

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE LETRAS E ARTES  
FACULDADE DE LETRAS

**PEDRO ALMEIDA DOS SANTOS**

*PÂNICO: TERROR DE PARÓDIA (UMA ANÁLISE FORMAL)*

RIO DE JANEIRO  
2025

Pedro Almeida dos Santos

PÂNICO: TERROR DE PARÓDIA (UMA ANÁLISE FORMAL)

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Letras Português e Inglês, apresentado à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos para obtenção do grau de Licenciatura em Letras.

Orientadora: Danielle dos Santos Corpas

Rio de Janeiro

2025

## CIP - Catalogação na Publicação

S237p Santos, Pedro Almeida dos  
Pânico: terror de paródia (uma análise formal) /  
Pedro Almeida dos Santos. -- Rio de Janeiro, 2025.  
50 f.

Orientadora: Danielle dos Santos Corpas.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade  
de Letras, Licenciado em Letras: Português -  
Inglês, 2025.

1. Pânico. 2. Paródia. 3. Cinema. 4. Terror. 5.  
Comédia. I. Corpas, Danielle dos Santos, orient.  
II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

À Maria Aparecida da Silva  
Almeida, minha mãe, pelo  
apoio intransponível,  
impermeável, inteiro.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos momentos pequenos e grandes que me permitiram chegar ao outro lado deste percurso de graduação. Invisíveis, porém apreciados.

À minha mãe, Maria Aparecida, por acreditar por longos cinco anos quando eu mesmo duvidava. O exemplo de docente foi de você para mim.

À minha professora de língua portuguesa, Raquel Rangel, pela aposta nas Letras que incentivou e regou por muito mais do que somente três anos de ensino.

Às amizades criadas do começo ao fim: Bia, Laura, Caio, Bruna, Stefanny, Verônica e Ingrid, Emanuelle, Clara, tantos nomes – pessoas incríveis – e suas importâncias particulares que mal caberiam em uma só página. Agradeço cada um que encontrei nesta trajetória, mesmo.

Às amizades criadas em outros começos, com horizontes à frente ainda: Alícia, Elen, Júlia e João. Vocês tocaram minha vida em épocas em que muito parecia distante e continuam a ser pessoas maravilhosas.

À minha orientadora, Danielle Corpas, por guiar uma ideia à pesquisa, sempre com comentários, reuniões e conselhos geniais. Obrigado por apontar um caminho para pensar literatura, cinema, narrativa, ficção.

À Marcos por nove anos de amizade tão cara ao coração e alma, desde a escola até a universidade. Chegamos ao outro lado – adiante!

## RESUMO

Este trabalho consiste em uma análise formal de *Pânico*, longa-metragem estadunidense de 1996. No capítulo de introdução, é apresentado o objetivo de examinar a obra como uma paródia de outros filmes de terror lançados desde as décadas de 1970 até 1990, observando peculiaridades implicadas no gesto paródico e em seus resultados. Especificamente, as obras de referência são aquelas integrantes do *slasher*, um subgênero filmico do terror no qual vários personagens, em grande maioria jovens, são assassinados por uma figura misteriosa com um objeto cortante, como facas ou machados. De início, o segundo capítulo da pesquisa realiza um levantamento histórico do gênero *slasher* norte-americano a partir de sua origem nos anos 1970, juntamente com seus componentes formais básicos. O capítulo parte, então, para demonstrar a mudança de popularidade do gênero entre os anos 1980 e 1990, a fim de ilustrar o estado atual do gênero – marcado pelas demandas do mercado e sua lógica de produção. O terceiro capítulo discorre sobre o conceito da paródia e os processos de parodização na arte contemporânea para, assim, explicitar como *Pânico* utiliza-se desses procedimentos para argumentar sua crítica ao gênero que replica. A pesquisa identifica em *Pânico* uma ambivalência de paródia e sátira na operação crítica da obra, capaz de destrinchar o esquema formal do *slasher* a ponto de replicá-lo para seu propósito de comentário observador de suas partes, mas também visando denunciar, em certos momentos, tais partes da narrativa como falhas inerentes ao gênero. A obra comporta ambas as abordagens, porém a pesquisa revela a paródia como método mais robusto na aplicação de seus princípios operadores e ferramentas narrativas.

## ABSTRACT

This research consists of a formal analysis of *Scream*, a feature film from the United States released in 1996. The introductory chapter presents the research's objective of examining *Scream* as a parody of other horror films released between the decades of 1970 until 1990, observing peculiarities implied by the parodic gesture and its results. Specifically, the reference works are those of the slasher, a film subgenre of horror in which various characters, most of them young, are murdered by a mysterious figure with a sharp object, such as knives or axes. At a first moment, the research's second chapter surveys a history of north-american slasher from its origin point in the 1970s, accompanied by its basic formal components. The chapter, then, aims to explain the shift in popularity for the genre between the 1980s and 1990s in order to illustrate its current state – marked by market demands and its production logic. The third chapter reflects on the concept of parody and the parodic processes in aims of explaining how *Scream* employs these procedures to argue its critique to the genre it replicates. The research identifies in *Scream* an ambivalence of parody and satire in its critical operation, capable of dismantling the *slasher*'s formal array to the point of replicating it for its purpose as observing commentator of the genre's parts, while also aiming to denounce, at certain points, such parts of the narrative as inherent flaws of the genre. The film encompasses both approaches, however, the research reveals the parody as the most robust in the application of its operating principles and narrative tools.

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução.....</b>	<b>1</b>
<b>2. O gênero slasher.....</b>	<b>2</b>
2.1. O slasher nos anos 1990.....	16
<b>3. Pânico em cena.....</b>	<b>18</b>
3.1. A paródia.....	19
3.2. A paródia em Pânico.....	23
<b>4. Considerações finais.....</b>	<b>37</b>
<b>5. Referências.....</b>	<b>39</b>

## 1. Introdução

Este trabalho consiste em uma análise formal de *Pânico*, longa-metragem estadunidense de 1996. O objetivo é examinar a obra como uma paródia de outros filmes de terror lançados desde as décadas de 1970 até 1990, observando peculiaridades implicadas no gesto paródico e em seus resultados. Especificamente, as obras de referência são aquelas integrantes do *slasher*, um subgênero filmico do terror no qual vários personagens, em grande maioria jovens, são assassinados por uma figura misteriosa com um objeto cortante, como facas ou machados.

Roteirizado por Kevin Williamson e dirigido por Wes Craven, *Pânico* dispõe desta mesma premissa clássica dos filmes de *slasher*: uma figura mascarada, munida com uma faca de cozinha, realiza uma série de assassinatos grotescos em uma pacata cidade fictícia dos Estados Unidos. A história gira em torno de uma jovem local com um histórico familiar frágil, Sidney Prescott. Quando ela se torna alvo do assassino, tem que matá-lo antes que seja a sua próxima vítima. Dito isto, o que catapultou o longa-metragem para o *status* de lançamento inovador não foi uma quebra total da fórmula já estabelecida desde os anos 1970, mas sim a sagacidade das suas *críticas* às convenções formais do cinema de *slasher*.

Concebido originalmente como uma espécie de comentário metalinguístico na trajetória do gênero de terror norte-americano e suas repercussões estilísticas e narrativas, *Pânico* utilizou-se do molde do *slasher* para tentar integrar, em uma só narrativa, o terror, inspirado na tradição cinematográfica que lhe antecede, e o humor, derivado da paródia observadora. Isto posto, o que se pretende com este trabalho é analisar a anatomia formal da paródia em *Pânico* em seu duplo aspecto: humorístico e amedrontador.

O trabalho leva em consideração elementos de roteiro, atmosfera, caracterização, produção, fatores externos, entre outros, para sustentar a análise da forma filmica e seus efeitos sobre o espectador. Tal mistura de paródia com terror será examinada a partir não só de um olhar ao histórico cinematográfico do subgênero *slasher*, mas também baseando-se em estudos sobre o terror, a paródia e o cinema.

No que se refere ao gênero do *slasher*, o trabalho se debruça sobre as origens do mesmo e suas estruturas básicas, assim como busca apreender a relação entre o *slasher* dos anos 1990 e a realidade norte-americana de seu público. O estudo seminal de 1992 de Carol J. Clover, *Homens, Mulheres e Serras Elétricas: Gênero no Horror Moderno*<sup>1</sup>, é o principal

---

<sup>1</sup> *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror*, originalmente. Visto que não há uma edição da obra traduzida para o português, as citações adiante do livro serão de tradução livre do autor.

texto de apoio do trabalho no tocante ao *slasher* e suas convenções. Adicionalmente, o ensaio “The stalker film” (1987) de Vera Dika, publicado na coleção *Horrores Americanos: Ensaios no filme de terror americano moderno*<sup>2</sup> fornece uma gama de referências teóricas para a pesquisa.

O par de textos “O Iluminismo como mistificação das massas” por Max Horkheimer e Theodor W. Adorno, em *Indústria cultural e sociedade* (2009), e “As Pequenas Balconistas” de Siegfried Kracauer, em *O Ornamento da massa: ensaios* (2009), compõem a base teórica da pesquisa para pensar os efeitos da industrialização do cinema, assim como para auxiliar no ato crítico da pesquisa.

Outro texto de apoio é *Uma Teoria da Paródia* (1985), de Linda Hutcheon, que norteia a acepção de paródia que o trabalho emprega ao discutir *Pânico* e seus esforços de reflexão sobre a forma do *slasher*. Assim, a paródia discutida aqui é a obra que se realiza por meio da “repetição com diferença” (Hutcheon, p. 48, 1989), ou seja, com um distanciamento do texto-alvo, ou a obra de referência, para que a paródia possa operar sua criticidade das estruturas e temas presentes nos objetos originais. A questão da definição da paródia e os âmbitos artísticos que a mesma rege, tal como a sua relação com a sátira, são fundamentadas pelo estudo de Fredric Jameson em seu “Pós-modernidade e sociedade de consumo” (1985).

Pensando nas particularidades de *Pânico* como longa-metragem, os conceitos de cinema *opaco* e *transparente* desenvolvidos por Ismail Xavier em seu *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (2005) também solidificam a análise do trabalho da paródia em *Pânico*, principalmente no que se refere ao cunho metalinguístico do longa-metragem. A pesquisa informa-se, também, dos princípios cinematográficos que Xavier apresenta ao longo da obra, visando uma maior familiarização com a forma filmica e suas particularidades.

## 2. O gênero *slasher*

*Pânico* segue uma tradição cinematográfica do cinema de terror que se estabelece na década de 1970: o *slasher*, um subgênero filmico caracterizado por sua capacidade de (re)produção em massa ao longo dos vinte anos que marcam seu ápice de lançamentos. A premissa do longa-metragem em análise aqui serve para delimitar o que é o *slasher* e as suas figuras, temáticas e tropos. A narrativa de *Pânico* se passa ao longo de somente alguns dias,

---

<sup>2</sup> *American horrors: Essays on the modern American horror film*, originalmente.

em uma cidade estadunidense, fictícia e suburbana, Woodsboro; os moradores da cidade tornam-se alvo de uma série de assassinatos brutais, realizados com um objeto cortante, ligados a uma figura sem identidade e violenta, Ghostface; uma jovem mulher envolve-se na trama como sua heroína por azar ou por escolha própria, Sidney Prescott; o assassino e a heroína lutam entre si até nenhum dos amigos da heroína, em grande maioria jovens e irreverentes, restarem vivos, sendo frequentemente mortos após praticar atos sexuais e usar substâncias psicoativas; a heroína, mesmo que às vezes de modo temporário e sem necessariamente matar alguém, triunfa com vida contra o assassino e segue em frente marcada pelos acontecimentos extremos pelos quais passou.



**Imagen 1:** *Pânico* (1996).

Da esquerda para direita, os personagens que integram o grupo de amigos: Billy Loomis, Sidney Prescott, Stu Macher, Tatum Riley e Randy Meeks.

A proximidade de *Pânico* com as convenções mais básicas do *slasher* não é devido simplesmente ao fato de o filme seguir a linha de produção do gênero no cinema norte-americano dos anos 1990. Essa indústria é marcada por franquias filmicas de sucesso em décadas passadas que, vinte anos depois, encontram-se nas margens da atenção crítica e são escassas em lançamentos com retornos comerciais comparáveis ao seu ápice nos anos 1980. *Pânico* adere tão tipicamente ao modelo *slasher* pois tenta<sup>3</sup>, em seu modo paródico, retomar o gênero criticamente. O filme propõe um exame do legado do *slasher*, configurado nos dois lados da obra: aquele diegético e aquele direcionado ao espectador. Por um lado, os próprios personagens de *Pânico* levantam a questão do terror, referenciam seus filmes mais emblemáticos, criticam seus tropos e convenções, discutem entre si suas preferências,

<sup>3</sup> Há falhas na paródia do filme que requerem maior atenção e, assim, são discutidas em maior detalhe no segundo capítulo do trabalho.

debatem sobre sua influência na sociedade e vice-versa. Por outro lado, o filme, por compartilhar o gênero que critica, traz à tona os elementos do *slasher* para si e os modifica a fim de servir a seu propósito paródico; isto significa, dentre outras coisas: a) distanciar-se dos filmes constitutivos do gênero o suficiente para inverter suas estruturas formais e b) selecionar uma coleção de exemplares do gênero para referenciar, visualmente, audivelmente e narrativamente. A crítica de *Pânico* perpassa o nascedouro do *slasher* no cinema de terror, suas obras representativas e, centralmente, as características que o constituem.

