morte em *Pânico* se apresenta a partir da análise da conduta do assassino nos três filmes, o *serial killer Ghostface*. Apesar de ser representado por pessoas diferentes em cada episódio da franquia, o vilão compartilha uma característica em comum em toda trilogia: o fato que seus assassinatos são orquestrados, ou, em termos cinematográficos, dirigidos e roteirizados. *Ghostface* atua como um realizador de uma obra de cinema – ele não só joga com suas vítimas, mas cria uma narrativa para elas. Seu comportamento é semelhante ao de um cineasta.

No primeiro filme da série, a identidade de *Ghostface* é dividida em duas: o estudante fascinado por filmes de terror Billy Loomis e seu ajudante Stu Marcher. Quando finalmente se revelam como os assassinos, Billy afirma que não há motivo para as mortes, porque, desta maneira, é “muito mais assustador”. Seu discurso para Sidney, sua pretendida vítima final, é o seguinte:

“- Por que? Por que? Você ouviu isso, Stu? Eu acho que ela quer um motivo. Hmm... Eu não acredito em motivos, Sid. Quer dizer, Norman Bates tinha um motivo? E eles já explicaram, de verdade, por que Hannibal Lecter gostava de comer pessoas? Eu não acho, Sid. Veja, é mais assustador quando não há motivo, Sid. Fizemos a sua mãe um favor, Sid. A mulher era uma vadia que se exibia para toda cidade como se ela fosse Sharon Stone ou algo do tipo. Esse motivo é suficiente para você? Então, que tal isso? Sua mãe estava dormindo com meu pai e ela foi a razão de minha mãe ter saído de casa e me abandonado. Então pense sobre isso. Mesmo se eu for pego, um motivo desses poderia dividir um júri por anos, não acha? Você pegou minha mãe, eu peguei a sua. Abandono materno causa sérios desvios de comportamento. Certamente, afetou você. Fez você transar com um psicopata. Finja que isso tudo é só um filme de terror, Sid. Como acha que vai terminar?” (PÂNICO, 1996)<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Tradução livre: “*Maternal abandonment causes serious deviant behavior. It certainly fucked you up. It made you have sex with a psychopath. Pretend this is all just a scary movie, Sid. How do you think it's going to end? Why? WHY? Did you hear that, Stu? I think she wants a motive. Hmmm...I don't really believe in motives, Sid. I mean, did Norman Bates have a motive? And did they really ever explain why Hannibal Lecter liked to eat people? Don't think so. You see, it's scarier when there's no motive, Sid. We did your mom a favor, Sid. The woman was a slut bag whore who flashed her shit all over town like she was Sharon*”

É interessante notar a forma como a motivação de Billy é simulada- ele não tem motivos para causar todos aqueles assassinatos: desta maneira, “é mais assustador”. O *serial killer* cita uma suposta motivação – o fato de a mãe de Sid ter destruído sua família – apenas como uma desculpa que utilizaria caso fosse pego pela polícia. Em outras palavras, no mundo pós-moderno de *Pânico*, os assassinatos não são calcados em um impulso *real*, mas em uma vontade virtual. O mesmo pode ser dito em relação a forma como Billy lida com sentimentos durante o filme, sempre os associando a coisas que assistiu no cinema. Em determinado momento, ao conversar com Sid, até então sua namorada, ele afirma que o que a moça está sentindo naquele momento é semelhante ao que é sentindo por Jodie Foster, em *O silêncio dos inocentes*<sup>40</sup>. Ela responde dizendo que aquilo não é um filme, mas a vida real, ao que Billy retruca: “É tudo um grande filme, Sid. Você só não pode escolher seu gênero”<sup>41</sup>.

Essa motivação simulada é refletida na forma recreativa como os assassinatos são roteirizados e dirigidos por *Ghostface*, como em uma obra de cinema. A maior representação disso no primeiro filme da série acontece durante a morte da melhor amiga de Sidney, Tatum Riley, durante festa na casa de Stu Marcher. Enquanto seus amigos se divertem, a moça vai buscar cerveja na garagem. Chegando lá, é surpreendida por *Ghostface*, mas, inicialmente, acha é seu amigo, Randy, fazendo uma brincadeira. De forma irônica, ela começa a atuar como se estivesse participando de um filme de terror. “Ah, você quer brincar de assassino psicótico? Posso ser a vítima indefesa? Ok, vamos ver: ‘Por favor, não me mate, Sr. *Ghostface*, eu quero estar no próximo filme da série”<sup>42</sup> (PÂNICO, 1996), ela diz. Com o passar da cena, a simulação vai ser tornando mais real, até o momento em que ela leva a primeira facada.

