

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM**

CHARLES ALBUQUERQUE PONTE

**INDÚSTRIA CULTURAL, REPETIÇÃO E
TOTALIZAÇÃO NA TRILOGIA *PÂNICO***

Tese apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do Título de Doutor em Teoria e História Literária, na área de concentração de Literatura e Outras Produções Culturais.

Orientador: Prof. Dr. Fabio Akcelrud Durão

CAMPINAS
2011

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA POR
CRISLLENE QUEIROZ CUSTODIO – CRB8/8624 - BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE
ESTUDOS DA LINGUAGEM - UNICAMP

P777i Ponte, Charles, 1976-
Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia
Pânico / Charles Albuquerque Ponte. -- Campinas, SP :
[s.n.], 2011.

Orientador : Fabio Akcelrud Durão.
Tese (doutorado) - Universidade Estadual de
Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Craven, Wes. *Pânico* - Crítica e interpretação. 2.
Indústria cultural. 3. Repetição no cinema. 4. Filmes de
horror. I. Durão, Fábio Akcelrud, 1969-. II. Universidade
Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem.
III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: Culture industry, repetition and totalization in the *Scream* trilogy.

Palavras-chave em inglês:

Craven, Wes. *Scream* - Criticism and interpretation

Culture industry

Repetition in motion pictures

Horror films

Área de concentração: Literatura e Outras Produções Culturais.

Titulação: Doutor em Teoria e História Literária.

Banca examinadora:

Fabio Akcelrud Durão [Orientador]

Lourdes Bernardes Gonçalves

Marcio Renato Pinheiro da Silva

Antonio Alvaro Soares Zuin

Marcos César de Paula Soares

Data da defesa: 27-09-2011.

Programa de Pós-Graduação: Teoria e História Literária.

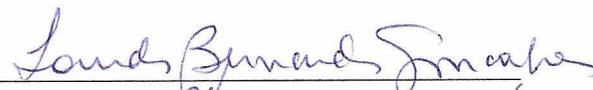
1.

BANCA EXAMINADORA:

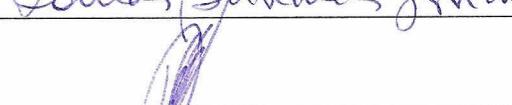
Fabio Akcelrud Durão



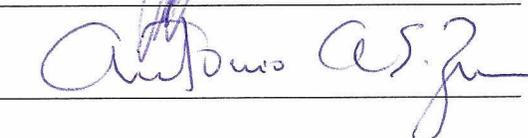
Lourdes Bernardes Gonçalves



Mareio Renato Pinheiro da Silva



Antonio Alvaro Soares Zuin



Marcos César de Paula Soares



Ravel Giordano de Lima Faria Paz

Marcos Antonio Siscar

Alvaro Luiz Hattner

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao Programa de Doutorado em Teoria e História Literária do Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), por ter me recebido tão bem, em especial na pessoa de meu orientador Fabio Akcelrud Durão, pela ajuda na confecção desse trabalho, sempre fazendo observações pertinentes a partir da própria dinâmica do texto; também aos professores que ministraram as disciplinas às quais assisti, Fabio Akcelrud Durão, Jeanne Marie Gagnebin de Bons, Carlos Eduardo Ornelas Berriel, João Francisco Duarte Júnior e Márcio Orlando Seligmann Silva, bem como a meus colegas de orientação, que leram meus textos com atenção e contribuíram para o aprimoramento do trabalho.

Em segundo lugar, à Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), em geral, e ao Departamento de Letras do *Campus* de Pau dos Ferros, mais especificamente, pelos três anos de liberação e pela bolsa de estudos, sem os quais não poderia ter feito esse trabalho com a mesma dedicação; de forma mais direta, destacam-se Gilton, Edileuza, Lilian e Nilson, pela ajuda e presteza com a documentação necessária para minha liberação, Cida e Manoel Freire, pelas dicas da cidade de Campinas que eu ainda desconhecia, Dalvinha, Emílio e Vilian, pelas aulas cedidas para que eu pudesse terminar meus compromissos no Rio Grande do Norte a tempo, e ainda Jailson, por me substituir na semana da defesa.

Além disso, a pessoas que foram importantes na minha formação. Aos professores da Universidade Estadual do Ceará (UECE), onde fiz minha graduação, Astrid, Pedro Henrique, Vera, Dilamar, Lúcia e Bosco. Nesse quesito, dois nomes saltam aos olhos pela longa amizade e apoio. Agradeço profusamente a Ednardo, meu primeiro professor de inglês, incentivador de muitos gostos que mantenho até hoje; além disso, a Lourdes, por estender a mão a um garoto ainda iniciante e afoito, oferecendo amizade e direcionamento.

A meus pais, pelo exemplo e incentivo em todos os anos de minha formação, por me deixarem à vontade e compreenderem e apoiarem minhas decisões.

Ao meu amigo Zé, o primeiro a corrigir implacavelmente meus muitos equívocos, na academia e na vida, pelos últimos dez anos.

A Bevê, pela paciência com que aguentou a distância, pelo carinho e pelas incontáveis revisões desse texto.

RESUMO

Ao longo do último século, o *modus operandi* da indústria cultural foi responsável por um movimento de padronização dos artefatos culturais, constituindo um eixo tensional entre repetição e inovação que abarca em todas as artes, mas especialmente no cinema, tendo este uma maior necessidade de retorno dos investimentos feitos para sua realização. Dessa forma, considerando o cinema feito nos Estados Unidos como o principal representante do entretenimento fílmico, é natural que esta homogeneização lhe seja mais intensa, um aspecto convenientemente negligenciado pelas críticas especializadas, posto que estas costumam enfatizar, acertadamente, aqueles filmes de maior complexidade, terminando por iludir os leitores acerca da real porcentagem de filmes com tal qualidade. Assim, o objetivo desta tese é observar a composição de uma dessas obras costumeiramente não contempladas pela crítica, a trilogia de horror *Pânico* (1996; 1998; 2000), dirigida por Wes Craven, partindo da leitura cerrada de seus principais componentes estruturais – enredo, personagens, espaço e foco narrativo – e comparando-a a outros de seu subgênero, para verificar a existência de uma tensão dialética de aproximação ou distanciamento da estandardização das formas diegéticas e como esses movimentos estão relacionados com as estratégias de comercialização dos produtos. Para isso, este trabalho lança mão de um corpo de teorias de diversas áreas, desde a literatura e o cinema até o grupo de pensadores abarcado pelo epíteto Teoria, mas sempre permeado pelo conceito de indústria cultural de Adorno e Horkheimer (1985) e pelas elaborações posteriores de Adorno (2001) sobre do tema. No *corpus*, por um lado, a tensão entre a repetição das formas e seu rearranjo ocorre em todos os componentes selecionados, de modo que a trilogia *Pânico* continua a pertencer ao subgênero *slasher* em sua composição, ao menos na superfície, apesar de conter uma grande parcela de hibridização de outros gêneros, notadamente a estruturação das duas personagens principais, heroína e monstro, bem como de parte de sua *découpage*; por outro lado, há uma parcela de inovações atribuídas à trilogia, em especial a presença de uma variada veia metaficcional, uma raridade em todo o gênero horror, mas também a diminuição das cenas violentamente explícitas. Contudo, pode-se confirmar, através da

interpretação dos resultados, que as modificações permitidas nunca ameaçam a quebra da quarta parede, ou mesmo a expectativa da plateia em relação aos filmes, de modo que se devem considerar praticamente todas as alterações como controladas para emular uma novidade falaciosa.

Palavras-chave: Indústria cultural, Adorno, repetição e inovação, trilogia *Pânico*, Wes Craven.

ABSTRACT

Throughout last century, the culture industry's *modus operandi* was responsible for a standardizing movement in cultural artifacts, constituting a tensional axis between repetition and innovation that embraces all arts, but mainly in film, having the latter a greater need for returns in its production investments. That way, regarding the American cinema as the main representative of filmic entertainment, it is natural that its homogenization is more intense, an aspect conveniently overlooked by specialized critiques, since they tend to emphasize, correctly, those films of higher complexity, ultimately deluding readers about the actual percentage of quality works. Thus, the objective of this dissertation is to observe the composition of one of these usually non critically contemplated ones, the horror trilogy *Scream* (1996; 1998; 2000), directed by Wes Craven, starting by the close reading of its main structural components – plot, characters, setting and point of view – and comparing it to others pertaining to the same subgenre, in order to verify the existence of a dialectic tension of approximation or distancing to the standardized diegetic forms and how these movements are related to product selling strategies. For doing so, this work makes use of a body of theories from multiple areas, from literature and film studies to the group of thinkers encapsulated under the alias Theory, but always permeated by Adorno and Horkheimer's concept of culture industry (1985), and by Adorno's further elaborations on the theme (2001). In the *corpus*, on the one hand the tension between formal repetition and its rearrangement occurs in all selected components, so that the trilogy remains as a member of the slasher subgenre, at least in its surface, despite containing a great amount of hybridization, notably by the structuring of its main characters, heroin and monster, as well as part of its *découpage*; on the other hand, there is a number of innovations attributed to the trilogy, especially the presence of a varied metafictional vein, rare in all of the horror genre, but also the lessening of violently graphic scenes. However, it can be confirmed, through the interpretation of results, that the allowed modifications never threaten the breaking of the fourth wall, or

even the audience expectations for the films, in a way that practically all alterations should be considered as controlled to emulate a fallacious novelty.