Assim, o que se pretende neste capítulo é estabelecer uma retrospectiva da formação do *slasher*, levando em consideração tanto as suas origens filmicas quanto os contornos formais do gênero. O processo de formação do *slasher*, assim como qualquer gênero narrativo, não se inicia com a obra que o separa das demais tradições em que está inserido, mas sim com as obras que influenciam suas distinções formais.

Clover (2015, p. 23) aponta que, como referência precursora, não há outro filme que forneça ao *slasher* suas ferramentas narrativas como *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock. As dinâmicas de personagens e tropos que definem o gênero são tomados, metabolizados e reorganizados a partir do que *Psicose* apresenta: o assassino, a vítima feminina, o lugar isolado dos demais, a arma de curta distância. Tais elementos figuram peças fundamentais no *slasher*, mas integram também uma das várias facetas do legado de *Psicose*, isto é, a viabilidade comercial do cinema anglófono com violência física e explícita.

Por um lado, o elemento do crime hediondo no cinema de terror como motor narrativo, principalmente o homicídio, não é algo *introduzido* por obras como *Psicose*<sup>4</sup> ou outras de cunho similar. Fritz Lang lançou seu *M, O Vampiro de Dusseldorf*, em 1931, munido de uma narrativa de sequestro, assassinatos em série e abuso infantil. *Psicose* também não foi o único longa-metragem de sua década a apostar na representação da violência em tela – Michael Powell (1995, p. 138) descreve a recepção britânica de seu *A Tortura do Medo* (1960), outro filme que investe muito de seu roteiro nos atos brutais de um assassino em série, com acusações de amoralidade e perversidade, além de um fracasso total de bilheteria. Mas o filme de Hitchcock foi capaz de alcançar, contra o padrão de rentabilidade dos filmes de terror norte-americanos, tanto o sucesso cultural, acumulando uma fortuna crítica expressiva e inaugurando um gênero filmico inteiro, quanto o sucesso

---

<sup>4</sup> O cinema de terror utiliza, décadas antes de 1960, o assassinato premeditado como um componente básico por toda a extensão de seus vários sub gêneros: na ficção científica, como em *O Monstro do Ártico* (1951); no enredo sobrenatural, como em *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) ou *Drácula* (1931); e até no horror mundano, como em *À Meia-Luz* (1944).

comercial evidenciado pelo seu *status* de segundo filme mais visto na América do Norte no ano de 1960, com uma fatura de 32 milhões de dólares em bilheteria.



Imagen 2: *Psicose* (1960).

A representação da violência em *Psicose* instaurou um ponto de mudança no sistema cinematográfico norte-americano: filmar o sangue, as feridas e a carne viva em tela mostrou-se não só um atrativo do gênero de terror no mercado, partindo das imagens de violência em *Psicose*, mas também o início de uma nova forma de produzir o elemento abjeto nas salas de cinema. Ao longo dos anos 1960 e no início da década de 1970, o gênero de terror norte-americano apostava na expansão de seu escopo para acomodar obras mais violentas, focadas no homicídio, tortura e fluidos corporais explícitos, como em *Banquete de Sangue* (1963), *Repulsa ao Sexo* (1965) e *Aniversário Macabro* (1972). Partindo disto, o paradigma cinematográfico da América do Norte é, num primeiro momento, reformulado para testar essas novas maneiras de narrar o objeto central do terror: o medo. É neste período de experimentação<sup>5</sup>, entre os anos 1960 e 1970, que o terror norte-americano fornece ao *slasher* as obras fundamentais para sua formação.

*O Massacre da Serra Elétrica* (1974), de Tobe Hooper, é o filme que comumente delimita o ponto de partida do *slasher* em análises históricas do gênero; cronologias passadas – como de Clover (2015) ou Petridis (2014) – marcam o lançamento do longa-metragem como a inauguração de um novo modo de se narrar o terror no cinema. *O Massacre* reúne

<sup>5</sup> Vale pontuar que tais novas práticas de filmar o terror eram também testadas por cinemas ao redor do mundo, como o italiano (*Olhos Diabólicos*, 1963), o japonês (*Inferno*, 1960) e o brasileiro (*À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, 1964).

ferramentas narrativas que se tornaram representativas do gênero na sua formação: uma figura mascarada e violenta; assassinatos em série de jovens dissidentes; um local estadunidense e fictício, mas baseado em espaços reais; a jovem heroína que sobrevive sozinha. Essas ferramentas – dentre outras, como a figura de autoridade incapaz ou a própria arma do assassino –, que serão mais a frente elencadas e analisadas propriamente, tipificam o *slasher* como um gênero filmico e o situam no cinema de terror. *O Massacre* introduz no circuito cinematográfico norte-americano uma nova maneira de fazer o terror, organizando certas temáticas, personagens e elementos formais em um arranjo prototípico a ser seguido décadas a seguir – sua inovação formula uma configuração narrativa formal informada pelos estilos em recorrência na década de 1960, particularmente a ascensão da brutalidade explícita tanto no cinema da América do Norte quanto nas narrativas clássicas do *giallo* italiano, um movimento concomitante ao cinema de Hitchcock e marcado pela recorrência dos arquétipos da figura mascarada e da jovem em perigo.

Podemos, então, começar a entender melhor como o *slasher* se estabelece ao longo dos anos como um novo tipo de gravar o terror. Em *American horrors: Essays on the modern American horror film* (1987), Vera Dika, com seu capítulo “The stalker film”<sup>6</sup>, procura realizar um balanço geral desse novo gênero de terror, principalmente de seus exemplares da virada dos anos 1970 para os anos 1980:

Em um nível narrativo, a maioria desses filmes apresenta a luta entre um assassino, que persegue e mata um grupo de jovens, e uma personagem central, geralmente mulher, que emerge do grupo para subjugar o assassino. A característica particular mais distinta desses filmes, no entanto, está em sua representação do assassino: ele ou é mantido fora de quadro ou é mascarado pela maior parte do filme. Ele é, então, despersonalizado de modo literal, com seu corpo e os mecanismos mais complexos de sua consciência ocultados do espectador.<sup>7</sup> (Dika, 1987, p. 87-88)

O trecho acima serve tanto para apresentar a proposta básica do *slasher*, desde suas histórias repetidas de obra para obra, quanto para reforçar a importância de seus dois elementos focais: o assassino e a heroína. São esses dois componentes que, junto a outras figuras e tropos, estabelecem os componentes formais do gênero ao longo de sua ascensão no circuito cinematográfico norte-americano, componentes esses tão fundamentais para

<sup>6</sup> Dika cunha a expressão *stalker film* para descrever um tipo de filmes de terror, incluindo os *slashers* discutidos ao longo do trabalho. A análise feita por ela nos serve, como serviu para outros pesquisadores, para entender a fortuna crítica desses filmes de maneira sincrônica.

<sup>7</sup> "On a narrative level, most of these films portray the struggle between a killer, who stalks and kills a group of young people, and a central character, usually a woman, who emerges from this group to subdue him. The single most distinctive characteristic of these films, however, lies in their representation of the killer: he is either kept off-screen or masked for the greater part of the film. He is thus depersonalized in a literal sense, with his body and the more intricate workings of his consciousness hidden from the spectator.", originalmente.

constituí-lo que são os principais alvos do processo de parodização em *Pânico. O Massacre*, como dito antes, arranja em sua narrativa esses elementos, já antes utilizados por outras obras antecedentes, de modo a estabelecer uma tradição filmica a ser seguida com futuros filmes integrantes do *slasher*. É, então, possível traçar um arco temporal de vinte anos para entender não só a recepção do *slasher*, mas também os seus componentes a serem criticados, retomados e invertidos em *Pânico*; a cronologia que segue parte dos lançamentos mais emblemáticos da tradição do *slasher*, principalmente aqueles incluídos na crítica de *Pânico*, tendo em mente que uma história mais detalhada do gênero como um todo traria uma dimensão maior do que o presente trabalho é capaz de realizar.

Logo em 1974, *O Massacre* e a produção canadense *Noite do Terror* foram lançados exatamente no mesmo dia. São também muito similares em sua disposição formal, mas o segundo filme teve um número reduzido de espectadores e críticos, ao ponto de ser esquecido com o passar da década. Ambas as obras dispõem dos mesmos elementos centrais do que viria a ser o *slasher*: assassino, heroína, locais isolados, etc. Em seguida, outras obras integrantes do gênero, como *Comunhão* (1976), reutilizam as ideias propostas pelo *Massacre* (ou pela *Noite do Terror*, a depender de sua região e época de produção), mas é a chegada de *Halloween: A Noite do Terror* (1978) que estabelece o *slasher* como um *modelo* a ser não só seguido, mas reproduzido fielmente. *Halloween* sedimenta uma *fórmula* de realizar o *slasher* ao faturar como nenhum outro na década nascente do gênero – o sucesso da obra acarreta uma prática de reprodução fiel ao seu modelo inicial. Clover (2015) diz em sua análise dos contornos formais do *slasher* que:

[...] o terror é organizado em volta de funções que são compreendidas como preexistindo e constituindo a personagem. Embora um gorila, uma gosma, um tubarão, e um recepcionista de motel sejam superficialmente entidades muito diferentes, todos eles, mais ou menos, fazem o mesmo trabalho, narrativamente falando [...]. Do mesmo modo são as categorias de vítima e herói, papéis não menos prefabricados e previsíveis para serem interpretados por muitos ou um só, por alguém alto ou baixo, [...] homem ou mulher.<sup>8</sup> (Clover, 2015, p.12)

Partindo dessa coleção de *funções narrativas*, ou personagens, as figuras do homicida em série e a heroína destemida recebem um apanhado de traços quase obrigatórios para integrar um *slasher* dos anos 1970 e 1980, traços esses também presentes em *O Massacre*,

---

<sup>8</sup> “[...] horror is organized around functions that are understood to preexist and constitute character. Although a gorilla, a blob, a shark, and a motel attendant are superficially very different entities, they all do more or less the same job, narratively speaking [...] Likewise the categories victim and hero, roles no less prefabricated and predictable for their being performed by many or one, tall or short, [...] male or female.”, originalmente.

mas que não eram mantidos tão à risca por cineastas do gênero antes do sucesso de *Halloween* e o atrativo comercial na sua reprodutibilidade de baixo custo.

Com esta introdução ao nascedouro do *slasher* no sistema cinematográfico em que se insere, é possível contextualizar uma camada mais social que informa a estética do gênero, especificamente o seu contexto de produção e relação com o perfil demográfico de seu público. Em seu diagnóstico do cinema como máquina cultural, Kracauer (2009) aponta nos filmes destinados às massas, aqueles produzidos no intuito de entreter o cidadão trabalhador e não questioná-lo, um efeito de reflexão das sociedades que retratam:

Para pesquisar a sociedade atual, seria necessário ouvir aquilo que revelam os produtos da grande indústria cinematográfica. Todos eles revelam um segredo sem que na realidade o queiram. Na sequência finita de filmes um número limitado de temas típicos retorna sempre e eles revelam como a própria sociedade deseja ver a si mesma. A quintessência destes temas de filmes é, ao mesmo, a soma das ideologias da sociedade, despida de seus encantos através da interpretação dos motivos. (Kracauer, 2009, p. 315)

Como um espelho prateado que refaz aquilo ao seu redor, os filmes absorvem os contextos de sua produção e os metabolizam em tela, num eixo partindo desses filmes-produtos com tramas recicladas até aqueles de intenções estilísticas mais complexas. Seguindo este raciocínio, o cinema de terror não é diferente nem menos mercantilizado do que aqueles considerados por Kracauer décadas antes. No que se refere à sua capacidade de refletir o mundo que representa, a gênese do *slasher* comprova sua fibra social. Tobe Hooper produz o seu *Massacre* em um contexto de massacres reais espalhados pelo mundo nos anos 1970, entregues aos telespectadores de noticiários estadunidenses que transmitiam imagens constantes de cadáveres e mutilações da guerra entre Vietnã e Estados Unidos; o *slasher* nasce com uma veia reflexiva da realidade em que está. Dika (1987) procura atribuir ao *slasher* o caráter de resposta aos anos de possível vulnerabilidade dos Estados Unidos frente ao palco mundial, juntamente com uma guinada para o conservadorismo como estatuto a ser seguido por seus cidadãos. Nesta linha de análise, o *slasher* surge como uma maneira de demonstrar “a sociedade que se manifesta nos filmes sensacionalistas de sucesso” (Kracauer, 2009, p. 312), especificamente a sociedade estadunidense dos anos 1970 em estado de convulsões políticas e culturais.