A cena descrita acima também remete a noção de pastiche estudada por Jameson (1995), já que se trata de uma morte parodiada, de forma vazia, de um filme de terror

---

*Stone or something. Is that motive enough for you? Or how about this? Did you know your slut mother was sleeping with my dad and she's the reason my mom moved out and deserted me. Think about it. On the off chance I get caught-a motive like that could divide a jury for years, don't you think?. You took my mother, so I took yours. Big sympathy factor. Maternal abandonment causes serious deviant behavior. It certainly fucked you up. It made you have sex with a psychopath. Pretend this is all just a scary movie, Sid. How do you think it's going to end?”*

<sup>40</sup> “É como Jodie Foster em *O Silêncio dos Inocentes*, quando ela fica tento *flashbacks* de seu pai morto.” (Tradução livre: “It's like Jodie Foster in *Silence of the Lambs* when she kept having *flashbacks* of her dead father”)

<sup>41</sup> Tradução livre: “It's all a movie. Life's one great big movie. Only you can't pick your genre.”

<sup>42</sup> Tradução livre: “Oh, you wanna play psycho killer? Can I be the helpless victim? Okay, let's see. ‘No, please don't kill me, Mr. *Ghostface*. I want to be in the sequel”.

clássico – com a diferença que há um caráter de autoconsciência característica de *Pânico* e do cinema de terror pós-moderno, como explicado por Syder (2002). No entanto, também é interessante notar que esta, junto com os outros assassinatos cometidos por *Ghostface* em toda a série, reforça o caráter espetacular das mortes. Elas não simplesmente acontecem de forma abrupta, mas contam com todo um aparato teatral. A frase clássica de *Ghostface* que geralmente inicia o diálogo com suas vítimas, antes de seus ataques – “Você quer jogar um jogo?” – já deixa a entender que as pessoas fazem parte de uma brincadeira para o assassino. Em outras palavras, as mortas são apresentadas como sendo da ordem do virtual, e não do real.

No segundo filme da série, a noção de “espetáculo teatral”, contida em Zizek (2003), é ainda mais bem exposta, já que *Ghostface* transforma uma de suas tentativas de assassinato, literalmente, em um espetáculo de teatro. Esse momento acontece já perto do fim, quando o *serial killer* prepara o palco do campus da Ohio Windsor College, local onde a trama se desenrola na maior parte do tempo, para cuidar de Sidney Prescott. A sequência começa com o aparelho de som do teatro sendo ligado, e as luzes, acesas, em uma espécie de não-diegese diegética. Em outras palavras, os artifícios dramáticos para compor a cena de suspense (iluminação e trilha sonora), que costumam ser externos a narrativa, são introduzidos nela de maneira diegética, ou seja, dentro da própria ação do filme. Desta maneira, agrava-se a condição de *Ghostface* como um realizador cinematográfico dentro do universo de *Pânico*. Ele não só mata, mas mata de forma espetacular, teatral, cinematográfica<sup>43</sup>.

No último filme da trilogia, o status de cineasta adquirido por *Ghostface* é elevado a potência máxima. Isso porque, em *Pânico 3*, o assassino é literalmente um diretor de cinema. Quem assume o papel é o personagem Roman Bridger (Scott Foley), que trabalha como diretor do filme fictício *Stab 3*, cujo estúdio de produção é onde a narrativa de *Pânico 3* se desenrola. As vítimas de Roman são os atores de *Stab 3*, que interpretam personagens conhecidos no mundo de *Pânico*, já que o filme é baseado nos assassinatos ocorridos em Woodsboro. Ele mata seus personagens fazendo com que eles sigam o roteiro de *Stab*, o que gera situações parecidas com as de *O Novo Pesadelo: o retorno de Freddy Krueger*, em que a narrativa se desenrola ao passo que Wes Craven escreve um

---

<sup>43</sup> Durante a cena em que revela ser *Ghostface*, o personagem Mickey diz ter contado com ajuda da mãe de Billy Loomis, o assassino do primeiro filme. Depois de dizer isso, ele olha para a câmera e indaga: “Ótimo *twist*, não?”. Uma frase que poderia ser facilmente dita por Wes Craven, diretor do filme, para a plateia de *Pânico*, já que é adequada para o momento, em que uma informação surpreendente para a narrativa é revelada.

roteiro idêntico ao que estamos vendo em tela. Em *Pânico 3*, isso é mostrado logo na primeira morte, quando *Ghostface* liga para Sarah Darling (Jenny McCarthy), se passando pelo diretor de *Stab 3* (que depois descobrimos ser ele mesmo) e pede para que ela repasse com ele as falas do roteiro que antecedem a morte de sua personagem no filme. Em determinado momento, Sarah reclama de seu papel por ser a “garota que é a segunda a morrer e está apenas em duas cenas” (*PÂNICO 3*, 2000)<sup>44</sup>. Em *Pânico 3*, ironicamente, ela também é a segunda a morrer, depois de Cotton Weary, e aparece apenas em duas cenas.