Keywords: Culture Industry, Adorno, Repetition and innovation, *Scream* trilogy, Wes Craven.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
PARTE I – REPETIÇÃO, GÊNEROS E TOTALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA.....	7
1. A escolha do consumidor: repetição, gêneros e sobrevivência.....	7
2. A escolha da indústria: Gêneros, homogeneização e totalização.....	23
PARTE II – INDÚSTRIA CULTURAL E HOMOGENEIZAÇÃO: A REPETIÇÃO DE COMPONENTES ESTRUTURAIS NA TRILOGIA <i>PÂNICO</i>	43
3. Enredo.....	49
3.1. <i>Slashers</i> e narrativas infantis: aproximações.....	52
3.2. Metaficção e as regras de funcionamento dos <i>slashers</i>	71
4. Personagens.....	93
4.1. Sidney Prescott: a uma múltipla.....	103
4.2. <i>Ghostface</i> : o múltiplo uno.....	127
4.3. Excurso: Dwight ‘Dewey’ Riley, Gale Weathers e o sincretismo.....	159
5. Espaço.....	171
6. Foco Narrativo.....	197
6.1. Do proto- <i>slasher</i> ao <i>slasher</i> : a formação de uma gramática de focalização do monstro.....	201
6.2. A focalização da trilogia <i>Pânico</i> : o abrandamento do horror e o politicamente correto.....	224
CONCLUSÃO.....	253
REFERÊNCIAS.....	271

INTRODUÇÃO

Ao longo do século XX, o capitalismo ampliou seu domínio sobre as atividades humanas, incorporando-se a áreas de onde era excluído e intensificando o controle sobre esferas já atacadas parcialmente. Nesse âmbito, a organização da indústria cultural como o veículo primordial para a produção e distribuição de produtos culturais assume um lugar de destaque com a massificação do rádio, do cinema e da televisão, passando a atingir, de uma maneira ou de outra, a grande parte das pessoas no mundo. Forma-se, com esse processo, uma tensão entre o desejo de liberdade criativa das pessoas e a pressão por produtos massificados que tragam uma maior parcela de lucro.

O cinema, como uma das expressões mais caras em termos de produção, é também uma das mais cuidadosamente controladas, sua manufatura escrutinada em todos os estágios e custos baseados no quanto seu nicho de mercado retornaria em termos de lucro. Assim, os objetos cinematográficos tendem a sofrer um forte grau de homogeneização, de repressão das tentativas de expressão individuais. Isso porque uma das estratégias de controle mais marcantes dessa nova ordem cultural é a ampla utilização de repetições estruturais no conteúdo, mas principalmente na forma dos filmes, que são aprioristicamente classificados em um dos gêneros mais populares e sentenciados a cumprir as expectativas em relação a esse gênero, ao ponto de, quando não agradam a uma plateia experimental, serem modificados e refeitos por vezes à revelia de seus realizadores.

No entanto, apesar da farta abundância desse tipo de objeto, massificado e de visíveis limitações em termos de criação, a crítica especializada prefere tomar como foco de atenção quase exclusivamente outro tipo de narrativa cinematográfica para interpretar, aquele que foge aos padrões da indústria hollywoodiana e reafirma o poder humano de criação acima de qualquer espécie de restrição (ou, pelo menos, assim são tratados os artefatos estudados pela crítica). Do corpo de escritos sobre cinema surge uma imagem perigosa, a de que há uma grande produção de qualidade, digna de ser vista e estudada, e a enorme massa de lixo produzido não seria mais que ruídos para baixo do tapete.

Assim, ocupando essa ausência de pesquisas que mapeiam o outro lado desse escopo, de narrativas cinematográficas que coadunam quase abertamente com esse sistema

de produção, esse trabalho procurará fazer um apanhado da trilogia *Pânico* (1996; 1998; 2000), realizada por um grande estúdio hollywoodiano, relacionando seus principais componentes estruturais a outros filmes de seu subgênero e verificando de que formas ela se aproxima ou distancia da standardização das formas diegéticas.

Claro que, por um lado, a trilogia em questão não aparenta ser exatamente um *slasher* típico, primeiramente por ter um orçamento maior do que o padrão do gênero, mas também por ter sido concebida como trilogia desde sua criação, um caso quase único no gênero terror¹, ao contrário da esteira de produção quase fordista que, entre o fim da década de 1970 e a metade da década de 1980, lançou pelo menos vinte e cinco filmes do gênero, sempre esperando os números de arrecadação de um para saber se ainda valia à pena produzir o próximo. Contudo, apesar do plano inicial, os dois capítulos subsequentes só foram feitos por conta do sucesso comercial do primeiro, não diferenciando assim esse objeto dos outros². Além disso, o modo de produção da trilogia segue mais as convenções do cinema comercial de Hollywood que as dos chamados cinemas alternativos, mantendo a fluidez e ilusão de continuidade narrativa, ao ponto de, em termos de montagem e composição de quadro, não quebrar a quarta parede nem em seus momentos mais autorreferencialistas.

Em um segundo plano, o trabalho discutirá formas de interpretação de artefatos cinematográficos, sobre como as ferramentas instrumentais da Teoria da Literatura podem contribuir para uma apreciação estética do cinema, mas, paralelamente, como diversas abordagens utilizadas largamente, hoje, trazem problemas quase insuperáveis, em especial por esquecerem os objetos. Assim, para todos os capítulos, haverá conscientemente a utilização de diferentes correntes interpretativas, que deverão ser postas a teste em sua eficiência dentro da proposta de cada seção, conforme a divisão por capítulos a seguir.

A primeira parte está dividida em dois capítulos complementares, que tem como objetivo a discussão introdutória de conceitos relacionados à organização da indústria

¹ O único outro caso tão claro que conheço é d'*A profecia* (1976; 1978; 1981), apesar de ela não manter o mesmo diretor ou elenco, como é o caso dos *Pânicos*.

² Da mesma forma que, mesmo sendo concebido como uma trilogia única, um quarto capítulo foi lançado em 2011, com a promessa de iniciar uma segunda trilogia, da qual o segundo filme (o quinto da franquia) encontra-se em pré-produção.

cultural. No primeiro capítulo, intitulado “A escolha do consumidor: repetição, gêneros e sobrevivência”, há uma constatação de como, especialmente nos últimos trinta anos, os produtos culturais estão cada vez mais repetitivos, e da conjuntura atual que tenta convencer as pessoas não só a continuarem consumindo mais do mesmo, mas também a desejarem produtos com essas características repetitivas. Essa parte explora principalmente os discursos apocalípticos da vida contemporânea e espelha as conclusões de Freud sobre as reações de pessoas traumatizadas.

Por sua vez, o segundo capítulo, intitulado “A escolha da indústria: gêneros, homogeneização e totalização”, traz uma apanhado da organização da indústria cultural e de como sua insistência pela classificação em gêneros termina por homogeneizar o estilo dos diferentes produtos culturais e gerar ideologias de que simplesmente realiza os desejos dos consumidores. Ele segue as discussões sobre gêneros fílmicos na área de estudos de cinema, e contém uma resenha detida sobre o capítulo “A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas” da *Dialética do esclarecimento*, de Adorno e Horkheimer (1985).

A segunda parte está dividida em quatro capítulos e, para melhor sistematização do estudo compõe principalmente a interpretação dos principais componentes estruturais da trilogia *Pânico*, vistos sempre em contraste com outros filmes de seu subgênero do horror, o cinema *slasher* ou *stalker*. No terceiro capítulo, dedicado à descrição do enredo, a escolha metodológica segue um modelo formalista, retirada de Propp (2006) e Bremond (1976), elencando as funções narrativas em sequência. Isso se deu por conta do tipo de organização narrativa do gênero *slasher*, e sua natureza formulaica, de maneira que as diferenças mínimas dos enredos da trilogia saltem aos olhos com maior força. Além disso, outro elemento reconhecido como a grande novidade da trilogia, sua autorreferenciação, é explorado, com suas motivações questionadas e a forma de realização, em que não há quebra real da quarta parede, redimensionada.

O quarto capítulo contrasta as principais personagens da trilogia, a heroína, Sidney Prescott, e seu nêmesis, o monstro *Ghostface*. Aqui, a hipótese de leitura compõe um quadro distintivo entre o desenvolvimento da heroína, uma personagem una, porém com uma progressão de atitudes diferentes ao longo da diegese, e o monstro, um ser

fragmentado, mas que aparenta unidade. Além desse primeiro objetivo, a seção do monstro, em especial, inclui uma avaliação das interpretações mais comuns do monstruoso encontradas na crítica, por vezes distorcendo os objetos através de supergeneralizações ou de associações infundadas.

Há ainda, nesse capítulo, um excursão sobre outras duas personagens da trilogia, o par romântico formado pelo policial Dwight ‘Dewey’ Riley e a jornalista Gale Weathers. Eles servem como balizadores para uma discussão específica sobre a indústria cultural, a do sincretismo de gêneros, ou de como vários elementos pertencentes a diferentes tipos de narrativas são elencados para atrair públicos de diferentes nichos de mercado. Isso pode ser verificado também em uma discussão sobre o material de divulgação do episódio final da trilogia.

O quinto capítulo traz uma discussão de como o espaço da trilogia carrega, historicamente, o espaço de outras narrativas romanescas desde o século XVIII, dialeticamente repetindo elementos de diferentes estágios do capitalismo, mas, ao mesmo tempo, homogeneizando as diferenças passadas e formando um bloco forçadamente coeso. Aqui, o espaço do *slasher*, em especial a arquitetura das construções, é comparado ao de três romances e suas principais características: *Os mistérios de Udolpho*, de Ann Radcliffe, que traz a reabilitação dos castelos medievais para os valores do capitalismo burguês; *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson, em que a vigilância dos corpos atingiu um pico de forçamentido até hoje; e *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, em que a ideologia do capital se move para dentro das casas com a indústria cultural.