De fato, os *slasher*s tornam-se uma peça fixa nas engrenagens da indústria cinematográfica norte-americana. Produzidos em sucessão, estes filmes são apreciados pela sua reprodução, como a mesma peça teatral montada por companhias diferentes em épocas diferentes ou uma vertente de pornografia regravada sem pretensões além da comercial, ao

ponto de que seu público mais fiel enche salas de cinema para se deleitaram na particularidade da repetição em vez da inovação narrativa. O público do *slasher* segue os mesmos nomes, cenários e tropos filme após filme. Por isso, Clover (2015) entende o cinema de terror como alinhado a uma tradição oral que (re)conta seus contos folclóricos sem se preocupar em reformular o arranjo já há muito tempo decidido.

Os vários filmes *slashers* que perpassam por toda a década de 1980 estabelecem a anatomia mais *típica* do gênero conforme um número expressivo de lançamentos, com um filme *slasher* de sucesso para cada ano da década; franquias como *Halloween* (de I até V), *Sexta-Feira 13* (de I até VIII) e *A Hora do Pesadelo* (de I até V) são firmadas durante este período de sequências, *prequels* e *spin-offs*<sup>9</sup> anuais com faturamento garantido, mesmo que nem sempre excedendo lançamentos anteriores.

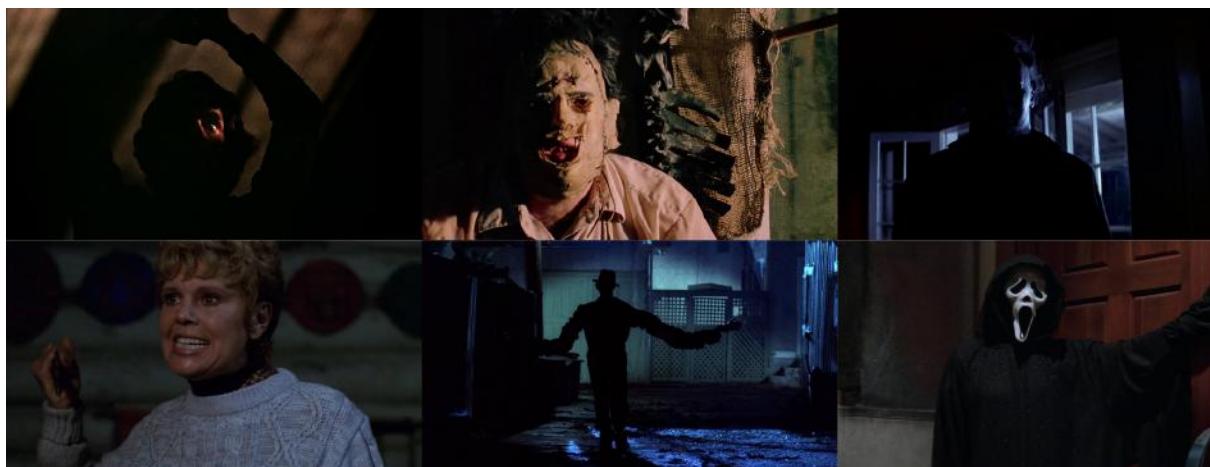
<b>Anos 1960</b>	<b>1988:</b> Friday the 13th Part VII: The New Blood, Halloween 4: The Return of Michael Myers, A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master
<b>1960:</b> Psycho, Peeping Tom	<b>1989:</b> Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan, A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child, Halloween 5: The Revenge of Michael Myers
<b>Anos 1970</b>	<b>Anos 1990</b>
<b>1974:</b> The Texas Chain Saw Massacre, Black Christmas	<b>1990:</b> Prom Night III: The Last Kiss
<b>1976:</b> Alice, Sweet Alice	<b>1991:</b> Freddy's Dead: The Final Nightmare
<b>1978:</b> Halloween	<b>1993:</b> Jason Goes to Hell: The Final Friday
<b>Anos 1980</b>	<b>1994:</b> Wes Craven's New Nightmare
<b>1980:</b> Prom Night, Friday The 13th	<b>1995:</b> Halloween: The Curse of Michael Myers
<b>1981:</b> Friday the 13th Part 2, Halloween II	<b>1996:</b> Scream
<b>1982:</b> Friday the 13th Part III, The Slumber Party Massacre	
<b>1983:</b> Psycho II	
<b>1984:</b> Friday the 13th: The Final Chapter, A Nightmare On Elm Street	
<b>1985:</b> Friday the 13th: A New Beginning, A Nightmare on Elm Street	
2: Freddy's Revenge	
<b>1986:</b> Friday the 13th Part VI: Jason Lives, The Texas Chainsaw Massacre 2, Psycho III	
<b>1987:</b> A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors, Hello Mary Lou: Prom Night II	

**Imagem 3:** Cronologia de *slashers* entre anos 1970 até 1990 com foco em expoentes de maior sucesso.

Com tal profusão de obras, podemos, então, examinar como a dita *anatomia formal* do filme *slasher* é montada e delimitada, tendo como estudo norteador as pesquisas seminais de Clover (2015). Começamos por três componentes básicos: o assassino, a heroína e as vítimas.

<sup>9</sup> Num contexto de uma série ficcional com múltiplas partes, especialmente no cinema, a *prequel* é uma obra cuja narrativa antecede aquela de uma obra anterior. Neste mesmo contexto, o *spin-off* é uma nova obra derivada também de uma obra anterior, no intuito de expandir um ou mais aspectos da narrativa original.

A figura do assassino em série reincide nesses filmes com traços pré-determinados, ou seja, sua função nos mecanismos formais do gênero é claramente formalizada (até mesmo cristalizada). O personagem do homicida mascarado, seja pelo uso literal de uma máscara (de hóquei, de pele humana, de um traje de fantasia etc) ou por uma camada de sombras e ângulos de câmera ofuscantes, é mais reconhecível “pela trilha sonora e uma série de tomadas distintas” (Dika, 1987, p. 88) do que sua presença física nos quadros de uma dada cena.

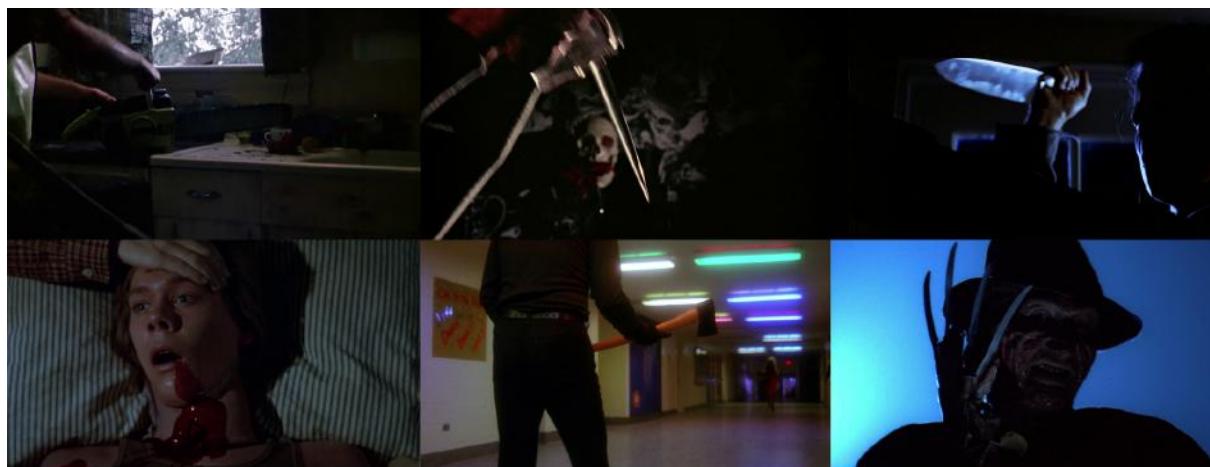


**Imagen 4:** Assassinos em *slasher*.

Da esquerda para a direita: *Noite do Terror* (1974), *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Sexta-Feira 13* (1980), *A Hora do Pesadelo* (1984), *Pânico* (1996).

Ele (pois é quase sempre uma figura revestida de marcas de masculinidade), desde o vestuário até os métodos de execução, pode encarnar uma gama de entidades: um demônio, um morto-vivo ou um homem aparentemente comum, desde que, de um modo ou outro, seja: 1) categoricamente sobrenatural ou inumano, podendo retornar a qualquer momento e sobreviver a percalços letais para uma pessoa comum, 2) presente fisicamente na narrativa de maneira mínima, já que sua presença é registrada por meio dos corpos que mata, e 3) sem um perfil psicológico ou identidade aprofundados, isto é, suas motivações para o homicídio, tortura e todo tipo de ato hediondo saem de foco para dar lugar a um *ser* de difícil compreensão, com atos frequentemente acompanhados de um teor sexual proveniente tanto das próprias armas fálicas que usa quanto de uma mentalidade “sexualmente perturbada” (Clover, 2015, p. 29). O assassino é formado como um complemento ao papel da heroína, quase sempre ligado a ela por um evento passado em comum ou ações tomadas intencionalmente para aproximar-los, o que não garante uma clara explicação para suas inclinações violentas.

As armas utilizadas por esse personagem repetido filme após filme atuam como uma extensão de si, de modo a ilustrar uma de suas facetas: a mundanidade de quem é, onde está e o que faz. A figura do assassino em série repete-se por todo o espectro do *slasher*, mesmo com exemplares sobrenaturais ou inumanos, como um ente secreto, invisível em meio às casas suburbanas que assombra. Freddy Krueger, de *A Hora do Pesadelo*, ou Jason Voorhees, de *Sexta-Feira 13*, encarnam formas extradimensionais ou morta-vivas, respectivamente, mas sua presença, de fato, limita-se aos cantos escuros, onde são vistos por não mais do que uma ou dois personagens incapazes de reunir uma multidão de testemunhas ou registrar fotograficamente o que veem. O assassino *slasher* invade uma região mundana independentemente de sua própria origem ou natureza estrangeiras; sua arma preferida alterna-se entre facas, facões, machados, machadinhas, lâminas, motosserras, furadeiras. Os objetos cortantes e/ou perfurantes, disponíveis tanto para as vítimas quanto para os seus algozes por conta de seu *status* nos lares norte-americanos, são equipamentos domésticos.



**Imagen 5:** Armas em *slashers*, da esquerda para a direita: *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Sexta-Feira 13* (1980), *A Morte Convida Para Dançar* (1980), *A Hora do Pesadelo* (1984).

A heroína, ou a *Final Girl* (a menina final, numa tradução livre) na expressão popular, é outro dos componentes constitutivos do *slasher*. Essa figura, assim como seu par assassino, segue certos padrões de caracterização: ela é uma jovem mulher, distinta de suas amigas por sua cautela, sensibilidade e falta de relações sexuais; é engenhosa em situações de perigos; é conectada, em algum grau, com a figura do assassino; e, também, a ela é atribuído o dever de desvendar o mistério e impedir o assassino, seja por força, artimanha ou sorte. Destacada na narrativa que privilegia seu ponto de vista e percurso no desenrolar da história, sua caracterização a coloca em contraste com outras jovens ao seu redor: quanto mais a heroína

se abstêm do vício e do sexo, mas as suas amizades morrem durante o coito ou após usarem substâncias psicotrópicas e, narrativamente, reforçam a astúcia e a qualidade moral da heroína em resistir às tentações que lhe são apresentadas.

A recusa de atos de imoralidade, no entanto, não é estendida ao homicídio em casos de autodefesa. A heroína do *slasher* é entendida como justificada narrativamente na sua subjugação do assassino, ato nem sempre realizado pelo assassinato, mas que, quando feito, acarreta consequências de culpa interna em vez de culpa externa (acusações de crime, aprisionamento ou isolamento por conhecidos). A função da heroína é, mais do que sobreviver às tentativas contra a sua vida e de seus amigos, equiparar-se ao seu par narrativo no assassino: empunhar uma arma de defesa simboliza a mudança de mentalidade por parte da heroína, agora buscando exterminar a ameaça através de uma assimilação de seus traços, incluindo suas marcas masculinas, destas a mais garantida sendo a violência.



**Imagen 6:** Heroínas em *slasher*.

Da esquerda para a direita: *Noite do Terror* (1974), *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *A Morte Convida Para Dançar* (1980), *Sexta-Feira 13* (1980), *O Massacre* (1982), *Pânico* (1996).

As vítimas do *slasher* são outro elemento formalizado em sua estrutura narrativa: um grupo de jovens (incluindo desde adolescentes até adultos nos seus vinte anos), sem predominância do gênero masculino ou feminino na sua composição, tipicamente irreverentes, que “se distinguem da heroína e do assassino por sua incapacidade de ver e usar a violência e, no fim das contas, por sua incapacidade de gerar o fluxo da narrativa” (Dika, 1987, p. 89). Os amigos da heroína em sua maioria cumprem os requisitos do personagem de vítima jovem, um papel tão cristalizado que pode ser analisado como um único personagem interpretado por atores diferentes ao longo do percurso do *slasher*; eles riem, namoram, fazem sexo, se drogam, zombam e sabotam a si e a outros personagens, para, em última instância, formarem o estoque de mortes previstas deste gênero. Essa coleção de vítimas são

os “transgressores sexuais”, como Clover aponta, que servem duplamente como 1) lição para a heroína acertar onde elas erram e 2) realização das necessidades narrativas do filme, isto é, serem cortados, sangrados, perseguidos, torturados e assassinados.