Essa questão da teatralidade nos assassinatos é estendida, no filme, para as relações humanas em geral. O principal exemplo é a forma como são retratadas as figuras de autoridade. O policial Dewey Riley é o tempo inteiro ridicularizado, se mostrando frágil e atrapalhado em diversos momentos. No entanto, tenta constantemente fazer o papel de policial durão. O diretor do colégio de Woodsboro, Arthur Himbley, no primeiro filme, também é retratado de forma cômica. Antes de morrer, ele aparece brincando de assassino com as máscaras que acabou de confiscar dos alunos.

Entendida a maneira como se apresenta a relação de virtualidade e espetacularização conferidas aos assassinatos de *Ghostface* e, conseqüentemente, à realidade diegética de *Pânico*, exploraremos, a partir de agora, a forma como o universo do filme é representado a partir de outras duas micronarrativas: o jornalismo televisivo, explorado na figura da personagem Gale Weathers, e o cinema, esmiuçado a partir da presença do filme-dentro-do-filme *Stab*.

#### **4.2.2. O jornalismo espetacular de Gale Weathers**

Como já discutido no subcapítulo 3.1, a franquia *Pânico* está alocada em um contexto dos anos 90 no qual o cinema de terror estava enfraquecido pela saturação das fórmulas repetitivas utilizadas nos filmes. No entanto, a produção de narrativas de terror, na mídia em geral, só ganhava força.

Casos de assassinato eram noticiados pela TV como verdadeiros espetáculos. O julgamento de OJ Simpson, jogador de beisebol inocentado da morte da esposa e de uma amiga, em 1994, é emblemático para discutir esse assunto. Considerado “o julgamento do século”, o caso foi capa do jornal “The Los Angeles Times” mais de 300 vezes depois dos assassinatos, e os programas de notícias noturnos das três grandes redes de televisão americanas, ABC, CBS e NBC, deram ao caso mais tempo de ar do que a Guerra da

---

<sup>44</sup>Tradução livre: “*The girls who dies second and it's only in two scenes*”.

Bósnia e os bombardeios da cidade de Oklahoma combinados. Além disso, o caso gerou diversas discussões sobre o caráter invasivo da imprensa em determinadas situações. Um dos maiores problemas foi em relação ao uso de câmera dentro do tribunal. A decisão teve que ser tomada pelo Juiz Ito, que ganhou fama durante o julgamento, e garantiu a presença de cobertura midiática nele. Ele seria criticado por esta decisão por outros profissionais de justiça, além de ser acusado de ter sido influenciado durante o julgamento pela presença da mídia e da publicidade que vinha com isso<sup>45</sup>.

O caso é referenciado em *Pânico* ao final do segundo filme da franquia, durante o discurso do estudante de cinema Mickey, após revelar ser *Ghostface*. O assassino explica que ele culpará os filmes pelas mortes que cometeu e, assim, ser inocentado de suas mortes:

“- Mickey é um doente que quer ser pego. Eu tenho minha defesa planejada, vou culpar os filmes. Muito bom, não? Não foi feito antes. Veja, esse é só o começo, um prenúncio para o julgamento. É aí que a diversão de verdade começa, porque, hoje em dia, é tudo sobre os julgamentos. Não consegue ver? Os efeitos do cinema de violência na sociedade. Eu vou colocar Dershowitz e Cochran para me representarem” (PÂNICO 2, 1997)

Alan Dershowitz e Johnnie Cochran, os dois advogados citados na fala de Mickey, foram os líderes da defesa de OJ Simpson na época do “julgamento do século”. Mas, além de ressaltar a relação entre o filme e o caso, em si, o discurso é importante porque toca amplamente em uma das questões principais de *Pânico*: a banalização da morte e a maneira como a violência ganha *status* de simulacro na tela televisão, dentro do contexto dos anos 90. Se, no primeiro filme da série, Billy Loomis simulava uma motivação para justificar seus assassinatos, em *Pânico 2*, *Ghostface* se garante na espetacularização de suas mortes pela mídia para poder se sair impune de suas prováveis acusações.