Por sua vez, o sexto e último capítulo trata do foco narrativo na diegese fílmica, dando ênfase estrutural à divisão da focalização no cinema *slasher* entre a heroína e o monstro. A partir dessa discussão, o trabalho voltará à crítica especializada e seu tratamento da tensão entre sexos no gênero, e de como, frequentemente, as abordagens esquecem os objetos para advogarem por teorias de cunho sociomodificante, coadunando com a ordem politicamente correta vigente, que agrada ao público mais sensível e rebate críticas acerca da violência desmedida das narrativas fundadoras do gênero. Consoante com outros capítulos da tese, em especial com o excursão do capítulo quatro, há também um momento de julgamento das formas estruturais de montagem e composição de quadro, em que a

materialização do hibridismo dos gêneros é reconhecida, a princípio como um novo sopro de vida nos artefatos cansados, mas que a longo prazo termina por homogeneizar ainda mais a expressão cinematográfica com um todo.

Por fim, a conclusão reelabora as principais questões levantadas pelo trabalho, divididas em temas principais. Primeiramente, o motivo guiador da tese, a descrição pormenorizada dos mecanismos de funcionamento da indústria cultural em sua prática, conforme a escrutinação dos objetos, e de que forma os *Pânicos* se destacam de seu gênero original e com que função. Segundo, uma questão salientada ao longo dos capítulos práticos, como cada abordagem diferente utilizada deixa a desejar de certas formas específicas, e como esses pequenos percalços podem ser minimizados. Em terceiro lugar, como complementação à última seção, há uma descrição dos meios nos quais o instrumental da Teoria Literária pode ajudar na interpretação de artefatos fílmicos, possibilitando uma interpretação estética e complementando as abordagens de outras áreas. Por fim, há uma indicação dos caminhos a pesquisa com a trilogia seguirá em um próximo projeto de pesquisa, não contemplados aqui.

PARTE I – REPETIÇÃO, GÊNEROS E TOTALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA CINEMATOGRÁFICA

1. A Escolha do Consumidor: Repetição, Gêneros e Sobrevivência

No final da década de 1970, o barateamento e consequente popularização do Vídeo Cassete viriam provocar uma mudança interessante na comercialização de produtos audiovisuais. As pessoas puderam aumentar seu *poder de consumidores*, exercendo uma escolha de como gostariam de assistir aos filmes e programas favoritos, mantendo uma fita original de um filme ou gravando programas para ver ou rever quando conveniente, e não dependendo, assim, dos horários da grade de televisão ou da existência de reprises nos cinemas. Além disso, no ato de assistir, novas opções encontravam-se à disposição do público, como pausar para ir à cozinha, voltar as cenas mais emocionantes, assistir a elas em câmera lenta, ou passar em *fast forward* as propagandas (para o terror dos anunciantes)³.

O que interessa aqui, em particular, é a possibilidade de repetir à exaustão sempre os mesmos filmes, pois, coincidentemente, a década de 1980 trouxe consigo uma grande quantidade de franquias repetitivas, nas quais os roteiros e artifícios narrativos pareciam sempre os mesmos, fruto de uma homogeneização maciça dos produtos culturais ocorrida em todas as artes, mas notadamente no cinema remontando a sua origem, como demonstra a estrutura de estúdios e o sistema de produção das comédias estadunidenses a partir de 1910. A diferença entre os dois momentos pode ser crucial para a compreensão desse fenômeno, posto que, nas décadas anteriores, os filmes, pelo mais que repetissem histórias e formatos, eram apresentados como outros produtos, com nomes próprios e diferenças superficiais; para os anos de 1980, as diferenças eram mínimas, e eles ganhavam apenas um número para indicar que aquele seria um *novo* capítulo, como nos sete filmes da série

³ Essa modificação foi intensificada na virada do século XXI com a disseminação dos aparelhos de TV com disco rígido e com a fusão (ainda iniciante) da televisão com a internet.

Loucademia de polícia (1984; 1985; 1986; 1987; 1988; 1989; 1994), nos cinco de Rocky Balboa (1976; 1978; 1982; 1985; 1990), ou nos nove filmes da franquia *Sexta-feira 13* (1980; 1981; 1982; 1983; 1984; 1986; 1988; 1989; 1993)⁴, sem dúvida a maior série cinematográfica da época.

Essas séries não só apontam para uma *standardização* dos temas cinematográficos, mas especialmente da forma dos filmes, em todos os aspectos. A intensificação desse replicar iniciou-se na verdade com a sedimentação do formato arrasa-quarteirão [*blockbuster*], que atualizou o chamado modelo narrativo *mainstream* de Hollywood, padrão até o início da década de 1960⁵, baseado na constância de alguns mecanismos narrativos, incluindo, segundo David Bordwell (1985a): entre os aspectos temáticos, a motivação e constância das personagens, a repetição (por vezes excessiva) de informação importante e o encadeamento da trama em relações de causa-e-efeito verossímeis e oniscientes em potencial; entre os mecanismos narrativos, a ilusão de fluidez na continuidade, o uso extensivo de montagem em paralelo, o sistema de iluminação de três pontos e a música de fundo com a função de indicar à plateia que emoções esta deve sentir.

Com a homogeneização narrativa, a aparente falta de alternativa entre ver o mesmo filme em casa e filmes tão obviamente iguais no cinema, em temas e estilos, ajudou a alimentar um sentimento constante no capitalismo tardio, o da morte do novo, especialmente após as quebras estéticas promovidas pelos artistas do alto modernismo, como aponta Fredric Jameson (2003a, p. 7): “em um mundo no qual inovações estilísticas não são mais possíveis, tudo o que resta é imitar estilos mortos, falar através das máscaras e com as vozes dos estilos no museu imaginário”. Porém, o que precisa ser enfatizado é esse conformismo perante a morosidade artística, que funciona como mera justificativa para a submissão aos padrões estéticos da Indústria cultural e denuncia, por trás de seus

⁴ Foram excluídos, aqui, o último capítulo da série *Rocky* (2006), por conta do grande hiato temporal, assim como o décimo e o décimo-primeiro filmes da série *Sexta-feira 13* (2001; 2009).

⁵ Esse período, entre 1960 e o fim da década de 1970, foi marcado pela segunda onda de internacionalização do trabalho especializado no cinema. Apesar de sempre ter havido uma grande confluência de artistas de diversas nacionalidades para o trabalho no cinema estadunidense, destacam-se como prolíficas nesse sentido a década anterior à Segunda Guerra Mundial e as últimas cinco décadas, após a ampliação do capital globalizado. A diferença entre esses dois momentos históricos é que, no primeiro desses períodos, os artistas emigraram tencionando fugir do nazismo emergente, enquanto nesse período mais recente, a compra de mão-de-obra especializada deu o tom mais marcante, o chamado *brain drain* nas artes, notadamente em períodos cuja razão entre despesas e receitas dos filmes cai.

mecanismos sócio-ideológicos, o acachapamento do sujeito moderno, legando-o a uma posição de impotência e fragilidade, em certos aspectos até pior que haviam sido os sujeitos medievais⁶, quebrando, assim, a noção de progresso evolutivo da história humana.

Essa diferença entre o sujeito medieval e o moderno pode ser resumida, de uma maneira um tanto redutora, à interpelação e ao desejo. Enquanto na Idade Média, o ocidente, esmagado por uma noção de Deus total, tinha uma percepção de mundo limitada e decadentista, na qual não havia muitas opções para si, o desejo de sobrevivência sobressaía-se aos de excessos, de modo que as fantasias concretizavam-se como meios para sua continuidade, e o alcance da interpelação da igreja era limitado ao controle de áreas específicas da vida; por outro lado, na modernidade, os seres passam a ser esmagados por um capital total deificado, interpelados por uma oferta infindável de produtos contraditórios (no sentido de que não mais há uma divisão do consumo definido por classes sociais) que eles não possuirão, mas são convencidos de que precisam adquirir para se tornarem completos, direcionando, assim, todas as suas forças pulsionais a um hiperconsumo (ou pelo menos à possível completude psíquica em decorrência dele), terminando por disseminar ansiedade e desorientação nas pessoas (v. LIPOVETSKY, 2007, p. 50).

Esse achatamento dos sujeitos, lamentado pela diminuição do poder individual e igualmente celebrado pelo fim da grande responsabilidade de guiar os caminhos do mundo, em grande parte fruto dessa ideologia pós-industrial a reduzir tudo aquilo que “poderia ir além da autopreservação em nada mais que a vida vivida na luta violenta pela sobrevivência” (HULLOT-KENTOR, 2010, p. 12), acaba funcionando como um mecanismo traumático para o narcisismo humano, imbuindo os seres de sensações de impotência diante de uma organização social que lhes escapa à imaginação. No caso de um trauma tão grande, a reação mais natural é, segundo Freud (2010c), a impossibilidade de rememoração consciente e substituição dela pela compulsão à repetição, revivendo diversas vezes a mesma situação. Em *Além do princípio do prazer* (2010a), Freud complementa essa ideia, baseado na observação de uma brincadeira infantil, que, para lidar com o abandono da mãe, jogava um carretel amarrado e puxava-o de volta articulando as palavras “foi

⁶ Claro, que, sendo o conceito de sujeito um advento do modelo capitalista, esse termo é, até certo ponto, um oxímoro. A esse respeito, ver Hall (2005).

embora” e “está aqui” (“*fort*” e “*da*”). Essa atitude revivia a experiência traumática e permitia à criança lidar com a situação, dando, até certo ponto, uma sensação ilusória de que ela poderia controlar o que estava obviamente fora de seu controle.