**Imagen 7:** As vítimas em *slasher*.

Da esquerda para a direita: *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), *Noite do Terror* (1974), *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Sexta-Feira 13* (1980), *A Hora do Pesadelo* (1984), *Pânico* (1996).

É necessário apontar que, no elenco de vítimas de um *slasher*, principalmente durante sua explosão comercial dos anos 1980, é também estabelecido um precedente a ser emulado por obras integrantes: a maneira de execução da vítima mulher. Apesar deste grupo de personagens dispor tanto de homens e mulheres em quantidades aproximadas, a maneira de remoção da narrativa de um gênero contrasta com a de outro. Desde *Psicose*, a morte feminina destaca-se pela estética de suas sequências, como a duração, desde a perseguição até a remoção do corpo; o grau de detalhamento e variedade da própria execução, com tomadas recorrentes de seus gritos de horror e feridas abertas, junto a um manuseio de corpos mais próximo de instalações artísticas do que da ocultação de cadáveres; e a própria atitude de superioridade do assassino frente a sua vítima, expressa por disfarces, distrações, humilhação póstuma e linguagem derrogatória, quando o assassino é capaz de enunciar.



**Imagen 8:** Sequências de morte de vítimas femininas em *slasher*, da esquerda para a direita: *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Sexta-Feira 13* (1980), *A Hora do Pesadelo* (1984), *Pânico* (1996).

Dando seguimento aos componentes constitutivos do *slasher*, também é necessário levar em conta um conjunto de elementos formais voltados para a construção de espaço e tempo nestas obras.

A construção do espaço filmico é um aspecto fixado logo nas etapas iniciais do gênero como um todo quando elencamos os locais centralizados em narrativas que sucedem *O Massacre*: fictício, não-metropolitano e estadunidense. O palco das matanças de um *slasher* típico dos anos 1980 é ou o espaço do subúrbio, áreas residenciais de classe média distantes de centros urbanos, ou o espaço rural, regiões de difícil acesso, sem automóveis e com meios de comunicação restritos. Casas, fazendas, acampamentos, escolas, todos esses lugares de convivência comum no dia a dia e isolados à noite formam o catálogo de interesse de um assassino *slasher* procurando transformar “as mesmas paredes que prometem [mantê-lo] para fora rapidamente [em] paredes que prendem a vítima para dentro” (Clover, 2015, p. 32). Assim como as armas que segura invadem um corpo, o *slasher* titular procura adentrar esses espaços de segurança entre membros da comunidade a fim de, além das matanças, enfrentar eventos de seu passado que ocorreram neste espaço.



**Imagen 9:** Espaços em *slashers*.

Da esquerda para a direita: *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), *Noite do Terror* (1974), *Sexta-Feira 13* (1980), *O Massacre* (1982), *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Pânico* (1996).

Aí é que entra o papel do fluxo temporal no contexto histórico desses mundos narrativos – eventos passados acobertados pela comunidade são a força motriz da narrativa *slasher* crescente nos anos 1980. A proposta de Dika (1987) para descrever os dois lados do tempo num *slasher* serve aqui como um suporte geral, mas não abarca o escopo inteiro do *slasher* ao longo de sua história de desenvolvimento formal, visto que seus exemplares comportam uma variedade narrativa maior do que aqueles previstos no ensaio em questão.

Essas narrativas tendem a engendrar um arco temporal de somente alguns dias ou até mesmo um único dia, acompanhado pela trama da manhã até a madrugada – o momento do dia mais privilegiado na fórmula desse estilo. No máximo, a extensão temporal dos *slashers* chega a poucos dias, pois procura também introduzir no jogo narrativo um contexto de passado frente aos acontecimentos presentes. A proposta de Dika separa a cronologia interna dos *slashers* em dois momentos: um evento particular no passado e um evento particular no presente que, intencionalmente ou não, retoma os acontecimentos do primeiro evento. Este remonta a uma situação de sofrimento na comunidade local – uma morte, um caso de agressão, algum ato repreensível – a ser testemunhado pelo assassino, que é conectado aos participantes do evento por amizade ou laços familiares. Durante este momento, o assassino pode ou não exibir suas inclinações ao mórbido, assim como não necessariamente precisa ser apenas um espectador (*Halloween* inicia-se com uma criança esfaqueando a própria irmã até a morte, sendo tanto o espectador quanto a fonte da violência). De qualquer modo, é a partir deste evento que ele “experiencia uma perda e responde com fúria, expressa tanto imediatamente num ato de vingança ou contida até a segunda parte do filme” e fornece um estopim aos eventos presentes da narrativa (Dika, 1987, p. 93) . Essa virada na trama

comumente é resultante de ações que relembram a data do acontecimento passado: dias coincidentes com o aniversário da data, atos similares àqueles de outrora, similaridades entre descendentes dos participantes do ato passado, dentre outras manifestações que acionam uma memória latente no assassino.

Tendo apresentado um desenho geral da anatomia formal do filme *slasher*, podemos seguir adiante para o ponto final previsto no arco temporal da presente análise: os anos finais de 1990. É este momento que marca a decaída do gênero aos olhos da crítica e do público, com o ano de 1990 sendo o primeiro, desde 1980, sem um lançamento de sucesso de uma franquia estabelecida de *slashers*. A fórmula pronta havia se exaurido.

## 2.1. O *slasher* nos anos 1990

Os dez anos que formam a dita “era de ouro” do *slasher* norte-americano construíram uma esteira de lançamentos em ritmo constante, sem espaço para desvios do modelo *Halloween*, tão seguro para os estúdios, produtoras e distribuidoras. Neste decênio de sucesso confiável com produções de baixíssimo custo, no âmbito da dimensão estética do gênero, as obras seguem um ciclo de reprodução barato e simplificado em relação àquilo que Clover (2015) aponta no cinema de terror em geral, como variações pequenas de mesma história, (re)contada de novo e de novo para satisfação de expectativas do público nas salas de cinema. É esse aspecto de série metalinguística, isto é, a capacidade de reproduzibilidade em massa do *slasher*, que nos fornece material para compreender melhor como o público norte-americano abre mão de um gênero tão drenado de seu potencial narrativo ao longo de uma década inteira.

O *slasher* chega à década de 1990 sob o comando de estúdios de produção estabelecidos e dispostos a investir milhões, como o *New Line Cinema*, o que é inversamente proporcional às produções independentes ou financiadas com baixo orçamento na década antecedente. Franquias como *Halloween* ou *A Hora do Pesadelo* descartam seus autores originais, de modo a remediar conflitos de interesse, ao ponto de empresários, produtores e atores serem os únicos nomes recorrentes nesses filmes. Com cada adição a uma franquia de retornos decrescentes ou com a produção de um novo *slasher* seguindo a fórmula consagrada, o *status* do gênero perdia sua força no circuito cinematográfico que dominou nos dez anos anteriores. A capacidade de reprodução barata desses filmes já não era mais suficiente para sustentar outro aspecto básico de todo cinema desse porte: o lucro.

A questão da reprodutibilidade em massa dos filmes de terror, como avaliada por Clover, comprova-se como *sintoma* de um quadro cultural mais extenso, em tempo e escopo de gênero, ao consultarmos os estudos não só de Kracauer – que já identificava as estratégias de venda e compra de um cinema por empresários para consumidores, em vez de uma *arte* entre cineastas e espectadores<sup>10</sup> –, mas também os de Adorno e Horkheimer, em seu “Indústria cultural e sociedade” (2009). A lógica dominante da obra de arte como produto a ser planejado meticulosamente para o consumo do possível freguês, centralizando o rendimento monetário em lugar da reflexão da vida social como princípio norteador, instaura uma virada nas sensibilidades de uma arte emergente como o cinema. A linha entre a produção de mercadorias e a produção de arte dissipa-se com o ritmo da dita indústria cultural; assim, os planos do mercado para a arte – os grandes estúdios de cinema e seus róis de roteiristas, diretores e atores contratados – são transplantados do mundo dos negócios, onde o produto só serve mediante seu valor de troca e o quão atraente é para a clientela:

A máquina gira em torno do seu próprio eixo. Chegando ao ponto de determinar o consumo, afasta como risco inútil aquilo que ainda não foi experimentado. Os cineastas consideram com suspeita todo manuscrito atrás do qual não encontrem um tranqüilizante *best-seller*. Mesmo por isso sempre se fala de idéia, novidade e surpresa, de alguma coisa que ao mesmo tempo seja plenamente familiar sem nunca ter existido. (Adorno e Horkheimer, 2009, p. 16)

Num cenário de estagnação comercial, *Pânico* entra em cena como resposta do gênero para o gênero: como fazer um *slasher* sem desgastes? O desinteresse do público norte-americano por esse tipo de narrativa introduz um desafio para os *slashers* perdurarem além da simples nostalgia ou como pontos de referência históricos do cinema. Wes Craven – diretor tanto de *Pânico* quanto de *A Hora do Pesadelo* – reconhece tais filmes de “gênero”, incluindo aqueles assinados por ele, sob o jugo de uma maldição de mercado: o sucesso, mesmo moderado, de uma nova obra leva a uma série de outras obras neste molde lançadas na esperança de coletar o mesmo retorno financeiro, algo que ele julga improvável de acontecer com os “filmes que caem num meio-termo [de sucesso], que podem ser expressões artísticas reais, mas que ninguém nunca pensaria em copiar. Algo como *O Vermelho e o Negro*” (Rausch, 1999). A resposta dada por *Pânico* é de realizar um *slasher* com a fórmula desgastada, mas em sintonia com as novas sensibilidades do público dos anos 1990.

O *slasher* havia sido drenado de seu potencial monetário com a virada da década – relativamente falando, visto que o chão de gastos das produções era na base de milhões –, e

<sup>10</sup> Kracauer discute esse novo paradigma entre cinema e mercado em maior detalhe em seu ensaio “Cinema, 1928” (Kracauer, 2009).

isto se refletiu também na sua relevância para o público que construiu por anos. O ciclo do mercado minou a potência da forma dessas obras em repetição ao ponto da estagnação estética, um estágio previsto por Adorno e Horkheimer nos procedimentos de extração artística pelo capitalismo em que “[tudo] o que surge é submetido a um estigma tão profundo que, por fim, nada aparece que já não traga antecipadamente as marcas do jargão sabido, e não se demonstre, à primeira vista, aprovado e reconhecido” (Adorno e Horkheimer, 2009, p. 11). O terror mundano da figura invasora, oriundo do cotidiano dos anos 1980 de extrema violência em processo de *status quo*, não mais se conectava com a realidade norte-americana imersa numa realidade globalizada. Isto não significa dizer que os Estados Unidos tornaram-se, subitamente, observadores do palco mundial e seus jogos socioculturais apenas nos anos 1990, e, sim, que o cinema *slasher* já não refletia a sociedade estadunidense.

O cinema de terror oriundo dos anos 1980 encontrou-se num impasse: ou perpetuava-se nos moldes forjados anos atrás e caía no esquecimento ou apostava na auto-reflexão de suas falhas aos olhos do público. Ainda nas linhas de pensamento de Kracauer, Adorno e Horkheimer no que tange ao filme como produto primeiramente antes de obra, esta virada do *slasher* havia instaurado uma nova etapa firmada naquilo que Jameson (1997, p. 14) descreve como “o consumo da própria produção de mercadorias como processo” nas novas dinâmicas da arte no capitalismo tardio do século XX. Para o acervo escasso de estilos formais do *slasher*, era a chegada da obra *sobre* a obra.

### 3. Pânico em cena

*Pânico* identifica no *slasher*, ou no filme de terror, um problema fatal em sua reproduzibilidade em massa – ao discutir as motivações da criação da obra, Wes Craven julga o gênero estagnado em “um de seus estágios cíclicos clássicos de tédio por parte da audiência” (“Wes Craven Discusses His Hybrid of Horror and Satire”, 1998). Isto se evidencia no foco de suas críticas: convenções estilísticas rígidas, personagens rasos, enredos previsíveis, moralidade como métrica etc. As repetições em série do *slasher* haviam degradado seu potencial estético no argumento que *Pânico* apresenta e, também, destacado problemáticas subjacentes identificadas por seu próprio público. É a partir deste apontamento que *Pânico* constrói o núcleo de sua crítica – a decaída estética do gênero *slasher* – e os métodos para realizá-la – arremediar esses filmes por meio da paródia, em busca de retomá-los por uma perspectiva observadora.