Em *Pânico*, esse tema é explorado a partir da personagem Gale Weathers, uma repórter televisão de um canal de Woodsboro. Ela ganha fama após uma série de reportagens em que buscar provar a inocência de Cotton Weary, inicialmente apontado como responsável pelas mortes de Maureen Prescott, mãe da protagonista Sidney. O fato gera incômodo em Sid (que, como já apontado, serve como uma âncora na realidade no mundo de simulacros de *Pânico*); a moça se sente prejudicada emocionalmente pela insistência de Gale na cobertura do caso.

---

<sup>45</sup> Informações retiradas da versão em inglês do site *Wikipedia*. Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/O. J. Simpson](https://en.wikipedia.org/wiki/O._J._Simpson) . Acesso: 28 de novembro de 2016.

Ao fim do filme, descobrimos que Gale estava certa: Cotton havia sido preso injustamente pelo assassinato. O término da narrativa também ressalta o papel da repórter como heroína: é ela que chega no local do crime, de última hora, e acerta um tiro em Billy Loomis no momento em que ele se preparava para esfaquear Sidney. Seu papel em *Pânico* acaba sendo comparável ao de Lois Lane, de *Superman*, uma das jornalistas mais famosas da história da ficção<sup>46</sup>. Elas compartilham a mesma profissão, e se caracterizam por espertas, determinadas, obstinadas e independentes<sup>47</sup>. Apesar disso, é interessante notar que as duas profissionais de imprensa diferem em um aspecto central para a compreensão temática de *Pânico*. Enquanto Lois ajuda na resolução de crimes com um objetivo social *real*, ou seja, visando interferir na sociedade ao impedir os malfeitos de algum vilão, a motivação de Gale é a fama<sup>48</sup>.

**Figura 5 – Gale Wheaters em Pânico (1996)**



Em *Pânico*, acompanhamos um diálogo entre Gale e Sidney, em que a repórter tenta convencer a protagonista de que Cotton não é o responsável pela morte de sua mãe. Ao fim da discussão, Gale passa a ter ainda mais certeza de que o homem está preso injustamente. Ela se dirige ao seu *cameraman* e têm o seguinte diálogo:

“- Um homem inocente com pena de morte. Um assassino ainda solto. Kenny, me diga que estou sonhando.

- Quer entrar ao vivo?

---

<sup>46</sup> Em *Pânico 3*, a comparação é feita explicitamente por John Milton (Lance Henriksen), produtor de *Stab*. Quando indagado por Gale sobre o passado de Maureen Prescott, ele responde: “Agora, me escuta, Lois Lane. Deixa passar. Está morto e enterrado”. (Tradução livre: “*Now, you listen to me, Lois Lane. It’s dead and buried*”)

<sup>47</sup> Definição de Lois Lane encontrada na versão em inglês do site *Wikipedia*. Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Lois\\_Lane#Publication\\_history](https://en.wikipedia.org/wiki/Lois_Lane#Publication_history). Acesso: 28 de novembro de 2016. Tradução livre: “*Smart, determined, strong-willed and independent person*”

<sup>48</sup> Com a evolução da personagem durante a franquia, sua motivação muda. Ela passa a se importar mais com as pessoas e situações com as quais se envolve, e menos com sua carreira.

- Não tão rápido, não temos nada de concreto.
- Você não pode simplesmente morrer com isso.
- Eu sei, por isso, precisamos de provas. Eu estou prestes a descobrir isso, posso salvar a vida de um homem. Você sabe o que isso pode fazer para a venda dos meus livros?” (PÂNICO, 1996)

Além de estabelecer um ponto central da narrativa, a cena esclarece a motivação de Gale Weathers na história. Sua intenção é de “salvar a vida de um homem”, mas com o objetivo claro de aumentar a venda dos seus livros. Alguns instantes depois, ao conversar sobre as mortes em Woodsboro com Dewey Riley, Gale escuta do policial que o assassino ainda não pode ser considerado um *serial killer*. Ela responde: “Mas podemos ter a esperança de que seja, não podemos?”. O comentário agrava a dissociação da personagem com relação ao sofrimento das vítimas em prol da espetacularização das mortes através de suas reportagens televisivas.