Em se fazendo uma relação dessa resposta natural da psique humana ao trauma contemporâneo da perda de poder, e à sensação de que nada mais pode ser feito, podemos retornar ao consumo desenfreado de produtos tão repetitivos. Christopher Lasch (1986, p. 115) critica a ideologia de como todos somos sobreviventes em tempos difíceis, chegando ao extremo de aceitarmos repetir comportamentos semelhantes ao das pessoas que sobreviveram ao holocausto, especialmente em dois pontos de ação: 1) o centramento de todos os esforços em áreas de vida que possam ser tratadas, ou seja, nas coisas imediatas e presentes e 2) a insensibilidade e resignação completas a condições que parecem imutáveis, formando assim um ser robotizado, acrítico e obediente, que pensa única e exclusivamente na sobrevivência.

A sobrevivência, nesse mundo pós-industrial, é física, mas também psíquica, onde se crê que esta última está diretamente ligada à capacidade das pessoas de acompanharem as demandas de consumo em todas as esferas da vida, manifestação única de liberdade hoje, de forma que esse comprar se assemelhe a uma necessidade fisiológica; como consequência, elas também acreditam agregar valor a elas mesmas e poder, assim, vender a sua força de trabalho por um preço mais alto (*cf.* BAUMAN, 2008), voltando, assim, a ilusões de poder perdidas. Para que esse ciclo possa ocorrer mais livremente, deve haver uma grande circulação de mercadorias para todos os gostos e ocasiões, uma oferta quase inextinguível de produtos homogêneos para que os consumidores possam *escolher* mais do mesmo.

Assim, o trauma da impotência contemporânea forma uma população que procura sempre a segurança da repetição, traduzindo “a necessidade *de estar-junto consigo mesmo*” (MAFFESOLI, 2007, p. 27. grifo do autor.), na busca da ilusão de controlar suas escolhas. Nesse momento, revela-se uma mudança interessante no que concerne ao *status quo* da repetição na tradição ocidental, um retorno a um tempo em que ela era formadora da identidade humana e vista como benéfica, “a reapropriação e deslocamento históricos de

estruturas mais velhas ao serviço da situação qualitativamente muito diferente da repetição” (JAMESON, 1992, p. 19).

De fato, até a Idade Moderna, a formação de costumes socialmente negociados e reconhecíveis por uma sociedade teve um papel importante no surgimento das comunidades humanas, a partir da necessidade de sobrevivência das populações (cf. FREUD, 1996b), contagiando sua forma de contar histórias. A transmissão oral, ao redor da fogueira e socializada, como aponta Benjamin (1994), permitia que todos se apropriassem das narrativas e as levassem consigo em caso de separação, formando uma espécie de banco de costumes e valores ideológicos daquela sociedade.

A partir do Romantismo, puxado na Inglaterra por poetas como Wordsworth e Coleridge, inicia-se uma dialética interessante entre a obsessão com o passado e a desvalorização da repetição. Ao passo que os escritores românticos preocuparam-se excessivamente com a história da arte, eles também “colocar[am] em questão a própria *raison d'être* de sua própria cultura e indagar[am] se esta poderia corresponder à sua disposição própria de espírito e se representava um necessário elo na corrente total da cultura humana” (HAUSER, 2003, p. 665). Porém, ao contrário da maioria dos grandes inovadores da arte até então, que assim o fizeram sem um projeto prévio, como que por acaso, afastando-se de ou realinhando-se a uma tradição existente sem grandes modificações, os românticos atribuíram a si um *status* de inovadores da cultura “cujo valor reside na individualidade” (ibid., p. 669), ou, mais especificamente, na força suprema de uma vontade humana, consolidando com isso a importância da autoria e dos valores burgueses, culminando posteriormente na criação de leis que protegiam a propriedade intelectual, como a de direitos autorais. Isso implicou, na verdade, em afirmar o caráter positivo do capital, de diversos graus de riqueza para uma classe bem mais numerosa que a aristocracia anterior, e que se beneficiava da ociosidade (pelo menos parcial) que esse *status quo* possibilitava para desenvolver uma complexidade de pensamento verificável na disseminação da filosofia e também no ritmo lento e profundo das obras realistas⁷.

⁷ O Realismo pode ser melhor dimensionado se contrastado com a escola Naturalista, pois, enquanto aquele retratava as classes abastadas, com o ritmo cadenciado e um foco nas faculdades mentais que o capital permitia, esta descrevia as camadas mais baixas da população, que viviam como animais sem opções em busca da sobrevivência em um ritmo frenético e desmedido.

Ao longo do século XIX, o *status* da repetição como reiteração de um objeto único a velar seu processo de formação, mas sem que haja “primeiro termo a ser repetido” (DELEUZE, 1994, p. 17), passa a ser considerada uma impossibilidade, pois o espaço entre objetos não permitia essa igualdade (v. KIERKEGAARD 1983, p. 170). No modernismo, T. S. Eliot, em seu artigo “Tradição e talento individual” (2001, p. 1093), ao dizer que “a novidade é melhor que a repetição”, ecoa a rejeição da tradição metafísica ocidental nietzscheana, vendo a repetição como um castigo demoníaco que precisa ser amaldiçoado (NIETZSCHE, 2001, p. 230). O próprio Eliot põe em prática como um poeta deveria lidar com a tradição em seu poema *Terra devastada*, publicado em 1922, um monólogo dramático formado por uma canibalização das mais diversas tradições literárias, de *A divina comédia*, de Dante Alighieri, a mantras em sânscrito. O poema apresentava um tour *de force* meio caótico onde a tradição literária era plasmada para sua permanência ante a derrocada irreversível da sociedade burguesa, da epígrafe retirada do *Satiricon* de Petrônio (ELIOT, 2000, p. 2368) que adapta o desejo de morrer perante uma decadência (em Petrônio, física, em Eliot, social), até a lenda hindu do trovão (ibid., p. 2382-2383) que transfere o egoísmo antigo à época moderna.

Após os modernistas explorarem a arte em todos os seus aspectos, tanto temáticos quanto formais, esgotando em grande parte as possibilidades de inovações pelas quais as narrativas poderiam passar, o caminho mais natural para os artistas contemporâneos, incluindo no cinema, foi promover um retorno à repetição de formas e temas, para tentar “produzir algo que resiste e rompe com a força da gravidade da repetição como a característica universal da equivalência de *commodities*” (JAMESON, 1992, p. 17), utilizando elementos tanto das escolas anteriores quanto do próprio Modernismo, a ponto de alguns autores chegarem a afirmar que o chamado Pós-modernismo não existe, sendo apenas uma modificação das características modernas⁸. A arte, como configurada a partir da década de 1960, passou a receber epítetos como “terminal” (cf. LASCH, 1986, p. 118), resignada, ou mesmo paranóica, para elencar apenas três deles a explorar.

⁸ Sobre a não existência do Pós-Modernismo, v. Compagnon, 2003. Não é minha intenção, aqui, entrar nesse debate se houve uma quebra que justificasse a mudança de nomenclatura, mas simplesmente apontar o recuo da renovação das formas pregada nas primeiras décadas do século XX para a repetição na segunda metade deste século.

A verdade é que, dentro de uma moldura ideológica em que todos precisamos lutar constantemente pela sobrevivência, as opções de diálogo dos artistas com seu tempo quase instantaneamente passam a trazer a rejeição irônica ou aceitação ingênua (ou ambas, para completar o trio anterior de adjetivos). Acerca da arte “terminal”, talvez uma corrente interessante de exploração seja a minimalista, iniciada nas artes plásticas, com obras sem assinatura, molduras ou pedestais, em formatos de cubos ou paralelepípedos e por vezes utilizando materiais comprados em lojas de material de construção como aço, tijolos, madeira compensada, alumínio, cobre, luzes fluorescentes ou espelhos (*cf.* BATCHELOR, 2001). Isso se deu como uma atitude irônica perante o fim da aura nas artes plásticas, mas também por conta da falta de perspectiva daqueles artistas perante esse mundo pós-industrializado e sem saída, reduzindo a explosão de cores utópica da arte moderna a formas e materiais mínimos; além disso, as esculturas dessa corrente, em especial, proviam outro tipo de diálogo da plateia com a arte, o de permitir o caminhar por entre suas formas, convidando as pessoas a se posicionarem de acordo com suas próprias perspectivas, de forma que até a saída para a morosidade seria individual ao invés de social.

Nas artes narrativas, o minimalismo foi bem menos impactante em termos de quantidade de obras, mas deixou uma marca profunda, especialmente no cinema. O maior expoente dessa corrente foi sem dúvida o filme *O dinheiro*, de Robert Bresson (1983), que diminui os componentes do filme a uma estrutura minimal, desde aspectos macronarrativos, como a estruturação dos eventos do roteiro, sem música ou um *crescendo* narrativo na montagem para um clímax definitivo, a aspectos micronarrativos, como a eliminação de planos de ligação entre as cenas, a repetição de imagens praticamente iguais em diversas sequências, a predominância de planos mais fechados que a linguagem cinematográfica tradicional, para reduzir as ações a movimentos essenciais, ou mesmo a escolha de posicionar a câmera à altura das mãos das personagens, focando na atividade manual e consequentemente desvelando o papel de máquina utilitária que o ser humano assumiu.

Para o segundo tipo de arte, a resignada, pode-se incluir grande parte da massa denominada por Adorno e Horkheimer (1985) de Indústria cultural. Qualquer produto cultural, criado, produzido e distribuído por uma indústria que visa o lucro deve, por princípio, ser estruturado a partir dessa perspectiva, seja qual for seu suporte, das letras,

imagens ou sons. Mesmo produtos aparentemente críticos do sistema apresentam uma crítica branca, posto que é esse mesmo sistema que banca sua realização, como aponta Rodrigo Duarte (2007, p. 60). Esse é o caso, por exemplo, da série de TV *Os Simpsons*, aclamada desde sua estreia como um veículo de crítica à morosidade da vida do cidadão médio estadunidense, mas que termina em reforçar os mesmos valores que tenta destruir.