### 3.1. A paródia

Um trecho de *Pânico* serve para acompanharmos tanto a tese central da obra quanto o próprio conceito de paródia a ser discutido: uma sequência de doze minutos envolvendo apenas uma jovem sozinha em casa de noite e um invasor domiciliar armado, sem conexão alguma com personagens que aparecem posteriormente. *Pânico* utiliza-se deste prólogo, isolado do restante da narrativa, para apresentar 1) o objeto da crítica, isto é, o *filme de terror* – ou *Scary Movie*, no título original do filme antes de ser lançado –, especificamente aqueles alinhados no formato do *slasher*, e 2) o cunho paródico que perpassa a crítica a ser desenvolvida. A sequência inicia-se com Casey Becker, a adolescente sozinha, recebendo telefonemas de um homem estranho, capaz de convencê-la a conversar com ele, após recusas sucessivas dela, ao falar sobre filmes de terror. Da sala de estar para a cozinha, entre corredores e pátios para o quintal, todo o espaço por onde Casey transita durante a ligação é refletido por inúmeros painéis de vidro com vista para os arredores exteriores – noturnos, vazios, planos – em contraste com os cômodos da casa – bem-iluminados, mobiliados, expansivos –, de modo a evocar as casas do subúrbio estadunidense tão emblemáticas dos *slasher*s.



Imagen 10: *Pânico* (1996).

Ainda sugerindo tratar-se, aparentemente, de mais um *slasher* entre outros, a sequência progride para uma troca de referências entre os dois personagens, destacando obras como *Halloween* ou *A Hora do Pesadelo* para, então, compartilhar seu julgamento como fã do gênero: “o primeiro [filme eu gostei], mas os outros eram péssimos”. A sequência segue o

molde do gênero quando o estranho do outro da linha se revela um homem sádico com intenções de assassinar Casey – como fez com seu namorado, mutilado a metros de distância da casa – caso ela não aceite participar de um jogo de trivia sobre filmes de terror. O invasor até mesmo repreende Casey por não perceber seu papel neste *slasher* ao vivo: “Você nunca deveria falar ‘Quem é?’ Não assiste filmes de terror? É pedir pra morrer”. Entre as rodadas do jogo de vida ou morte – repletas de minúcias filmicas elaboradas para induzir ao erro – Casey arma-se de uma faca de cozinha igual à de seu algoz, parte em uma busca falha por ajuda e morre nas mãos do homicida após um combate. Os pais da jovem chegam em casa, encontram o local destruído no confronto e deparam-se com o corpo ensanguentado da filha.



**Imagen 11:** *Pânico* (1996).

Daí, a narrativa muda de curso e enfoca sua protagonista Sidney Prescott e os percalços que enfrenta contra o assassino Ghostface; esses personagens são as peças básicas da trama central que veicula a crítica de *Pânico* aos *slashers*. No esquema narrativo do filme, a sequência introdutória age de modo a ilustrar a acepção de *slasher* em uso por *Pânico*, ou seja, o *estilo* do gênero *slasher* é primeiramente introduzido para, então, passar pelo processo de parodização previsto na crítica.

Para nortear a análise em desenvolvimento, *A Teoria da Paródia* (1989) de Linda Hutcheon fornece um conjunto de estudos sobre o conceito da paródia e seus componentes estéticos frente aos novos modos de criar e engajar-se com a arte do século XX. Como *Pânico* faz em sua introdução, Hutcheon julga a paródia uma forma de arte inherentemente observadora dos contornos formais da obra que referencia:

[...] a paródia postula, como pré-requisito para a sua própria existência, uma certa institucionalização estética que acarreta a aceitação de formas e convenções estáveis e reconhecíveis. Estas funcionam como normas ou regras que podem ser – e logo, evidentemente, serão – quebradas. (Hutcheon, 1989, p. 96)

Na prática da paródia é requisito compreender o funcionamento interno da obra em foco para, consequentemente, manuseá-lo de acordo com as intenções de parodização. *Pânico*, integrante da forma que discute, busca “ [...] incorporar o comentário crítico dentro das suas próprias estruturas [...]” (Hutcheon, 1989, p. 11) ao reunir a própria fortuna crítica dos *slasher* em um exemplar do gênero: a obra é auto-reflexiva ao ponto de realizar seu primeiro comentário crítico enquanto desenvolve-se perante o espectador. Isto verifica-se no princípio do que é a paródia:

A paródia é, pois, na sua irônica 'transcontextualização' e inversão, repetição com diferença. Está implícita uma distanciamento crítica entre o texto em fundo a ser parodiado e a nova obra que incorpora, distância geralmente assinalada pela ironia. (Hutcheon, 1989, p. 48)

A paródia discutida aqui é a obra que se realiza pela separação do texto-alvo para operar sua criticidade das estruturas e temas presentes nos textos originais. Esse ato de afastamento leva a uma postura observadora das marcas estilísticas do texto de origem – no caso do *slasher*, são seus arquétipos de personagens, locais semi-urbanos e arcos temporais curtos, dentre outros já citados, os elementos selecionados para compor a direção crítica de *Pânico*.

O processo paródico gira em torno da inversão para executar seus procedimentos, seja no nível estrutural ou de conteúdo narrativo; é a matéria ficcional disposta por outro ângulo, oposto ao original, que potencializa as intenções paródicas. Junto a isso, a ironia age como outro operador neste esquema de transcontextualização de uma dada obra, ao retomá-la por outra abordagem capaz de revelar outras facetas. A obra de origem é repensada através do teor irônico: um mecanismo assinalador de diferença superimposto por duas construções distintas daquilo “que é afirmado [e aquilo] que é intencionado” (Hutcheon, 1989, p. 74). Evidencia-se, assim, um jogo de níveis entre a obra parodiada e a obra paródica, aplicável a virtualmente qualquer forma artística, seja ela privilegiada nos círculos tradicionais ou comum no imaginário popular.

Os estudos de Hutcheon encontram um par naqueles elaborados por Jameson para refletir sobre a capacidade da paródia contemporânea em relação ao “mimetismo de outros estilos, particularmente dos maneirismos e tiques estilísticos de outros estilos.” (Jameson,

1985, p. 18). Convém, também, no ensejo de conceituar a paródia, contar com a delimitação do que *não* a define: o *pastiche* ou a sátira.

Jameson faz a distinção entre a paródia e o *pastiche* ao discutir a dissolução das esferas tradicionais e populares na arte contemporânea:

O *pastiche* é, como a paródia, a imitação de um estilo singular ou exclusivo, a utilização de uma máscara estilística, uma fala em língua morta: mas a sua prática desse mimetismo é neutra, sem as motivações ocultas da paródia, sem o impulso satírico, sem a graça, sem aquele sentimento ainda latente de que existe uma norma, em comparação com a qual aquilo que está sendo imitado é, sobretudo, cômico. (Jameson, 1985, p. 18)

Pensando neste diagnóstico de uma arte aglutinadora do século XX, alimentada por um substrato de vertentes de produções eruditas e populares, a paródia diferencia-se do *pastiche* ao replicar com intuito: subverter a fim de criticar. *Pânico* supera o aparente *pastiche* de seus primeiros doze minutos, replicantes fiéis do *slasher*, ao virar a forma referenciada em seus eixos para demonstrar o seu foco crítico. É com uma “consciência de seu lugar-no-mundo” (Cano, 2004, p. 85) que a paródia sustenta-se como tal pelo seu diálogo entre obras no contínuo histórico de produção ficcional, mas sem limitar-se a somente reproduzir o que cita.

Já para a questão da sátira, faz-se necessário salientar o elemento do humor na paródia, especificamente seu caráter opcional. A ideia da paródia de comédia, intrinsecamente fixada em subverter para evocar o riso, é uma modalidade da forma, entre outras possibilidades; o escopo retórico de uma paródia abarca desde “[o] irônico e jocoso ao desdenhoso ridicularizador” (Hutcheon, 1989, p. 17), um leque amplo o suficiente para acomodar posturas tanto de respeito e reverência quanto de zombaria e desdém. É neste meio-termo entre uma postura e outra que podemos expandir a relação da sátira com a paródia, duas formas caracterizadas pelo mesmo procedimento: a repetição com diferença. Enquanto a paródia “desvia de uma norma estética e inclui simultaneamente essa norma em si, como material de fundo” (Hutcheon, 1989, p. 62), a sátira ressalta seu referente em primeiro plano na intenção de desmascará-lo por meio das falhas que aponta – com raízes na vida social e suas dinâmicas interpessoais, o ataque incisivo baseado no humor compõe a estrutura satírica, necessariamente buscando denunciar desvios em vez de apontar mecanismos internos.

A problemática entre paródia e sátira reincide ao se pensar a posição que *Pânico* toma para seus propósitos. Como objeto artístico dos fins do século XX, *Pânico* situa-se na

“dissolução de algumas fronteiras e divisões fundamentais, notadamente o desgaste da velha distinção entre cultura erudita e cultura popular” (Jameson, 1985, p. 17); sua posição em um panorama artístico afeito a descartar linhas de separação – alta ou baixa arte, para as massas ou a academia – acarreta uma oscilação de seus procedimentos críticos: ora satíricos, quando Wes Craven julga o gênero “entediante, estúpido ou previsível” o suficiente para satirizá-lo (“Wes Craven Discusses His Hybrid of Horror and Satire.”, 1998), ora paródicos para o roteirista Kevin Williamson, à procura de subverter o *slasher* para fins de criticá-lo formalmente sem deixar de considerar *Pânico* um “tributo para todos os filmes de terror” (“Interview With Kevin Williamson”, 2025).

É o duplo aspecto de medo e humor que informa a obra, em busca de equilibrar seu objetivo paródico – às vezes satiricamente realizado, às vezes defasado por regulações de interesse comercial – com os requisitos formais do filme de terror condutor de suas críticas.

### 3.2. A paródia em *Pânico*

Para dar andamento ao exame proposto, um breve resumo do fluxo narrativo de *Pânico* é necessário. À primeira vista, a obra segue os passos de sua inspiração *slasher* ao introduzir um grupo de amigos arquetípicos: a protagonista Sidney Prescott, uma jovem sagaz, mas reservada após o assassinato da mãe um anos atrás; Billy Loomis, namorado de Sidney e melhor amigo de Stu Macher, outro membro do grupo e tolerado apesar de sua imaturidade; Tatum Riley, uma jovem segura de si e melhor amiga de Sidney, além de namorada de Stu e irmã de um policial local; e Randy Meeks, um fã obsessivo de filmes de terror.

Com a notícia das mortes de dois jovens locais, o grupo de amigos envolve-se na mira do homicida misterioso quando Sidney recebe um de seus telefonemas e sobrevive ao ataque dentro de sua própria casa, graças à ajuda de Billy. Desconfiada da coincidência de eventos, Sidney acusa Billy de ser o homem mascarado para a polícia; na mesma noite, ela recebe outra ligação do assassino, ainda à solta. No dia seguinte, as aulas são suspensas pelo diretor da escola – que é assassinado logo depois pelo homicida, mas às escondidas em seu escritório –, algo que Stu e Tatum veem como oportunidade tanto para festejar, na casa de Stu, quanto para reconciliar o relacionamento fragilizado entre Sidney e Billy, que foi liberado da delegacia. Na festa, os jovens bebem e, sob o comando de Randy, assistem filmes de terror, sem perceberem que o assassino infiltrou-se e matou Tatum na garagem da casa. Após Randy

receber uma ligação avisando da morte do diretor, a maioria dos jovens vai para a escola na esperança de ver o corpo, deixando apenas o grupo original no domicílio. Sidney e Billy reconciliam-se, mas Billy é esfaqueado pelo assassino e resta a Sidney, agora armada, sobreviver enquanto tenta determinar a identidade real do assassino entre Stu e Randy, ambos machucados e implorando pelas suas respectivas inocências.

É neste momento que Billy, ainda vivo, desde as escadas, pede pela arma de Sidney, atira em Randy e revela-se como o assassino, ao lado de Stu como seu parceiro no crime. Billy subjuga Sidney e admite ter não só matado todos os seus amigos, mas também estuprado e assassinado a mãe de Sidney – seu motivo é o adultério cometido pelo pai com a mãe de Sidney ter levado sua própria mãe a abandoná-lo. Daí, Billy e Stu esfaqueiam-se no intuito de incriminar o pai de Sidney – raptado e amordaçado pela dupla – e fingirem-se os últimos sobreviventes da chacina. Num momento de distração, Sidney desaparece de vista, veste o manto do assassino e consegue matar os dois jovens usando suas próprias táticas de perseguição. Ao fim, Sidney sobrevive para revelar ao jornal local a verdade sobre a série de assassinatos recente, assim como o que aconteceu com a mãe um ano atrás.

Com isto posto, podemos desenvolver a análise do gesto paródico em *Pânico* a partir de dois eixos: a metalinguagem e a inversão estrutural.