Jean Baudrillard aborda o tema do desprendimento das pessoas, na pós-modernidade, em relação aos acontecimentos reais, em seu livro *A Transparência do mal*. Na obra, o autor afirma que a imagem antropológica que define o século XX é a de um homem, em um dia de greve, sentado em frente a sua televisão fora do ar (BAUDRILLARD, 1992). Em conversa com o também pensador Juremir Machado da Silva, publicada pelo jornal *O Correio do Povo*, o filósofo explica que:

A tela vazia é uma metáfora: refere-se ao circuito destituído de sentido que se estabelece. O telespectador, refratário à mensagem, neutraliza a televisão pela inércia. A televisão converte o homem, por seu turno, em observador passivo. Quanto mais as pessoas observam a virtualidade da imagem, fixadas diante do televisor, mais elas se afastam dos acontecimentos reais<sup>49</sup>

Em outras palavras, para Baudrillard, a pós-modernidade se particulariza por uma condição de virtualidade imagética na relação entre as pessoas e seus televisores. Em Zizek, essa relação é representada a partir do conceito de “paixão pelo real”, em que os sujeitos buscariam em *reality shows*, *snuff movies* e imagens de catástrofes repetidas à exaustão, como aconteceu no 11 de setembro, a penetração no real – mas essa penetração, por sua vez, viria através de uma “teia de semblantes” (ZIZEK, 2003, p.28). Na representação da sociedade feita por *Pânico*, esse processo descrito pelo filósofo esloveno aconteceria ao passo que as pessoas buscam, no jornalismo televisivo de Gale Weathers,

---

<sup>49</sup> Disponível em <http://www.correiodopovo.com.br/blogs/juremirmachado/2013/05/4104/entrevistas-marcantes-baudrillard-e-o-virtual/> . Acesso: 28 de novembro de 2016

o real – a notícia, o que aconteceu verdadeiramente. No entanto, o que consomem, como expectadores passivos (BAUDRILLARD, 1992), é seu “efeito espetacular” (ZIZEK, 2003, p.28) e a virtualidade contidos nessa catástrofe (no caso, os assassinatos em Woodsboro).

O efeito disso é mais bem explorado em *Pânico 2*, com a discussão levantada sobre os efeitos da violência do cinema na vida real, através da presença de *Stab* na narrativa (ver subcapítulo 4.2.3). Entretanto, já em *Pânico*, essa desagregação do público em relação aos acontecimentos reais, causadas pela espetacularização do real através de uma teia de semblantes, é exposta na forma como a obra representa o trato insensível e a falta de empatia, não só dos membros da mídia, mas dos estudantes para com Sidney e as outras vítimas de *Ghostface*. No dia seguinte à morte de Casey Becker, por exemplo, vemos alguns alunos da Woodsboro High School utilizando máscaras idênticas às vestidas pelo *serial killer*, e brincando de assustar seus companheiros de turma.

Desta forma, o universo criado por Wes Craven em *Pânico* configura uma sociedade altamente influenciada pelas narrativas jornalísticas televisivas, em um processo de busca pelo real que culmina em um encontro com simulacros. Até o artifício narrativo utilizado pelos realizadores de adicionar informações importantes da história através de reportagens em televisões é sintomático neste sentido<sup>50</sup>: para os personagens de *Pânico*, as simulações da vida real são confundidas e estimuladas pelos simulacros das telas de TV.

#### **4.2.3. A morte como entretenimento em *Stab***

Na sequência de abertura de *Pânico 2* (1997), acompanhamos o assassinato de Maureen Evans e Phil Stevens (Jada Pinkett e Omar Epps) por *Ghostface* durante uma exibição no cinema de *Stab*, filme fictício baseado nos assassinatos na cidade de Woodsboro, ocorridos na história do primeiro episódio da franquia. *Stab* segue a mesma fórmula do gênero *slasher* utilizada em *Pânico*, e contém cenas semelhantes às da franquia de Wes Craven. Em outras palavras, é como se *Pânico* estivesse sendo exibido no cinema em uma cena de *Pânico 2*, uma espécie de filme dentro do filme, característica metanarrativa e intertextual comum no cinema de terror pós-moderno, como vimos no subcapítulo 3.1.

---

<sup>50</sup> Em *Pânico*, por exemplo, descobrimos o *background* da história de Maureen, central para a narrativa, através de reportagens de televisão.