Por fim, a arte paranóica (ou esquizofrênica) também pode ser encontrada nos meandros da Indústria cultural. Em geral, a tentativa de promover uma arte verdadeiramente crítica e independente, usando meios de produção e distribuição às massas característicos da Indústria cultural, certamente cobra seu preço, na forma de um comprometimento do artista com o lucro dos investidores. Aqui, talvez seja interessante examinar, como exemplo, o caso do RAP⁹ estadunidense dos anos de 1980 para cá. Esse estilo musical nasceu como uma voz para as massas negras dos subúrbios nas cidades pobres, com letras socialmente engajadas e atitudes de identificação direta com sua comunidade; no entanto, ao serem seduzidos os artistas pela indústria fonográfica, sob promessas de uma vida mais abastada e um maior alcance de público, o RAP passou a ser modificado, primeiro em sua linguagem, mais geral e logo mais distante de sua comunidade originária, depois em suas bases, abrindo caminho para letras estultificantes sobre consumo, e ulteriormente promovendo uma alienação ainda maior dos pobres e um reforço ao sentimento de que eles também podem, com muito trabalho e um pouco de sorte (*cf.* ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 137), ocupar seu lugar na mídia.

Independente de quantos adjetivos procuremos nos escritos teóricos que definem as artes contemporâneas, em geral o principal traço em comum apontado para essas manifestações artísticas é, sem dúvida, a sensação de que todas elas parecem sempre a repetição de algo, ora reconhecível, ora não, mas que sempre direciona a atenção a uma teia de objetos que remetem a outros em uma cadeia infinita e sem origem, quebrando assim a aura de originalidade imposta pela teoria dos escritores românticos.

Nessa teia de relações, o cinema qualifica-se, seguindo as teorizações de Adorno e Horkheimer, mais próximo do segundo epíteto, o de arte resignada, ou, na melhor das

⁹ Talvez o exemplo mais notável no Brasil seja a comercialização da cultura popular, da música sertaneja no sudeste e centro-oeste ou do forró no nordeste.

hipóteses, como arte paranóica. Isso porque, a princípio, a realização de um filme pode chegar a custar centenas de milhões de dólares, da proposta inicial à distribuição mundial em DVD. Então, o estúdio normalmente só arrisca a investir grandes quantidades de dinheiro em filmes que certamente retornarão este lucro, ou arriscam abrir falência, como quase fez a 20th Century Fox com o fracasso de Cleópatra, em 1963¹⁰, que só conseguiu sair do prejuízo com a venda dos direitos de exibição para TV à ABC, por 5 milhões de dólares, em 1966.

Assim, não desejando os investidores arriscar à incerteza, a morte do novo perfaz uma tendência muito mais latente no cinema, com a exceção, talvez, de algumas produções independentes e de relativo baixo custo. Uma forma de confirmar essa homogeneização repetitiva na sétima arte é verificar o recalque da crítica tradicional ao esforçar-se para reafirmar a teoria francesa da autoria¹¹ acerca do cinema estadunidense, de modo a esconder a falta de liberdade na expressão dos realizadores. Por exemplo, David Bordwell (1985a, p. 5) diz que sua esquematização do cinema hollywoodiano não implica em caracterizá-lo como formulaico, ou que havia uma “fórmula técnica imposta sobre os cineastas”, mas que “sempre há outra maneira de se fazer algo” através de “*equivalentes funcionais*”; ou seja, o cinema saído de Hollywood não seria repetitivo porque sempre havia outra maneira, equivalente, de se fazer a mesma coisa, escolhendo dentre os *muitos* mecanismos narrativos *permitidos*.

Nessa esteira de produção cultural, o conceito de gênero é, notadamente, um mecanismo balizador para a distribuição e consumo de seus produtos, movimentando, ao mesmo tempo, ações da crítica, da plateia e dos artistas. Infelizmente, a arqueologia do conceito de gênero segue meandros longos e muito variados desde Aristóteles, portanto não é opção desse trabalho explorá-la em detalhes. Ao contrário, somente alguns aspectos, mais adequados para o desenvolvimento da argumentação e em conjunto com os objetivos, serão

¹⁰ O site *The internet movie database* calcula que o custo de 44 milhões de dólares de *Cleópatra* em 1963 equivaleria a 270 milhões em 1999 (v. <http://www.imdb.com/title/tt0056937/trivia>); mesmo defasado em uma década, ele ainda custaria mais que os 237 milhões estimados de *Avatar* (2009), o filme mais caro dos tempos recentes.

¹¹ A esse respeito, ver Comolli (1992), ou Comolli et alli (1992)

atacados, começando por uma linha mais tradicional e desmembrando em proposições mais contemporâneas.

Partindo de algumas observações tradicionais, porém necessárias, deve-se dizer que os critérios de classificação de gêneros seguem um caminho bastante caótico e tortuoso, especialmente no cinema. Há, segundo Rick Altman (2009, p. 216-226), algumas possibilidades de tentativa de classificação, ressaltando especialmente a divisão entre semântica (também chamada de tautológica), e sintática, ou estrutural¹². A primeira dessas opções, preferida dos teóricos mais tradicionais como Noël Carroll (1990, p. 14), um dos primeiros a escrever sobre o horror cinematográfico, é baseada no fato de que, na definição do termo gênero, há um contrato entre espectador e produtor, criando uma série de características reconhecíveis para sua delimitação. Carroll aduz que, por conta disso, não se pode analisar cada um da mesma forma, *westerns* eram reconhecidos “primariamente por seu espaço”, filmes de suspense e horror deveriam causar certa afeição/efeito na plateia e os musicais seriam reconhecidos “por certa proporção de canções e geralmente dança e podem provocar qualquer forma de emoção” (ibid. p. 15). O interessante, nesse contrato específico, é que não haveria uma lógica fundamental para se classificar filmes, impossibilitando uma crítica de enfoque estruturalista, mas que esse contrato seria primordialmente feito a partir da atitude do espectador de ver constantemente filmes em diversas mídias, não só para conhecê-los, mas também acompanhar suas mudanças através das décadas.

A outra dessas opções, pela sintaxe formal dos filmes, é um pouco mais complexa de se interpretar. *Grosso modo*, ela segue a argumentação de Bordwell (1985a) a respeito do cinema estadunidense, de que haveria um conjunto de recursos narrativos utilizáveis pelos diretores (ambiente, montagem, caracterização de personagens, etc), e, a partir do que se deseja inferir, esses elementos seriam combinados na forma de uma cartilha reconhecível pelo público. Por exemplo, o cinema de horror seria reconhecido, primordialmente, pela inserção do monstro abjeto, sua personagem mais característica, aterrorizando uma mocinha indefesa, pela música tensa repleta de dissonâncias e por vezes inspirada em

¹² Essa classificação é adaptada por Altman, até certo ponto, de Fredric Jameson (cf. 1981, p. 107).

melodias infantis, por elementos técnicos como o corte brusco [*shock cut*], ou ainda pelo ambiente noturno em velhas casas (v. HANTKE, p. VII).

Essa opção, apesar de menos falha que a anterior, também não está livre de problemas. Isso pode ser verificado, em especial, na origem dos gêneros cinematográficos *per se*, notadamente o musical e o *western*. Ambos sofreram um processo chamado por Altman (2009, p. 51) de substantivação, ou a transformação de um adjetivo que modificava outro gênero para um nome. Até o final da década de 1930, por exemplo, os *westerns* costumavam ser romances do velho oeste [*western romances*] ou melodramas do velho oeste [*western melodramas*], somente se sustentando como um gênero em si a partir da década de 1940.

Isso retorna ao tema do contrato entre plateia e realizadores, como aponta Steve Neale (2000, p. 44). Segundo ele, um dos primeiros filmes hoje pertencentes ao gênero *western*, *The great train robbery*¹³ (1903), dirigido por Edwin S. Porter e festejado também por ser um dos primeiros filmes narrativos com uma linguagem cinematográfica reconhecível, não deve ter sido produzido ou recebido como um *western* em seu lançamento. Ao contrário, a plateia provavelmente identificaria o filme com uma proximidade a uma série de outros gêneros vigentes, como melodramas, filmes de perseguição, de crime ou mesmo de ferrovia, ao invés de identificá-lo como *western*, epíteto que só existiria oficialmente décadas depois.

Ademais, a escolha pela classificação sintática dos filmes deve ser desmascarada pelo que é, um ato crítico arbitrário que deformam objetos para abandoná-los a seguir (cf. JAMESON, 1981, p. 145). Ela não se sustenta como um valor totalizante¹⁴ ao se elencarem os gêneros presentes em uma locadora de filmes, como de filmes de *arte*, ou de *clássicos*. Pode-se até tentar argumentar a favor da primeira dessas divisões, dizendo que há, de certa forma, uma sintaxe diferenciadora para os chamados filmes de arte, que incluem, em geral, os cinemas não falados em inglês, além de algumas produções independentes estadunidenses. O ritmo mais lento, a montagem descontínua e a falta de causalidade no

¹³ Esse filme pode ser visto no youtube, <<http://www.youtube.com/watch?v=Bc7wWomEGGY>> .

¹⁴ O que não significa que não se possa fazer panoramas de subgêneros específicos em espaços limitados de tempo, como farei na segunda parte, ou mesmo que não se possa lançar mão de uma crítica baseada em gêneros relacionada à estrutura social, como fizeram Marx e Engels (1974).

encadeamento dos eventos no roteiro costumavam ser alguns desses componentes, apontados por Bordwell (1985a) como contraponto ao estilo de Hollywood, antes da massificação do formato arrasa-quarteirão pelo mundo, que terminou por homogeneizar todos os cinemas nacionais. No Brasil, o marco desse fenômeno é *Cidade de Deus* (2002), dirigido por Fernando Meirelles, um filme que despertou interesse internacional justamente por adequar os temas da violência social brasileira ao formato de filme de ação hollywoodiano e cuja sintaxe de guerrilha é brandeada pelos mecanismos narrativos do cinema standardizado (cf. FELIX; PONTE; DURÃO, 2009).