*Pânico* aproveita seu status como exemplar do gênero que critica para trabalhar a metalinguagem como sua ferramenta reflexiva e de intertextualidade, pilar da paródia. O diálogo entre obras estabelece a configuração básica da paródia, mas também é o traço comum do filme de terror:

Esse é um campo no qual, em algum sentido, não há o original, um texto real ou certo, mas somente variantes. [...] A “arte” do filme de terror [...] é, em grande medida, a arte da versão ou performance, e é entendida como tal pela audiência competente. Um exemplo em particular pode ter características originais, mas sua qualidade como filme de terror jaz no modo que realiza o clichê<sup>11</sup>. (Clover, 2015, p. 11)

Trazer a história do terror *no* terror se configura como recurso principal da obra para evocar seus filmes de referência, com um escopo de modalização variado. O teor metalinguístico de *Pânico* apresenta-se no nível diegético, ao dispor de personagens que encarnam críticas às convenções do terror contemporâneo. Em certo momento da história, o

---

<sup>11</sup> “This is a field in which there is in some sense no original, no real or right text, but only variants. [...] 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. A particular example may have original features, but its quality as a horror film lies in the way it delivers the cliche.”, originalmente.

personagem de Randy, que trabalha como estoquista numa locadora de filmes, desconfia do envolvimento de Billy, recém-liberado da delegacia, nos assassinatos recentes por um motivo seletivo: é o que aconteceria nos filmes de terror. Randy discute teorias por trás da motivação para o assassinato, pois “sempre há alguma razão de merda para matar”, mas de uma posição que atribui culpa indiscutível à Billy: “ele tem assassino escrito na testa”. Seja pela aparência convencionalmente atraente do amigo ou seu namoro com Sidney como a vítima premeditada, a existência de Billy segue as convenções narrativas que Randy identifica nos filmes e, portanto, comprova seu envolvimento nas matanças na cidade – sua lealdade aos moldes do *slasher* é forte o suficiente para Randy admitir suspeita até de si mesmo, pois a “fórmula simples [dos filmes de terror]”, em suas palavras, o designa ao papel de assassino independentemente de seu envolvimento ou não nos eventos.



Imagen 12: *Pânico* (1996).

Os personagens de *Pânico* são fãs do filme de terror; eles *informam-se* do gênero que habitam, assim como de suas regras, expectativas e arquétipos, aproximando-se e assemelhando-se à audiência que as assiste em conjunto com outros *slashers* anteriores. Do começo ao fim, os personagens constroem um repertório desses filmes: *Psicose* (1960), *A Vingança de Jennifer* (1978), *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), *Halloween* (1978), *A Morte Convida Para Dançar* (1980), *O Trem do Terror* (1980), *Sexta-Feira 13* (1980), *A Hora do Pesadelo* (1984), *O Mistério de Candyman* (1992) etc. Tal repertório guia esses personagens ao depararem-se na vida real com situações similares aos filmes que assistem e discutem entre si. Esse ato contínuo de referencialização por diálogo explicita ao público uma dinâmica nova em jogo: o espectador está se espectando.

A metalinguagem de *Pânico* realiza um processo de partilha de conhecimento do gênero – uma astúcia em relação aos seus truques – entre o filme e a sua própria audiência. Como visto ao segmentar o fluxo narrativo, o contorno geral do filme segue as convenções do *slasher*, mas é na execução dessa fórmula, nos detalhes mais finos, que a auto-referencialidade da paródia aponta para si, aponta para o tipo de filme original em primeiro plano a fim de demonstrar o que está sendo replicado diferentemente nesta iteração.

Sob essa lógica intertextual, os personagens interpretam os acontecimentos da vida real em paridade ao mundo dos *slashers*: o domínio dos movimentos narrativos mais comuns, a competitividade entre quem-sabe-mais, o desdém com jogadas narrativas do gênero mais desvalorizadas com o tempo, a deferência às obras clássicas do gênero, a percepção do mundo real como análogo ao mundo fictício do terror. Tudo isto integra a *atitude* dos personagens com o filme de terror e, por extensão, do público refletido em tela. Os personagens em *Pânico* são *conscientes* dos tropos do *slasher* que vivem, jogando de acordo com as regras já estabelecidas pelo gênero. Isso não significa que desviarião totalmente dessa fórmula criticada, e sim que essa fórmula sofreu uma transição de ferramenta invisível de narrativa para artifício reconhecido pelo próprio filme que rege. Essa *atitude* dos personagens – desde os personagens secundárias até a protagonista – efetua, de fato, o princípio dialógico da paródia, porém veicula, também, uma veia satírica altamente desdenhosa do estado contemporâneo do *slasher*.

A oscilação de formas da obra pende frequentemente para a sátira, em vez da paródia, ao 1) focalizarmos, ao longo do fluxo narrativo, no nível dialógico de certos personagens, visto sua função metalinguística como espectadores críticos do cinema de terror e 2) examinarmos uma figura em particular reproduzida do repertório *slasher* que destoa do restante por sua execução na obra. Um par de personagens nos serve para ilustrar os dois pontos amplificadores da sátira: os irmãos Tatum e Dewey Riley.

Como dito, é no nível dialógico que as inclinações à sátira mais excedem a proposta paródica em *Pânico*, constantemente tendo de dividir espaço narrativo com os procedimentos paródicos em ação. Em vez de dispor referências no intuito de expor seu funcionamento interno, alguns personagens citam o cinema de terror para apontar ou sua obsolescência ou sua falta de prestígio. Tatum é um desses personagens que, apesar de assistir filmes de terror regularmente, desdenha da relevância que os amigos atribuem ao gênero. Ao deparar-se com o assassino numa garagem isolada, escura e trancada pelo próprio homicida, Tatum verifica se está diante de Randy – fã aficionado de terror – e, então, parte para ataques incisivos aos filmes, elaborando até mesmo sua própria sátira: *Eu Cuspo Na Sua Garagem*, uma

modificação da obra *I Spit On Your Grave* (*Eu Cuspo Na Sua Cova*, em tradução direta ou *A Vingança de Jennifer* na adaptação brasileira). O personagem apresenta os elementos básicos do *slasher* típico, mas revestidos pelo deboche e desinteresse nas figuras repetidas do gênero; Tatum vê a situação imediata, um homem mascarado e de faca em mãos, como oportunidade para “brincar” de assassino e vítima. É um esquema tão batido para os personagens de *Pânico*, e consequentemente suas contrapartes na sala de cinema, que Tatum até mesmo adianta seu papel na brincadeira ao implorar “Não me mate, Sr. Ghostface! Eu quero estar no próximo filme!”. A irreverência de Tatum, no entanto, não impede a narrativa de seguir seu propósito original de se reproduzir criticamente pela diferença, com um toque satírico: Tatum morre esmagada pela porta da garagem, em referência ao local de morte de uma vítima de *Halloween*, mas o plano inteiro que mostra seu corpo focaliza-se em torno da saia em espiral que veste – o espetáculo do *slasher* é refeito em zombaria de seus dois temas mais básicos: morte e sexo.

Hipercrítica do gênero que habita, Tatum exemplifica uma abordagem em busca de denunciar os desvios do *slasher*, isto é, objetiva-se desmanchar alguma ou mais peças das engrenagens da obra em questão. Tal postura entra em conflito nos dois extremos dos personagens-críticos: para os fãs assíduos, como Randy ou Billy e Stu, o filme de terror é uma forma irretocável, com regras a serem seguidas; para Sidney ou Tatum, o gênero é falho ao ponto de “todos [serem] iguais”. Essa oposição de lados é notável, também, por dividir-se entre mulheres e homens, tal como as vítimas e assassinos, respectivamente, que encarnam conforme a tradição dos *slashers*. São essas personagens femininas – observadoras do papel que mulheres figuram nestes filmes – que desqualificam o gênero, um movimento metalinguístico que simultaneamente ressalta a obra como filme e aponta para o tratamento da vítima feminina nestes filmes, principalmente em contraste aos personagens masculinos.



**Imagen 13:** De cima para baixo: *Pânico* (1996) e *Halloween: A Noite do Terror* (1978).

O outro ponto alto satírico em *Pânico* é localizado isoladamente em único componente narrativo: Dewey Riley, o xerife adjunto da cidade. A construção desse personagem diferencia-se das demais. Primeiramente, seu lugar na obra ecoa um arquétipo recorrente nos *slashers*, mas (re)escrito para várias posições: a figura de autoridade incapaz. Esse componente pode encarnar-se por meio de pais indefesos, terapeutas descuidados, professores preocupados ou policiais distraídos, portanto, qualquer membro mais velho da comunidade imediata sendo atacada que não seja capacitado para agir efetivamente:

[Essas figuras] geralmente são amigáveis e preocupadas com o bem-estar dos mais jovens, mas não possuem o poder de alterar os eventos do filme. Muitas são ignorantes à ameaça contra os jovens, enquanto outras, possivelmente cientes do perigo, são incompetentes, negligentes ou ineficientes em avisar a comunidade mais nova ou proteger seus membros do perigo<sup>12</sup> (Dika, 1987, p. 91)

<sup>12</sup> [...] They are usually friendly and concerned about the welfare of the young community, but they have no power to alter the events of the film. Many are oblivious to the threat against the young people, while others, who may know of the danger, are incompetent, negligent, or ineffectual in warning the young community or in protecting its members from harm." (Dika, 1987, p. 91), originalmente.



**Imagen 14:** Policiais em *slasher*.

Da esquerda para a direita: *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), *Noite do Terror* (1974), *Halloween: A Noite do Terror* (1978), *Sexta-Feira 13* (1980), *A Hora do Pesadelo* (1984), *Pânico* (1996).

Esse personagem existe em função da narrativa *slasher*, como tantos outros aqui discutidos, mas é por sua reprodução no filme que algo diferencia-se da norma. Dewey é uma figura de autoridade à primeira vista, com distintivo, revólver e viatura, porém sua incapacidade de efetuar mudanças substancialmente como policial é exacerbada até tornar-se uma caricatura do papel que interpreta. Enquanto um policial em *Halloween* confronta o assassino sem hesitação, Dewey persegue Ghostface às pressas vestindo apenas a roupa de baixo e balançando seu revólver em alarde. Ao discutir estratégias, Dewey deleita-se com uma casquinha de sorvete ao lado do xerife a fumar um cigarro. O policial inútil em *Pânico* é distinto das demais figuras devido ao esforço que a obra despende em decompô-lo até seus traços mais básicos para, então, torná-lo um comentário mordaz. *Pânico* procura reforçar a piada obsoleta que vê no *slasher* por meio de Dewey.

A dissonância em jogo, entre reformular e reduzir, parodiar e satirizar, reincide frequentemente na obra, sem uma exata resolução a ser verificada. Esse conflito de objetivos perpassa a estética de *Pânico* do nível mais imediato, como em trocas de falas, até aspectos de caracterização; ainda assim, tal atenção repartida por parte da obra resulta em uma deterioração de ambas a propostas, comprometendo uma conclusão narrativa bem amarrada ao ter de manter em funcionamento os dois procedimentos simultaneamente. Ora interessada, ora desinteressada, a obra tenta conciliar direções opostas de seus recursos metalinguísticos.



Imagen 15: *Pânico* (1996)

Dito isto, podemos pensar outros aspectos da metalinguagem de *Pânico*. O nível não diegético, aquilo que vemos e “lemos” na obra, além de seu mundo interno, também distribui o gênero do terror ao longo da obra. O filme é, de fato, alinhado com a estética da tradição *slasher* que critica, empenhando-se na distribuição dos componentes constituintes do gênero previamente mencionados. Assim, a metalinguagem de *Pânico* em seu estado mais robusto se dá pela intertextualidade que ela evoca formalmente. Não só pelos filmes que as personagens citam, a obra é *repleta* de terror, tanto interna quanto externamente: movimentos de câmera clássicos do gênero, atores desconhecidos acompanhados de uma atriz mais famosa, o criador de *A Hora do Pesadelo* na direção, a trilha sonora de *Halloween* integrando a do próprio filme etc. A metalinguagem fornece uma camada adicional ao comentário crítico em desenvolvimento; com uma justaposição de obras bem pensada, o procedimento paródico produz sentidos imanentes à forma, mesmo sem alterá-la em seu cerne.

À certa altura na narrativa, Randy encontra-se só na sala da casa esvaziada e ignorante à presença de Ghostface a meros centímetros de distância de si, pois sua atenção está tomada totalmente pela televisão rodando uma fita de *Halloween*. Minutos antes, ao lado dos amigos, Randy havia interrompido a sessão de filmes – voltada para a crítica em vez do entretenimento – para dar uma lição aos amigos sobre “certas regras a seguir para sobreviver com sucesso em um filme de terror”. A castidade e a abstinência dos vícios compõem duas das três regras, completadas pela máxima de jamais avisar alguém que “já estará de volta”, pois a morte é garantida após isolar-se do grupo estabelecido. A ironia – marca da paródia em ação –, se dá quando Randy, sozinho no cômodo com o perigo que conhece tão bem, preocupa-se em avisar a protagonista de *Halloween* sobre uma ameaça que ela também não

percebe. Simultaneamente, Sidney assiste uma transmissão via televisão do exato momento em que Randy critica os clichês do *slasher* que ama enquanto passa pela exata mesma situação, tão impotente quanto o personagem.