O assassino primeiro elimina Phil, o esfaqueando dentro do banheiro. *Ghostface* veste a jaqueta da vítima e retorna à sala de cinema, onde encontra Maureen e se passa por ser seu namorado, recém-assassinado. O encontro acontece no momento em que uma personagem de *Stab*, em um papel equivalente ao de Casey Becker, primeira personagem a ser assassinada em *Pânico*, está sendo atacada por *Ghostface* na tela do cinema. O *serial killer* de *Pânico 2* aproveita o momento em que Maureen o abraça após tomar um susto para esfaqueá-la. A partir desse momento, as duas mortes – a que acontece na tela e a que ocorre dentro da sala de cinema – são mostradas no filme de forma alternada. Nós vemos Maureen e a personagem que representa Casey Becker, em *Stab*, morrendo ao mesmo tempo, em montagem paralela.

**Figura 6 – Maureen morre em frente à tela de cinema em *Pânico 2* (1997)**



A sequência levanta questões que permeiam toda a franquia *Pânico*, principalmente no que concerne à relação entre violência no cinema e na realidade diegética do filme, traçando um paralelo, necessariamente, com discussões sobre violência no cinema e no mundo real. Em outras palavras, a presença na micronarrativa de *Stab*, em *Pânico*, serve como uma maneira de abordar, no filme, os questionamentos que a presença do próprio *Pânico*, no contexto dos Estados Unidos dos anos 90, causam na sociedade americana.

Como já vimos no subcapítulo 4.2.2, a sociedade retratada em *Pânico* é caracterizada por uma dissociação entre a violência vista em tela – naquele caso, as telas da televisão –, acentuada pela espetacularização dessas mortes através do jornalismo sensacionalista, e a violência vivida na prática. Apesar disso, percebe-se que, como visto no subcapítulo 4.2.1, os próprios assassinatos reais contêm um aspecto de simulação – *Ghostface* trata suas vítimas como atores que protagonizam um filme dirigido e

roteirizado por ele, caracterizando, assim, um espetáculo teatral (ZIZEK, 2003). Dadas essas duas disposições, temos, em *Stab*, especialmente na cena de abertura de *Pânico 2*, um mecanismo metalinguístico que proporciona vislumbres de um “deserto do real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8) que aparece na comparação entre a violência virtual e a real.

Quando Maureen é assassinada por *Ghostface* na sala de cinema, nós, como espectadores, ouvimos os urros da moça somados ao som da plateia, que comemora a morte da personagem que representa Casey Becker em *Stab*. Os gritos de empolgação se transformam em silêncio no momento em que Maureen, ensanguentada, aparece em frente à tela, e os espectadores percebem que aquela morte é real. Desta maneira, *Pânico* apresenta um processo em que o virtual e o real, na figura da violência, são expostos em polos extremos. Esta, no assassinato de Maureen, que acontece em frente ao público, de maneira visceral, gerando espanto; aquela, no homicídio de Casey Becker, visto em tela, sendo motivo de celebração.

Outro momento significativo desta sequência de abertura acontece durante um diálogo entre duas amigas, do lado de fora da sala de cinema, no qual escutamos uma delas alertar a outra sobre aqueles assassinatos vistos em *Stab* serem baseados em uma “história real”. Desta maneira, pode-se afirmar que a morte de Casey Becker representada em *Stab* não se trata de uma simulação, já que tem base na realidade, ou seja, em uma morte real. No entanto, ao se levar em conta o fato de que o filme é baseado em um livro (“The Woodsboro Murders”), escrito por Gale Weathers, e que essa representação acontece de maneira espetacular, ou seja, virtual, como debatido no subcapítulo 4.2.2, entende-se que os assassinatos em *Stab* também se enquadram na categoria de simulacro.

O que a cena de abertura de *Pânico 2* mostra é que a violência só vai aparecer como deserto do real, na franquia, no instante em que ocorre o ato de violência – no caso, quando Maureen sucumbe em frente a tela de cinema – e para aqueles que o presenciam. De resto, como argumentado até aqui, a violência em *Pânico* é simulada como entretenimento – tanto no cinema, quanto na televisão e até mesmo para o próprio assassino.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procurou entender como a franquia *Pânico*, de Wes Craven, se apresenta como um sintoma e, ao mesmo tempo, um comentário sobre a pós-modernidade dentro dos Estados Unidos dos anos 90. O filme, em primeiro lugar, foi compreendido como o precursor do chamado cinema de terror pós-moderno, que revitalizou o gênero que, na época de seu lançamento, perdia força na indústria cinematográfica hollywoodiana, saturado pela grande quantidade de sequência repetitivas de franquias já estabelecidas, como *Sexta-feira 13*, *A Hora do Pesadelo* e *Halloween*. Além disso, foram abordadas as diversas questões levantadas pela obra que se mostraram relevantes para seu contexto, principalmente sobre as relações pessoais cada vez mais virtualizadas, através da mídia.