Se a oposição entre o *modus operandi* do cinema estadunidense e outros cinemas não se sustenta, a segunda dessas classificações é ainda mais problemática, considerando que o conceito de clássico já é, por si só, uma terminologia baseada no agregar de valores capitalistas. Ele engloba, de forma geral, qualquer filme estadunidense (ou seguindo a sua sintaxe e falado em inglês, como os *westerns* italianos) até o final da década de 1960 (talvez, hoje, 1970), sem importar a que gênero o filme teria pertencido originalmente. Isso sem considerar que, de forma geral, os produtos cinematográficos procuram agregar elementos pertencentes a vários gêneros, de forma que poucos filmes pertencerão a um único deles, especialmente nos últimos cinquenta anos, e o rótulo final seria uma aproximação; isso, de acordo com a crítica, viria da chamada estética pós-moderna ou pós-industrial, em que os produtos poriam em cheque todos os conceitos tradicionais de narração (cf. COHEN, 2000), terminando por recalcar o conceito e fazer dele um espectro na Teoria contemporânea.

Assim, considerando a impossibilidade da teoria de gêneros cinematográficos de formar uma coerência do ponto de vista crítico, deve, portanto, haver outras razões para que essa divisão tenha se sustentado por tanto tempo e continue tão presente no dia-a-dia das pessoas. Para isso, os teóricos da área passaram a fazer novos questionamentos, desde a década de 1990, como aponta Rick Altman (2009, p. 102). Segundo ele, há uma modificação nas tendências contemporâneas, das investigações mais referenciais sobre que gêneros existiram em cada década, ou a qual deles pertence cada filme, para um escrutínio sobre as formações discursivas envolvendo os termos ligados à classificação por gêneros, ou, pergunta popular entre os marxistas, quem se beneficia diretamente com esse ato.

Nesse âmbito, a primeira pergunta a ser feita a respeito da questão dos gêneros, sem dúvida, apontada por Barry Langford (2005, p. 1), é a sobre quem precisa de gêneros. Infelizmente, a resposta, apesar de não estar errada, não explora em profundidade as consequências. Usando uma aproximação falaciosa entre uso e necessidade, esse teórico afirma que todos os envolvidos na circulação de filmes precisam do conceito:

Para realizadores, a organização da produção em torno de gêneros e ciclos agarra-se à promessa de atrair e manter um público de forma confiável, portanto reduzindo o risco comercial. Para as plateias, as categorias de gênero provêm uma diferenciação básica do produto, enquanto o ‘contrato’ genérico provêm uma familiaridade modificado pela novidade parece oferecer alguma garantia de que o preço da entrada vai comprar outra dose de uma experiência, já aproveitada antes (uma ou mais vezes). Para críticos [*scholars*], o gênero providencia um método embasado historicamente de estabelecer ‘semelhanças de família’ entre filmes produzidos e lançados entre circunstâncias amplamente diferentes, e de mediar a relação entre as mitologias da cultura popular e contextos sociais, políticos e econômicos.

De certa forma, essas diretrizes de cada grupo de interesse são válidas, mas há que aprofundar um pouco as implicações ideológicas desse discurso. Das três argumentações, somente a primeira cita abertamente a motivação econômica, um aspecto natural posto que, sendo a produtora uma empresa capitalista, isso é de notório conhecimento.

Para a plateia a coisa já muda de figura, ao passo que essa “diferenciação” serve a dois propósitos, o de poupar tempo e o de garantir o valor do ingresso. Se, por um lado, os espectadores de um filme por vezes procuram a repetição de um prazer conhecido, como forma ilusória de controlar seu dia-a-dia (o “*fort-da*”), isso desvela um fato frequentemente dado por certo nos dias de hoje, o de que não há mais tempo de contemplação de objetos culturais como acontecia um século atrás, nem mesmo para as classes altas. Se toda a literatura Realista (e a Moderna, até certo ponto) tem sua estrutura e ritmo para agradar a uma classe com tempo ocioso para uma leitura demorada, fruto da especialização do trabalho como apontam Marx e Engels (1974, p. 56), a economia e a facilidade como um valores desejáveis revelam um esmagamento até da classe ociosa pelo capital, de forma que a classe média, que tinha tempo sobrando, é agora mais acachapada de obrigações que a do século XIX e, por vezes, mais assoberbada que seus empregados. Essa dependência das classificações e das indicações da crítica termina, em última instância, construindo uma

máquina de fetichização de produtos culturais através de uma pressão pela exclusão daqueles que não os consumiram. Além disso, vale à pena apontar a escolha de Langford pela palavra “experiência”, remetendo ironicamente a “O narrador” de Walter Benjamin (1994), que trata da explosão da experiência sob o capitalismo.

Por sua vez, para os críticos, as discussões sobre gêneros são extremamente convenientes para girar a máquina acadêmica. Em se partindo de uma teoria em princípio impossível de se atingir totalizações (exceto, talvez, em casos muito restritos) e resistindo a aprofundar as razões econômicas para sua existência, as publicações sobre gêneros tornam-se uma fonte inesgotável para debate, publicação de livros, seminários e outros produtos similares. Além disso, existe um pacto pouco considerado entre crítica e indústria que movimenta milhões a cada ano: as *junkets*¹⁵, o acesso a *sets* de filmagem e a documentos, recursos disponíveis somente a veículos de comunicação enquadrados em ajudar as vendas e que terminam por seduzir os críticos, de um jeito ou de outro.

Por fim, um último aspecto da generificação dos produtos culturais precisa ser explorado: a forma de utilização das narrativas cinematográficas como um discurso conciliador de diferenças, ou, adaptando a afirmação de Jameson (1981, p. 144) sobre o romance, “não uma unidade orgânica, mas antes um ato simbólico que deve reunir ou harmonizar paradigmas narrativos heterogêneos que têm seu próprio significado ideológico específico e contraditório”. Assim, as diegeses cinematográficas funcionam, tomando seu contrato entre realizadores e público, como instituições narrativas (ibid., p. 106), analogamente comportando-se como um mediador ideológico entre o conglomerado de indústrias, ou o capital, e seus consumidores. Além disso, sua organização em subgêneros prefigura uma materialização de zonas setoriais específicas da economia (cf. JAMESON, 1992, p. 12), onde cada atividade é diferenciada das outras e quantificada em termos de valor monetário do trabalho.

Assim, baseado no fato de que a repetição na indústria cinematográfica, bem como a materialização dessa repetição na relação *contratual* de gêneros, não se sustenta a um exame estrutural, revelando intenções financeiras, o segundo capítulo dessa parte, a seguir,

¹⁵ Grandes festas de lançamento de filmes, em geral em um hotel reservado, beneficiando o crítico com alguns dias de entrevistas com os atores principais do filme, brindes e exibições especiais.

irá explorar, de forma geral, as estratégias de funcionamento dessa indústria cinematográfica, de como ela padroniza os objetos e, até certo ponto, os sujeitos, em busca de lucros maiores.

2. A Escolha da Indústria: Gêneros, Homogeneização e Totalização

Em *Feitiço do tempo* (1993), dirigido por Harold Hamis, Phil Connors (Bill Murray), um repórter egocêntrico, recebe a maldição de ficar preso em uma cidade que detesta, revivendo sempre o mesmo dia *ad infinitum*. O que se destaca desde o início da diegese é que, sendo o filme pertencente ao gênero comédia romântica, ele aparentemente não se enquadra como uma personagem estereotipada, romântica, gentil e altruísta; ademais, em um primeiro momento, ao contrário do que é de praxe nesse tipo de filme, não aparenta sofrer grandes modificações (ou mesmo estar disposto a isso). Dessa forma, o elemento mágico da narrativa fílmica cumpre ironicamente o papel da Indústria cultural, de barrar a progressão da personagem, até que ela esteja pronta para desempenhar sua função da forma mais lucrativa, em se considerando o que seriam os *desejos* de consumo do público-alvo.

No entanto, Connors não aceita seu destino tão facilmente, tentando sobrepor o indivíduo ao mercado. Ao descobrir sua condição, ele de início não só recorre nos mesmos *erros*, mas também passa a deixar de cumprir as funções que realizava anteriormente, como ser responsável pelo movimento da diegese ao realizar seu trabalho, se não com boa vontade, pelo menos com competência. Dialogando com dois habitantes relativamente pobres da pequena cidade, queixa-se de que, havendo chegado àquele lugarejo, os dias são sempre iguais e repetitivos, ao que recebe a resposta de um deles que esse é também o resumo de suas vidas, sugerindo a correspondência entre diferenças sociais e o cinema voltado para a classe média estadunidense, de forma que só personagens mais proeminentes (financeiramente, bem como em tempo de tela) têm algum espaço de manobra para suas vidas, mesmo que, no limite, todos terminem por obedecer ao capital.

Após reconhecer a impossibilidade de avançar sem ser enquadrado, ele tenta cumprir falsamente seu objetivo na tela de ganhar o coração da heroína com gestos e emoções falsos, construindo o dia a partir de dicas dadas anteriormente por ela (por exemplo, ele descobre coisas de que ela gosta num dia e realiza-as no seguinte);

novamente, contudo, ele não é bem sucedido, pois há empecilhos na suspensão de descrença do público para heróis que fingem o que não são. Após verificar que a mudança superficial não vai libertá-lo de seu problema sisífico, ela passa a realizar ações para mudar o gênero do filme: engaja-se em perseguições para transformá-lo em um filme de ação, rouba um saco de dinheiro de um carro forte para forçá-lo a ser um filme de *heist*¹⁶, tenta frustradamente salvar a vida de um mendigo que inevitavelmente morre, entra numa depressão que caracterizam um melodrama e chega a cometer suicídio várias vezes, sempre acordando às seis da manhã no mesmo lugar.