**Imagen 16:** *Pânico* (1996).

A construção dessa cena escamoteia o próprio ato de assistir filmes de terror ao lançar mão de uma escala de recursividade: primeiramente, a audiência do filme de terror presencia os eventos ocorrendo em tela, tendo previamente assistido uma síntese ficcional, na forma dos personagens-críticos, de suas desavenças e elogios ao filme de terror; partindo desta etapa para aquela dentro da obra, Sidney torna-se uma espectadora-heroína testemunhando Randy em, por semelhança formal apenas, uma espécie de filme de terror mais próximo a um filme *snuff*<sup>13</sup> do que ficção; por fim, Randy passa do mero espectador-crítico para o espectador-vítima, sem ciência dessa transição de papéis ao continuar assistindo a heroína do filme dentro do filme. Ao assistir terror em tela em meio ao terror em realidade, o filme reflete uma prática recorrente dos filmes de seu repertório, agora reproduzida de maneira autoconsciente. A obra borra as linhas de separação entre paródia e *slasher* ao diminuir a distância entre si, como filme sendo assistido, e a tradição filmica que replica – o andamento narrativo de *Halloween* em tela une-se ao andamento narrativo de *Pânico* com tamanha sintonia que os gritos de terror na televisão, assim como a trilha sonora tão conhecida, passam-se por reais para todos que os ouvem: personagens e público.

<sup>13</sup> São gravações em vídeo de assassinatos e outros atos violentos, frequentemente com intenção pornográfica.



**Imagen 17:** Da esquerda para a direita:

*Halloween: A Noite do Terror* (1978), com *O Monstro do Ártico* (1951) na tela; *O Massacre* (1982), com *Hollywood Boulevard* (1976) na tela; *A Hora do Pesadelo* (1984), com *A Morte do Demônio* (1981) na tela; *Pânico* (1996), com *Halloween: A Noite do Terror* (1978) na tela.

A cena ilustra um dos procedimentos metalinguísticos de *Pânico* e da boa paródia: fazer com que seu espectador “construa um segundo sentido através de interferências acerca de afirmações superficiais e complemente o primeiro plano com o conhecimento e reconhecimento de um contexto em fundo”, como diz Hutcheon (1989, p. 50). Este ato por parte do espectador, de criar relações entre a obra paródica e as obras de referência que ela evoca, traz, por consequência, um processo de opacificação do filme, conforme as noções de transparência e opacidade que Ismail Xavier postula em seu *O Discurso Cinematográfico* (2005). Partindo da ideia da tela do cinema como “janela que abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela” (Xavier, 2005, p. 22), podemos pensar em *Pânico* como uma obra focada em apontar não para o mundo existente além do visível no retângulo da câmera, sua realidade interna, mas sim ao mundo das salas de cinema, ou seja, os próprios filmes *slashers* que o fundamentam e a cultura de seus fãs. Por isso o teor opaco da obra, visto que a janela cinematográfica desliza de um aspecto transparente, regida por regras internas e fictícias, para um aspecto mais auto-referencial, interpretada pelas vias da construção filmica e seus elementos formais.

Aproveitando o ensejo do mundo interno e externo da obra, podemos passar para o outro nexo de análise: a inversão estrutural. Como mencionado anteriormente, a paródia utiliza-se do afastamento de seu objeto-alvo para armar suas reflexões sobre ele, com uma

“distanciação crítica entre o texto em fundo a ser parodiado e a nova obra que incorpora, distância geralmente assinalada pela ironia” (Hutcheon, p.48). A paródia requer a intertextualidade e o dialogismo como princípios formadores de suas obras; *Pânico* lança mão desses princípios ao realizar uma inversão dos componentes constitutivos do slasher, o seu “elenco de funções” (Clover, 2015, p. 12), para efeito irônico.

De saída, um desses componentes constitutivos é a heroína do slasher, conhecida atualmente, após os estudos de Clover, como *Final Girl* (Garota Final, em tradução livre). A heroína de *Pânico* mantém inicialmente os traços pré-estabelecidos de sua função— ela é namorada do assassino, ela recusa propostas de sexo, suspeita de tudo e todos, sobrevive a emboscadas etc. A operação feita por *Pânico* restringe-se a selecionar *alguns* dos traços dessa heroína para efetuar a inversão paródica, enquanto outros traços são mantidos, reforçando a proposta da obra. Para exemplificar a conformidade desses traços intocados, e sua potência formal, podemos focalizar no primeiro encontro da heroína com seu par narrativo, o assassino.

Tal momento ocorre logo após Sidney, sozinha em casa, receber uma ligação de Ghostface e acreditar erroneamente ser seu amigo Randy do outro lado da linha; à uma pergunta sobre seu filme de terror favorito, Sidney de imediato responde com o que acredita ser o cerne de todo filme do tipo: “Um assassino idiota perseguindo uma menina de seios grandes que não sabe atuar quando ela corre pra escada em vez de só sair pela porta da frente... é indignante”. A sequência, no entanto, segue os passos da fórmula *slasher* ao Sidney refugiar-se no segundo andar da casa após a porta da frente estar trancada; Sidney entra em paralelo com Casey ao encontrar-se na mesma situação de terror, mesmo sabendo os clichês da história. Uma inversão paródica abrangente de todos os componentes do *slasher* teria de criar uma heroína incapaz de defender-se, de agir conforme sua função narrativa determina, e, assim, mais próxima da vítima que vinga do que o assassino que mata. *Pânico* reforça a repetição com diferença ao Sidney sobreviver ao confronto com seu nêmesis, encontrar Billy segurando um telefone celular no seu quarto e denunciá-lo para a polícia – a astúcia típica para sobreviverem das heroínas do *slasher* é mantida, porém reutilizada a serviço do objetivo da narrativa em demonstrar ao público que nem tudo neste *slasher* será reproduzido fielmente, conforme o esperado do público já sagaz aos truques do gênero.



Imagen 18: *Pânico* (1996).

Essa conformidade, no entanto, sofre uma virada. Na reta final do filme, Sidney decide aceitar os pedidos insistentes de sexo de Billy, uma sequência de cenas justapostas àquelas do grupo de jovens discutindo as “regras” não ditas do filme de terror, como o celibato. Aproveitando-se de sua intimidade com a heroína, o assassino Billy insiste no sexo com Sidney desde a primeira cena dos personagens, aludindo a sua mentalidade regida pelos tropos do *slasher*: o sexo significa morte. Billy busca acelerar essa equação a fim de encaixar Sidney na categoria de vítima; o assassino é, ao mesmo tempo, aquele que *pune* o ato sexual e aquele que o inicia. A diferença aqui é marcada ao Sidney aceitar o sexo e, portanto, inverter o comportamento preescrito à sua função narrativa, uma subversão de expectativas que influencia os seus arredores narrativos.

Antes mesmo de a identidade do assassino ser revelada, a obra já altera a fórmula da heroína: Sidney arma-se de revólver em vez de uma arma branca paralela à do assassino, disposta a descartar tanto Randy quanto Stu – a esta altura, as vítimas inocentes e amigas da protagonista – para garantir a própria sobrevivência. Tal inversão chega ao seu ápice com a identidade de Billy e seu cúmplice Stu reveladas. Há uma *troca* de dinâmica entre a heroína e o assassino quando Sidney faz sua escapatória, de modo similar à protagonista de *O Massacre da Serra Elétrica*, apenas para retornar vestindo o manto e a máscara de Ghostface, escondida nos cômodos da casa e atormentando Stu e Billy via ligações ameaçadoras. A vítima torna-se a ameaça e a ameaça torna-se a vítima. O filme novamente aponta ao seu *status* como filme, como uma construção opaca, para ilustrar ao público o funcionamento

dessas peças básicas do filme de terror: mais arbitrárias às vontades de um dado filme do que aparecam ser em outros exemplares do *slasher*, ou seja, flexíveis o suficiente para fugirem dos seus moldes tão criticados.



Imagen 18: *Pânico* (1996).

Ocorre aqui uma compressão e inversão de papéis típicos do *slasher*: Sidney é, simultaneamente, a heroína, a vítima jovem sexualmente livre e o assassino; já Billy é, também de modo simultâneo, o assassino e o namorado vítima da heroína, fadado a morrer. É Billy agora quem olha pelos cantos da casa, à procura de uma figura misteriosa e invisível, como Casey e tantos outros personagens evocados pelo filme o fizeram. Invertendo os papéis, Sidney é posta no lugar de antagonista do gênero, um ponto de vista familiar para as audiências, cúmplices do gênero. Como Michael Myers em *Halloween*, disfarçado de uma de suas vítimas adolescentes para zombar da próxima antes de matá-la, a heroína de *Pânico* também modifica as funções pré-estabelecidas pelos moldes do *slasher*. Há uma economia de papéis efetuada a favor daquilo que a paródia busca entender: o estilo da obra-alvo, constituído pelas marcas de seu funcionamento interno.

Podemos, assim, partir para o outro lado da dupla básica do *slasher*. De maneira similar ao seu par narrativo, a heroína, o papel do assassino em *Pânico* configura-se de maneira tradicional: Ghostface é uma figura sem rosto, focada somente em matar e sempre um passo à frente dos planos de seus alvos, presente em todo lugar que aparenta ser seguro contra sua presença. A inversão dessa estrutura de caracterização se dá, evidentemente, pela repetição com diferença. O assassino inumano de *Pânico* é não um, mas dois adolescentes fãs de filmes de terror; por meio da mesma compressão de funções narrativas, o assassino

compartilha cenas tanto com a sua antítese, a heroína, quanto com as suas futuras vítimas por meio de suas duas identidades: vítima em potencial e assassino à espreita.



Imagen 19: *Pânico* (1996).

Ghostface é um assassino reproduzido invertidamente – uma ameaça inumana, alienígena ao domicílio à primeira vista até revelar-se tão comum quanto o vizinho da casa ao lado. A paródia em Billy e Stu opta por uma figura inexorável às expectativas da audiência, tão treinadas pelas reviravoltas do gênero, mas sem descartar os papéis consagrados da tradição *slasher*. Billy e Stu encarnam entre si as vítimas e o assassino, alternando conforme o ritmo narrativo requer, ritmo este decorado pela dupla.

Billy e Stu *interpretam* Ghostface, em vez de simplesmente sê-lo, pois é cinematograficamente que cumprem seus planos – são eles aos personagens de maiores contribuições ao deslize do filme para as vias opacas de gênero, demandas de mercado, clichês narrativos e os efeitos da ficção na vida social – Billy defende o filme diante do julgamento de Sidney ao proclamar “Não culpe os filmes! Filmes não criam psicopatas, filmes fazem psicopatas mais criativos!”. Contrária ao teor instintivo de matar ou morrer do *slasher*, a violência em *Pânico* é produto de uma decupagem minuciosa, roteirizada a partir de estudo dos sucessos do cinema de terror, como Stu revela: “Ver alguns filmes, fazer algumas anotações. Foi divertido!”. Cientes de seus papéis, criados um pro outro, Billy e Stu posicionam-se como atores, diretores e produtores do seu próprio filme, com continuações prontas para serem feitas.

Tal *intencionalidade* de seus atos denota uma premeditação oposta à interioridade escassa dos assassinos que Billy e Stu reivindicam como seus antecessores. O perfil mental da dupla homicida, com motivações profundas para seu comportamento, compara-se

inversamente aos assassinos vagantes do *slasher*, construídos para matar sem maiores pretensões psicológicas. Como Billy diz para Sidney, “É muito mais assustador quando não há um motivo”. Dito isto, a figura de Ghostface tem por força motriz de sua violência uma propensão ao distúrbio sexual reminiscente à Norman Bates em *Psicose*, um paralelo citado diretamente como inspiração pela dupla em seus planos filmicos de criar um *slasher* na vida real. Mesmo com o novo molde de terror proposto pelo *Massacre* – do “monstro cujo único papel é de assassino e cuja identidade é clara desde o início” (Clover, 2015, p. 30) –, Ghostface incorpora os dois tipos de assassinos: por um lado, é uma figura encapuzada e sem subjetividade; por outro lado, é um homem atormentado que elabora uma fachada para esconder sua aflição mental.

Como o filho ressentido em *Psicose*, Billy exibe uma relação instável com figuras maternas, especialmente quando o sexo entra em discussão com tais figuras. Posto que Norman Bates aproxima o sexo e a violência, atenuados em seu ódio à própria mãe, a paródia em *Pânico* reconstitui esse traço recessivo do distúrbio sexual inversamente, com o fato de Billy exibir também uma relação materna extrema que motiva suas matanças – a troca de valores ocorre ao Billy matar em nome de sua mãe ao invés de desejar sua morte.