Como mostrado neste trabalho, *Pânico* não se diferencia tanto em questões de fórmula narrativa das obras clássicas do gênero do qual faz parte. O filme de Craven chega a seus objetivos, como uma produção de entretenimento, inserido na lógica de repetição de Hollywood, de maneira convencional. Isso foi demonstrado, aqui, não só em seu sucesso de bilheteria, como em sua estrutura narrativa. Entretanto, entendemos que a obra ganha destaque no momento em que se mostra consciente de sua própria condição de pastiche, e, não só isso, negocia com as expectativas geradas no público por conta de uma suposta previsibilidade contida em seu *status* de *slasher movie*. O trabalho investigou a forma como *Pânico* se beneficia de sua própria falta de originalidade para gerar, além de momentos cômicos, situações que causam choques de percepção específicos no público a que é direcionado.

Além disso, foi estudado como a obra se apresenta como uma crítica da pós-modernidade nos Estados Unidos dos anos 90. Dissecamos a forma como *Pânico* representa o caráter cada vez mais crescente de virtualidade na forma como as pessoas lidam com situações reais, em especial, violência e morte. Pudemos observar a maneira como Craven cria, com sua obra, um universo imagético quase que em sua totalidade: uma sociedade calcada em simulacros.

Essa mundo virtual de *Pânico*, como vimos, se formula a partir de três micronarrativas centrais: a criada pelo vilão *Ghostface*, a partir do momento em que mata suas vítimas como em um espetáculo teatral; a feita pela mídia televisiva com relação aos assassinatos que ocorrem na franquia, sempre buscando um sensacionalismo, que, como vimos, desassocia os telespectadores da realidade; e a realizada por *Stab*, um filme dentro

do filme, cuja presença na narrativa, a princípio, posiciona o real e o virtual em polos extremos, mas também busca explorar como eles se confundem no espectro social.

Nosso objetivo foi entender como esta obra seminal ao gênero de terror, ao se mostrar informada de seu papel dentro da sociedade americana, é capaz de gerar reflexões sobre ela mesma, e, de forma mais ampla, sobre a capacidade da mídia em geral de contribuir para a construção de um mundo de simulacros, característico da nossa época. Em outras palavras, se *Pânico*, como um filme que usa a morte como entretenimento, banaliza a violência, a obra, ao mesmo tempo, propõe reflexões sobre essa banalização.

## 6. BIBLIOGRAFIA

### Livros

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Lisboa. Relógio d'Água. 1991

\_\_\_\_\_. **A transparência do mal**. Campinas, SP. Papyrus. 1992

CARROLL, Noel. **The philosophy of horror**. Londres. Routledge, 1990.

CUMBOW, Robert C. **Order in the Universe**. Lanham, Maryland. Scarecrow Press, 2000.

CUNHA, João Manuel dos Santos. “Nuanças do paradigma genérico de horror no deslocamento do literário ao fílmico”. In: SANTOS, Carolina Barbosa Lima e; SANTOS, Rosana Cristina Zanelatto (orgs). **Cinema (d)e Horror: Ensaio Críticos**. Campo Grande, MS. FCMS/Life Editora, 2011.

CLOVER. Carol J.. **Men, Women and Chainsaws**. Nova Jersey. Princeton University Press, 2015

JAMESON, Frederic. “Postmodernism and consumer society”. In: FOSTER, H. (org). **The Anti-aesthetic. Essays on postmodern culture**. 8ª ed. Seattle. Bay, 1995.

JANCOVICH, Mark. **Horror the film reader**. Nova York. Routledge, 2002.

PUCCI, Renato Luis. “Cinema Pós-moderno”. In: MASCARELLO, Fernando (org). **História do Cinema Mundial**. Campinas, SP. Papyrus, 2006.

ZIZEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do Real!**. São Paulo. Boitempo Editorial, 2003.

### Teses

PONTE, Charles Albuquerque. **Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia Pânico**. Tese (Doutorador em Literatura). Instituto de Estudos da Linguagem - Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2011.

### Artigos

EBERT, Roger. **Scream**. 1996. Disponível em: <http://www.rogerebert.com/reviews/scream-1996> Acesso: 24 de nov. 2016.