Finalmente, reconhecendo que não há escapatória, dedica-se a desenvolver sua sensibilidade, aprendendo a falar línguas estrangeiras, a tocar piano e a esculpir gelo, lendo literatura e dedicando boa parte de seu dia a ajudar os habitantes daquela cidadezinha sem esperar retorno (em uma recaída, ele reclama de nunca ter recebido um agradecimento de um menino que cai de uma árvore, diariamente), até tornar-se o herói esperado para um filme daquele tipo, podendo, então ganhar o coração da garota e seguir com a diegese.

A estrutura narrativa desse filme ilustra bem o que acontece nas esferas de poder dos grandes estúdios cinematográficos, que barram filmes não facilmente redutíveis a um gênero como incertos em sua capacidade de conquistar um nicho específico do público consumidor e arriscando-se, assim, a não recuperar o investimento milionário que foi feito para sua realização. Então, o foco desse capítulo é discorrer sobre algumas estratégias dessa indústria da cultural, em especial a partir das teorizações de Adorno (2001) e sua colaboração com Horkheimer (1985). Elas incluirão três temas principais, a criação de um estilo total, o esquematismo kantiano e as estratégias específicas de comercialização desses produtos.

Vale à pena começar, antes de adentrar a Indústria cultural propriamente dita, pensando como ela pôde se configurar a partir do mercantilismo do século XVIII. Antes, o artista dependia da boa vontade dos mecenas, ficando preso aos objetivos destes e perdendo parte da autonomia que lhe era necessária para construir uma grande obra. Com o advento

¹⁶ O filme de *heist*, um dos poucos gêneros surgidos na Inglaterra, consiste em planejar e executar um assalto por vezes mirabolante.

do mercantilismo, o artista não fica mais sujeito à vontade de um único ser, mas agora depende de um senhor sem rosto, o mercado, de forma que

As demandas do mercado passam por tantas mediações que o artista escapa a exigências determinadas, mas em certa medida apenas, é verdade, pois ao longo de toda história burguesa esteve sempre associado à sua autonomia, enquanto autonomia meramente tolerada, um aspecto de inverdade que acabou por se desenvolver no sentido de uma liquidação total da arte (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 147).

Dessa forma, a primeira ressalva a ser feita é a de que a chamada Indústria cultural, na realidade, é o resultado de um ajuste nas forças do mercado, não havendo, por trás dela, qualquer tipo de mente diabólica conspirando para controlar o mundo. Segundo, a autonomia da arte dependia da tensão entre esses dois pólos, a liberdade proporcionada por um mercado sem exigências diretas e a pressão de todos os lados para que a obra comprometa sua autonomia expressiva em nome da busca do lucro. Para Adorno e Horkheimer, a Indústria cultural é fruto de um momento específico de desequilíbrio dessas duas forças, em que a busca do lucro venceu o desejo utópico que a autonomia artística proporcionava. No entanto, é importante reconhecer que ambas, a chamada alta cultura e a indústria cultural, são “fenômenos objetivamente relacionados e dialeticamente interdependentes, [como] formas gêmeas e inseparáveis da fissão da produção estética sob o capitalismo” (JAMESON, 1992, p. 14), de onde a força da teoria estava justamente “na demonstração da inesperada e imperceptível introdução da estrutura de commodity na forma e conteúdo próprios da obra de arte em si” (ibid., p. 12).

Assim, o termo Indústria cultural foi cunhado com duas funções diretas. A primeira delas foi a de distanciá-lo da expressão corrente Cultura de Massas¹⁷, pois este último poderia ser interpretado como uma cultura espontânea que surgisse das massas, ao contrário de uma cultura racionalmente pensada e controlada para atingir as massas de maneiras ideológicas específicas. A segunda função desse termo foi a de juntar duas partes contraditórias em si, a cultura, definida como manifestações livres e autônomas nos moldes dos Românticos, e a indústria, com a aparência formulaica e repetitiva de uma linha de

¹⁷ Mesmo que o próprio Adorno, em outros momentos (2001), e seus seguidores, como Jameson (1992), por vezes utilizem os dois termos como sinônimos.

produção. No entanto, o fato dessa expressão ter se tornado um nome familiar [*household name*], sem estranhamento, prova o avanço da indústria em relação à cultura.

A Indústria cultural seria, nesse sentido, o momento de desequilíbrio dessas duas forças opostas, em que a lógica do sistema social sacrifica a lógica da autonomia e a arte passa a admitir abertamente seu nível de mercantilização, orgulhando-se de prefigurar como objeto de consumo (*cf.* HULLOT-KENTOR, 2010, p. 7). Nesse aspecto, dentro da lógica capitalista, a arte assume um alto valor de uso hierárquico, acima dos produtos meramente industrializados, por sua classificação como um item supérfluo, uma pedra preciosa.

No entanto, mesmo não sendo considerada, *a priori*, uma produtora de itens de consumo essenciais, a Indústria cultural parte de uma idealização de acessibilidade para todas as pessoas. Esse é a base da argumentação da imposição de “métodos de reprodução que, por sua vez, tornam inevitável a disseminação de bens padronizados para a satisfação de necessidades iguais” (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 114), a partir da promessa de barateamento individual, e conseqüente *democratização*¹⁸, que a produção em massa permitiria a cada DVD ou livro de fotos.

Outro argumento falacioso da Indústria cultural seria a de que os padrões dos produtos culturais teriam primeiramente saído das necessidades dos consumidores, motivo pelo qual não haveria resistência para seu consumo. No cinema, por exemplo, isso seria reforçado pela existência de ciclos de produção, onde um produto específico atingiria um sucesso inesperado e desencadearia uma série de produtos com características similares, também consumidos com intensidade até atingir certa saturação, quando seriam substituídos por outros. Contudo, essa lógica de necessidade dos consumidores cai por terra com o exame das escolhas de produtos específicos. Para Adorno e Horkheimer (*ibid.*, p. 115), a lógica da Indústria de excluir certos tipos de expressão em detrimento de outros é verificada a partir da transformação de certos produtos para a lógica do sistema social,

¹⁸ A ironia da chamada democratização do consumo estaria justamente no barateamento desses produtos homogeneizados, partindo de um pressuposto capitalista de que a escolha das pessoas se basearia em uma distorção da relação de custo e benefício em que a quantidade valeria mais que a qualidade, o que permitiria a todos consumir os produtos mais massificados e impediria, ao mesmo tempo, a compra de produtos diferenciados.

como as adaptações de obras literárias canônicas para o cinema. Adorno (2001, p. 67) ainda complementa que “Toda a cultura de massa é essencialmente adaptação”, o que não significa que toda adaptação é necessariamente maléfica, do ponto de vista da estultificação da plateia¹⁹.

Em se tomando como exemplo a adaptação recente de *Orgulho e preconceito* (2005), dirigida por Joe Wright, pode-se ver que a meta não é exatamente a exclusão de produtos com temas menos distantes do grande público²⁰, mas, pelo contrário, esse tipo de adaptação tem um lugar de fetiche na Indústria, pavoneando-se inclusive como substituto para a leitura do romance. No entanto, em termos formais, apesar da maioria dos eventos importantes do enredo não ter sido muito modificada nem rearranjada, o tom irônico do romance original de Jane Austen é abrandado em prol do gênero romance no filme, eliminado, assim, quase toda a crítica social presente na obra original e passando a chancelar uma falsa projeção de amor, pulsão a ser frustrada na vida real, reprimida e utilizada na produção do trabalho.

O resultado dessa falácia da Indústria cultural em relação à suposta necessidade da plateia é a homogeneização das formas cinematográficas, negando qualquer possibilidade de inovação estética e desembocando na “reprodução do que é sempre o mesmo” (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 126), em um sentido diverso do que negava Kierkegaard e mais próximo de Nietzsche. O pesadelo para Adorno e Horkheimer (1985, p. 118), nesse caso, é o fato de não haver mais qualquer tipo de surpresa na estruturação da cultura, de forma que essa *repetição* infundável *do mesmo* passa a ser a única reconhecida como boa, funcionando como um valor estilístico total *a priori*. Dessa forma, o chamado estilo *mainstream* de se fazer cinema, frequentemente criticado por ser uma espécie de antiestilo, já que em geral não permite a manifestação de expressões individualizadas, é na realidade um estilo totalizante e inflexível, completando o ciclo onde “as formas

¹⁹ Há, inclusive, um chiste em relação às adaptações, dito por quem estuda cinema: bons livros dão péssimas adaptações, enquanto bons filmes adaptados saem de livros medíocres, sendo raríssimos casos em que ambos seriam de boa qualidade, como o da adaptação de *Coração das trevas*, escrito por Joseph Conrad em 1902, para o filme *Apocalypse now* dirigido por Francis Ford Coppola, em 1979.

²⁰ Se fosse esse o caso, não haveria adaptação de livros de alto acabamento estético, como *Sra. Dalloway* (1997) ou *Orlando, a mulher imortal* (1992), baseados em romances de Virginia Woolf, ou *Bloom* (2003) e a série de TV dinamarquesa *The Wake* (2000), baseados respectivamente em *Ulysses* e *Finnegan's Wake*, de James Joyce.

tradicionais e mais velhas da atividade humana são reorganizadas e ‘taylorizadas’ instrumentalmente, fragmentadas e reconstruídas analiticamente de acordo com os vários modelos de eficiência” (JAMESON, 1992, p. 10), por fim revelando-se como “a meta do liberalismo” (ADORNO, HORKHEIMER, 19985, p. 123) de homogeneizar a humanidade e disciplinar os consumidores.