A equação de heroína e assassino, assim como seus amigos/vítimas, reúnem os esforços paródicos em *Pânico* nos níveis internos e externos da obra. É por meio desse conjunto de ferramentas narrativas reutilizadas de inúmeros filmes anteriores que a obra transmite seu projeto estético: comentar a trajetória do *slasher* criticamente. O enlace narrativo entre Sidney e Billy, no palco da cidadezinha com seus habitantes caricatos, fornece uma superfície ficcional para empregar os constituintes do gênero e repensá-los à medida que a crítica os requer em seu desenvolvimento. Levar a cabo a paródia de um gênero inteiro em declínio, envolve um trabalho audacioso de transplantar a crítica falada para a série filmica, onde as palavras à disposição são imagens com muito a dizer.

#### 4. Considerações finais

O cinema de terror cresceu ao longo das décadas para comportar uma gama variada de gêneros e temáticas. No contexto norte-americano, e em grau menor no Reino Unido e Austrália, a ascensão do terror explicitamente violento instaurou ponto de partida para experimentações com a representação do crime hediondo em tela e seus limites. Uma dessas apostas filmicas foi o *slasher*, descendente direto de *Psicose*, dos anos 1970: barato, brutal e de baixo prestígio, este novo gênero trouxe uma nova forma de filmar o elemento atroz no

terror, crescendo exponencialmente no circuito estadunidense durante a década de 1980. Do ponto de vista formal, o gênero revela constituir-se de funções narrativas simples o suficiente para a reprodução em massa facilitar-se e, assim, retornar milhões, consequentemente tornando o mercado filmico o grande diretor geral destas obras; é esse fluxo contínuo de lançamentos que cria franquias inteiras de acordo com o interesse do público, mas também são essas franquias em sua interações repetitivas que marcam a decadência do gênero com a chegada dos anos 1990.

*Pânico* interessa-se em retratar esse histórico conturbado do *slasher* por vias paródicas, buscando integrar a crítica coletiva do público que cresceu com esses filmes e, anos depois, já não sente atração pelas reviravoltas e artimanhas dessas histórias. O projeto estético de *Pânico* visa à paródia comentarista sem ter de sacrificar os traços fundamentais do *slasher* – um equilíbrio que requer uma dosagem menos focada em quantias iguais, mas em uma mistura que não subtraia as potências respectivas tanto da narrativa *slasher* quanto do processo paródico circunscrito a ela. Esse malabarismo formal – duas operações que não são estritamente exclusivas caso pensadas em conjunto, ao invés de oposição – inevitavelmente sucumbe aos procedimentos mais incisivos da sátira: reproduzir no intuito de defasar a forma. Tal troca entre paródia e sátira abrange a extensão inteira da obra, porém desigualmente, visto a força mais singularizada da sátira no diálogo contra a imanência paródica na forma como um todo.

Ainda assim, a paródia de *Pânico* busca na tradição de filmes de terror as ferramentas para apresentar seus argumentos centrais críticos. É uma obra *composta* pelos filmes que comenta, trocando onde julga necessário um elemento pelo outro: o medo pelo riso, o antagonista pela vítima, a heroína pelo antagonista etc. Isto posto, interessaria à pesquisa pensar uma faceta complexa do filme, que coloca em xeque a própria proposta da própria produção: e quando a paródia é invisível a quem assiste? Sem dúvidas, *Pânico* mais do que faz questão em salientar seu caráter comentarista, de reflexão do gênero, porém é a lealdade da paródia ao estilo parodiado – o filme de terror – que complica a garantia de que todo espectador *entenderia* a obra por suas pretensões:

Mas que acontece se o leitor «lê mal» a intenção? E se não percebe a paródia ou a substitui por uma cadeia intertextual de ecos derivados da sua própria leitura? Poderá o produtor da paródia, hoje em dia, pressupor suficientes conhecimentos culturais por parte da audiência que tornem a paródia mais do que um gênero literário actualmente limitado ou, como alguns diriam, elitista? (Hutcheon, 1989, p. 111)

Pensado por si só, o *Pânico* de 1996 encontra um par muitíssimo diferenciado no *Pânico* de 2025 – a erosão da proximidade temporal entre espectador, obra e textos-alvo acarreta uma dispersão dos efeitos intencionados do filme. Não é impossível deparar-se com uma leitura da obra, ou até mesmo uma impressão de quem conhece seu legado, baseada no fator do medo como operador principal da obra, até mesmo por conta de seu hábito de recorrer a outros filmes de terror que *não* visam refletir e, sim, amedrontar. Tudo isto pode entrar em contato com uma pesquisa de ambições maiores ao focar em *Pânico* como a *franquia* que é, não tão diferente daquelas que o filme original julgou suficientemente exauridas de potencial estético.

## 5. Referências

- A Hora do Pesadelo.** Wes Craven. Estados Unidos: New Line Cinema, 1984. Digital. Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/movies/hora-do-pesadelo/2d0cd140-c9cc-4c3b-8010-f930ef077379>. Acesso em: 31 out. 2023.
- À Meia-Luz.** George Cukor. Estados Unidos: Loew's, 1944. Digital. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/a-meia-luz/umc.cmc.3uxeciwtlyvzqc8exh2uraa?action=play>. Acesso: 10 jul. 2024.
- À Meia-Noite Levarei Sua Alma.** José Mojica Marins. Brasil: Cinematográfica Apolo, 1964. Disponível em: <https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.20c188c0-7d63-40fa-9319-269f28184570?autoplay=0>. Acesso: 31 out. 2025.
- A Morte do Demônio.** Sam Raimi. Estados Unidos: Renaissance Pictures, 1981. Digital. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/the-evil-dead/umc.cmc.2zdhjrx2rwh7e0hu6a0iczqfq?action=play>. Acesso em: 10 ago. 2025.
- A Morte Convida Para Dançar.** Paul Lynch. Estados Unidos: Prom Night Productions, 1980. Digital. Disponível em: <https://tv.apple.com/us/movie/prom-night/umc.cmc.2m4fudbx69j52rb3kd77ni2p2>. Acesso em: 27 mar. 2024.
- Aniversário Macabro.** Wes Craven. Estados Unidos: Lobster Enterprises, 1972. Digital. Disponível em: <https://mubi.com/pt/br/films/the-last-house-on-the-left>. Acesso: 28 jul. 2025.

- A Tortura do Medo.** Michael Powell. Reino Unido: Michael Powell (Theatre), 1960. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Peeping-Tom/0M294ZOQXW1VADNXUVE8WSEI9N>. Acesso: 20 out. 2023.
- A Vingança de Jennifer.** Meir Zarchi. Estados Unidos: Deja Vu, 1978. Digital. Disponível em: <https://mubi.com/pt/br/films/i-spit-on-your-grave>. Acesso em: 13 dez. 2023.
- ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. O Iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2009.
- Banquete de Sangue.** Herschell Gordon Lewis. Estados Unidos: Friedman-Lewis Productions, 1963. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Blood-Feast/0H7HKT9O82VKWZ8NP7RVP35CX7>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- CANO, José Ricardo. O riso sério: um estudo sobre a paródia. **Cadernos de Pós-Graduação em Letras**, v. 4, n. 1, 2004.
- CLOVER, Carol J. **Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film**. Princeton: Princeton University Press, 2015.
- Comunhão.** Alfred Sole. Estados Unidos: Harristown Funding, 1976. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Alice-Sweet-Alice/0K62MTD7RPGGGGKU2SPNIWAYX9>. Acesso: 07 ago. 2025.
- DE VOOGD, Barend. TOBE HOOPER (2). **The Flashback Files**. mar. 2015. Disponível em: <https://www.flashbackfiles.com/tobe-hooper-interview-2>. Acesso em: 25 set. 2025.
- DIKA, Vera. The stalker film, 1978-81. In: WALLER, Gregory Albert. **American horrors: Essays on the modern American horror film**. Chicago: University of Illinois Press, 1987.
- Drácula.** Tod Browning; Karl Freund. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. Digital. Disponível em: <https://archive.org/details/dra-cula.-eng.-mp-4>. Acesso em: 02 jul. 2024.
- GROSS, Terry. Wes Craven Discusses His Hybrid of Horror and Satire. **Fresh Air Archive**. 18. feb. 1999. Disponível em:

<https://freshairarchive.org/segments/wes-craven-discusses-his-hybrid-horror-and-satire>  
 Acesso em: 13 out. 2025.

**Halloween: A Noite do Terror.** John Carpenter. Estados Unidos: Compass International Pictures, 1978. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Halloween-A-Noite-do-Terror/0KABCJ3D1HS0OK0BPTIKWKJUJR>. Acesso em: 31 out. 2023.

**Hollywood Boulevard.** Allan Arkush; Joe Dante. Estados Unidos: New World Pictures, 1976. Digital. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/60020220>. Acesso: 14 out. 2025.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX.** Rio de Janeiro: Edições 70, 1989.

Halloween 20. Interview With Kevin Williamson. **Angelfire.** 1998. Disponível em: <https://www.angelfire.com/il/halloween20/interview.html>. Acesso em: 15 out. 2025.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio.** São Paulo: Editora Ática, 1997.

**Inferno.** Nobuo Nakagawa. Japão: Shintoho Film Distribution Committee, 1960. Digital. Disponível em: <https://www.criterionchannel.com/jigoku>. Acesso em: 27 set. 2025.

\_\_\_\_\_. JAMESON, Fredric. **Pós-modernidade e sociedade de consumo.** Novos Estudos, São Paulo, v. 2, n. 12, 1985.

KRACAUER, Siegfried. As pequenas balconistas. In: KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa: ensaios.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

\_\_\_\_\_. Cinema, 1928. In: KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa: ensaios.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MARONEY, Padraic. **It All Began with a Scream.** Orlando: BearManor Media, 2021.

MICHAEL, Powell. **Million Dollar Movie.** Nova Iorque: Random House New York, 1995.

**M, O Vampiro de Dusseldorf.** Fritz Lang. Alemanha: Nero-Film AG, 1931. Digital. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/m-o-vampiro-de-dusseldorf/t/gvxLgGYVjB/>. Acesso: 12 out. 2023.

**Noite do Terror.** Bob Clark. Canada: Famous Players, 1974. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Black-Christmas/0JGKX3KC2L81VXYXMOQU> D3M0YL. Acesso em: 12 abr. 2024.

**O Gabinete do Dr. Caligari.** Robert Wiene. Alemanha: Decla-Bioscop AG, 1920. Digital. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/o-gabinete-do-dr-caligari/t/zfxB8Yppsh/>. Acesso em: 12 out. 2023.

**Olhos Diabólicos.** Mario Bava. Itália: Galatea Film, 1963. Digital. Disponível em: <https://tubitv.com/movies/100008901/the-evil-eye>. Acesso em: 18 jul. 2024.

**O Massacre.** Amy Holden Jones. Estados Unidos: Santa Fe Productions, 1982. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Slumber-Party-Massacre/0K4263RCDODLR69NK7L7WHC058>. Acesso em: 20 abr. 2024.

**O Massacre da Serra Elétrica.** Tobe Hooper. Estados Unidos: Vortex, 1974. Digital. Disponível em: <https://mubi.com/pt/br/films/the-texas-chain-saw-massacre>. Acesso em: 11 abr. 2024.

**O Monstro do Ártico.** Christian Nyby. Estados Unidos: Winchester Pictures Corporation, 1951. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/The-Thing-from-Another-World/0ND548E4D3AXMAXNRANDF4O9M3>. Acesso: 15 out. 2025.

**Pânico.** Wes Craven. Estados Unidos: Dimension Films, 1996. Digital. Disponível em:

<https://www.primevideo.com/-/pt/detail/P%C3%A2nico/0JXFGTDLEOOLFR4B9ZP> EX9K4JD. Acesso em: 18 set. 2023.

PETRIDIS, Sotiris. A Historical Approach to the Slasher Film. **Film International**, v. 12, n. 1, 2014.

**Psicose.** Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Shamley Productions, 1960. Digital. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/psicose/t/6TsJTJjf16/>. Acesso em: 18 out. 2023.

RAUSCH, Andrew J. **An Interview with Wes Craven**. 16. dez. 1999. Ain't It Cool News. Disponível em: <https://legacy.aintitcool.com/node/4864>. Acesso em: 10 jan. 2025.

- Repulsa ao Sexo.** Roman Polanski. Reino Unido: Compton Films, 1965. Digital. Disponível em: <https://tubitv.com/movies/100007236/repulsion>. Acesso: 09 ago. 2025.
- Sexta-Feira 13.** Sean S. Cunningham. Estados Unidos: Georgetown Productions Inc., 1980. Digital. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Sexta-Feira-13/0LYW36X5UCCXWYAW8966NVLMPW>. Acesso: 31 out. 2023.
- The Numbers. North America (US and Canada) Domestic Movie Chart for 1960. **The Numbers.** Disponível em: <https://www.the-numbers.com/market/1960/top-grossing-movies>. Acesso em: 28 set. 2025.
- VEDDA, Miguel. **Cazadores de Ocasos**. Buenos Aires: Cuarenta Ríos, 2021.
- WALTER, Benjamin. A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica. In: WALTER, Benjamin. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- XAVIER, Ismail. **O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência, 3º edição**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.