GLEIBERMAN, Owen. **'Psycho': The horror movie that changed the genre.** 2009. Disponível em: <http://www.ew.com/article/2009/08/04/psycho-the-horror-movie-that-changed-the-genre> Acesso: 05 de dez. 2016.

LISI, John. **The Rules of Reviving a Genre: 'Scream' and Postmodern Cinema.** 2014. Disponível em: <http://the-artifice.com/scream-postmodern-cinema/>. Acesso: 24 de nov. 2016.

MIRANDA, Marcelo. **Wes Craven e os pesadelos da representação.** 2014. Disponível em: <http://revistacinetica.com.br/home/wes-craven-e-os-pesadelos-da-representacao/>. Acesso: 24 de nov. 2016

SYDER, Andrew. "Knowing the Rules: Postmodernism and the Horror Film". 2002. In: WU, Harmony (org.). **Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture.** Disponível em: <http://cinema.usc.edu/assets/098/15883.pdf>. Acesso: 24. De nov. 2016.

WEE, Valerie. "Resurrecting and Updating the Teen Slasher: The Case of Scream". 2006. In: **Journal of Popular Film and Television 34.**

### **Vídeos**

CHRIS STUCKMAN. **The Problem with Horror Movies Today.** 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zz6KOsePEHs> Acesso: 05 de dez. 2016

MR. NERDISTA. **SCREAM: How Wes Craven Manipulated Audiences.** 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=noWVmuzw678> Acesso: 05 de dez. 2016

### **Filmes**

A HORA DO PESADELO. Direção: Wes Craven. Produção: Sara Risher e Robert Shaye. Roteiro: Wes Craven. New Line Cinema; Media Hom Entertainment; Smart Egg Pictures; The Elm Street Venture, 1984 (91 min.).

A HORA DO PESADELO 7: O NOVO PESADELO – O RETORNO DE FREDDY KRUEGER. Direção: Wes Craven. Produção: Marianne Maddalena, Jay Roewe. Roteiro: Wes Craven. New Line Cinema, 1994 (112 min).

HALLOWEEN. Direção: John Carpenter. Produção: Debra Hill. Roteiro: John Carpenter e Debra Hill. Compass International Pictures; Falcon International Productions, 1978 (91 min).

MATRIX. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção: Dan Cracchiolo e Joel Silver. Roteiro: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Warner Bros.; Village Roadshow Pictures; Groucho II Film Partnership; Silver Pictures, 1999 (136 min).

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA. Direção: Tobe Hooper. Produção: Tobe Hooper e Louis Peraino. Roteiro: Kim Henkel e Tobe Hooper. Vortex, 1974 (83 min.).

PÂNICO. Direção: Wes Craven. Produção: Dixie J. Capp, Cathy Konrad e Cary Woods. Roteiro: Kevin Williamson. Dimension Films; Woods entertainment, 1996 (103 min).

PÂNICO 2. Direção: Wes Craven. Produção: Cary Granat, Daniel Lupi e Marianne Maddalena. Roteiro: Kevin Williamson. Craven Maddalena Films; Dimension Films; Konrad Pictures; Maven Entertainment; Miramax Films, 1997 (120 min).

PÂNICO 3. Direção: Wes Craven. Produção: Dixie J. Capp, Cary Granat, Cathy Konrad, Marianne Maddalena, Julie Plec e Kevin Williamson. Roteiro: Ehren Kruger. Craven Maddalena Films; Dimension Films; Konrad Pictures, 2000 (116 min).

PÂNICO 4. Direção: Wes Craven. Produção: Wes Craven, Carly Feingold, Iya Labunka e Kevin Williamson. Roteiro: Kevin Williamson. Dimension Films; Corvus Corax Productions; Outerbank Entertainment; Midnight Entertainment, 2011 (111 min).

PEEPING TOM. Direção: Michael Powell. Produção: Michael Powell. Roteiro: Leo Marks. Michael Powell (Theatre), 1960 (101 min.).

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Roteiro: Joseph Stefano. Shamley Productions, 1960 (109 min.).

SEXTA-FEIRA 13. Direção: Sean S. Cunningham. Produção: Sean S. Cunningham. Roteiro: Victor Miller. Paramount Pictures; Georgetown Productions Inc.; Sean S. Cunningham Films, 1980 (95 min.).

THE FILMS OF WES CRAVEN. Direção: Robert J. Emery. Produção: Robert J. Emery. Roteiro: Robert J. Emery. Wellspring Productions, 1999 (59 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b68adSc7qA4&t=193s> . Acesso em 05 de dez. 2016.