Aliás, as expressões repetidas nas propagandas de veiculação dos produtos, “o novo filme de” ou “nova tendência em”, servem para encobrir o fato de que, na verdade, não há muita novidade nas diegeses cinematográficas, exceto em se contando as novas formas de esconder que isso acontece. Por exemplo, nos filmes de ação, a ausência de elementos diferenciados é manipulada por uma intensificação da linguagem, pela curva dramática mais íngreme ou pelos planos fechados que confundem a percepção dos espectadores. Além disso, essa tendência frenética dos produtos narrativos recentes confirma a tese de que a “máquina gira sem sair do lugar” (ibid, p. 126), onde o que se tem é virtuosismo sem conteúdo de qualquer natureza. Assim, a máxima de Aristóteles (1996, p. 56) de que um dramaturgo deveria primar pelo esmero da linguagem, mas somente quando isso não atrapalhasse o andamento da peça, é extremada ao ponto de toda a narrativa poder ser reduzida ao virtuosismo puro, sem função estética.

Esse girar frenético sem sair do lugar, na forma de um fluxo ininterrupto, dificulta a contemplação necessária para uma crítica coerente, de modo que toda a energia do espectador em geral vai para a apreensão simples daquele produto, por si só exigindo, “é verdade, presteza, dom de observação, conhecimentos específicos, mas de tal sorte que proíbem a atividade intelectual do espectador, se ele não quiser perder os fatos que desfilam velozmente diante de seus olhos” (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 129). A dificuldade em se apreender a forma através do fluxo²¹, aparentemente sem começo ou fim e sem diferenciação entre o que seria o produto e os anúncios publicitários, só pode, a princípio, ser atacada a partir de uma atitude arbitrária e violenta, marcando forçadamente o

²¹ Agradeço ao Prof. Fabio A. Durão pelas exposições sobre forma e fluxo durante o doutorado.

início e o fim, além de outros movimentos como o de fazer a *découpage*²² do produto, para que se possa, então, tentar estetizar a estrutura do objeto.

Chega-se, aqui, a um dos aspectos mais interessantes da obra de Adorno e Horkheimer (1985) sobre a Indústria cultural, de que se pode contestar as ideias simplórias de uma divisão clara entre o que seria a Arte verdadeira, complexa, autônoma e com um grau de acabamento elaborado, e a Indústria cultural, uma expressão predominantemente comercial, sem grande complexidade estética. Além da diferença na dinâmica da autonomia, dois aspectos saltam aos olhos como diferenciadores²³ entre as duas, a forma, podendo ser caracterizada a partir da harmonia entre suas partes e o todo, e a função que assume perante seus consumidores.

Em termos de estrutura, pode-se traçar uma linha mais ou menos divisória entre as duas a partir de como é estruturada a harmonia entre o todo e as partes individuais. Para Adorno e Horkheimer (ibid., p. 118), a arte verdadeira tem uma constituição bastante específica entre partes e todo, de maneira que cada seção de uma obra de arte se sustenta por si mesma, independentemente, ao passo que contribui para a completude harmônica e, no entanto, não previsível; por outro lado, as obras pertencentes à indústria cultural têm uma “harmonia de antemão”, desnecessariamente repetida e sem surpresas²⁴, em que o “todo se antepõe inexoravelmente aos detalhes como algo sem relação com eles[...]. O todo e o detalhe exibem os mesmos traços, na medida em que entre eles não existe nem oposição nem ligação”. Assim, considerando-se a discussão entre a letra e o espírito da arte, pode-se dizer que, enquanto o todo (o espírito) na arte verdadeira apresenta-se como maior que suas partes constitutivas (a letra), na Indústria cultural o contrário é válido, de forma que cada

²² Termo técnico do cinema, que consiste em dividir uma cena em seus planos fundamentais, paralisando forçadamente seu fluxo.

²³ Foi uma opção minha reduzir essa discussão às principais diferenças que aparecem no capítulo “A Indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas” da *Dialética do esclarecimento*, por motivos de espaço; a discussão aprofundada da *Teoria estética* de Adorno (1997), além de fugir ao escopo deste trabalho, tomaria centenas de páginas.

²⁴ Lembrando que, em 1945, à época da escrita da *Dialética do esclarecimento*, as sessões de cinema eram estruturadas em *loop*, com um programa formado por filmes, jornais, desenhos animados, etc., em sequência, e as pessoas podiam entrar a qualquer momento e ficar na sala de cinema o tempo que desejassem, em geral até completarem todo o ciclo, tornando essa previsibilidade na estrutura narrativa dos filmes uma característica necessária pelo menos até a década de 1960, quando Alfred Hitchcock exigiu que os espectadores não pudessem entrar após o início de *Psicose* (1960), para não estragar a surpresa do final.

seção, por sua concisão de apresentar a prévia de toda a linha narrativa, aparenta ser maior que o todo, em seu ciclo de movimentos repetitivos e previsíveis.

Em termos de funções exercidas, a primeira distinção marcante entre as duas é que a arte verdadeira promove uma espécie de catarse sublimar, enquanto a Indústria cultural mudou a sublimação em repressão (ibid., p. 131). Ao sublimar a energia psíquica, a arte promove um esvaziamento das tensões cotidianas, contribuindo para o melhor funcionamento da psique e causando um prazer verdadeiro (apesar de sempre parcial); por outro lado, ao reprimir essas energias, mesmo com uma máscara de desejo realizado (cf. JAMESON, 1992, p. 25), o consumidor da Indústria cultural aumenta a tensão em seu aparelho psíquico, provocando uma intensificação nas tendências neuróticas das pessoas e retraindo a energia pulsional, o que se inicia prazerosamente, mas logo passa a causar desconforto, isso tudo para essa energia poder ser utilizada posteriormente pelo capital na forma de uma maior dedicação ao trabalho. Essa delimitação da verdadeira manipulação exercida pela indústria em seu público

nos permite compreender a Cultura de Massas não como uma distração vazia ou “mera” consciência falsa, mas antes como um trabalho transformacional sobre ansiedades e fantasias sociais e políticas que devem, então, ter uma presença efetiva no texto da Cultura de Massas para subsequentemente ser “gerenciado” ou reprimido (ibid., p. 25).

Colin Campbell (2001, p. 90) reconstrói essa diferença entre sublimação e repressão na dicotomia satisfação e prazer. Enquanto aquela sugere “um processo de ser ‘impelido’ a partir de dentro a agir com o fim de restaurar um equilíbrio perturbado”, este “implica um outro, de ser ‘puxado’ de fora com o fim de experimentar um estímulo maior”. Ademais, Campbell (ibid., p. 91), em paralelo com a “arte viva” de Adorno, afirma que só a utilização profunda e real dos objetos pode provocar satisfação, o prazer viria apenas do estímulo aos sentidos, adiando o equilíbrio interno (v. ibid., p. 129).

Além disso, em termos de repetição, vale uma comparação das duas em termos de novo e conhecido. Os mecanismos narrativos usados pela arte verdadeira, mesmo quando já

conhecidos²⁵, em geral propõem um rearranjo da tradição recente. Por exemplo, temos, no início do século XIX, a obra *Northanger abbey*, publicada em 1818 por Jane Austen, em que os enredos e os tipos de personagens já eram bastante conhecidos de grande parte da população leitora da época, por dialogarem diretamente com outras obras, como a de Ann Radcliffe, Samuel Richardson ou Henry Fielding, no entanto inovando principalmente em relação a uma combinação da posição do narrador nos romances e da ironia com que os fatos são narrados, que aproximam as personagens de Richardson e a dramaticidade de Radcliffe com a ironia de Fielding.

Por outro lado, a Indústria cultural segue mais ou menos o contrário desse percurso. As tentativas de se moldar novidades na expressão do cinema, por exemplo, são frequentes, através da cooptação de diversas tecnologias como, hoje, a computação gráfica e a melhoria na qualidade de gravação e edição de som; no entanto, essas novas tecnologias de expressão são quase sempre subutilizadas, sem qualquer projeto estético que escape ao comum, limitando-se a repetir os mesmos enredos e as mesmas funções narrativas da tradição recente, com, no máximo, modificações na velocidade visando ludibriar a plateia acerca das repetições, ao invés de explorar as possibilidades tecnológicas em sua plenitude.

Por isso, um erro bastante comum na crítica cinematográfica de hoje é o de desconsiderar os aspectos formais do texto em detrimento das interpretações que considerem somente aspectos temáticos (ou, pior, técnicos) do filme. A leitura da construção dos componentes da narrativa deve ser considerada *in toto*, ao contrário das relações temáticas, posto que, por vezes, aquelas contradizem a essas. Por exemplo, enquanto *Avatar* (2009) foi recentemente aclamado como um marco dos efeitos especiais, não se podendo negá-lo como um filme-evento que criou uma maior aceitação da plateia para com a nova tecnologia de 3ª dimensão (além dos quase 3 bilhões de receita na bilheteria do mundo inteiro²⁶), uma abordagem temática do filme, de que haveria uma total interação entre humanóides e natureza, em contraste com os terráqueos, desejosos por

²⁵ Há um risco em se propor uma grande quebra com a tradição artística de seu tempo, o da obra ser rejeitada como incompreensível, ou pelo menos não pertencente àquela tradição; isso foi o caso de grandes obras em língua inglesa, como *Moby Dick*, de Hermann Melville (1992), e *Coração das trevas*, de Joseph Conrad (2000), respectivamente publicadas em 1851 e 1902.

²⁶ Fonte *The internet movie database* <<http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>>.

dominar, em nome do lucro, o planeta Pandora, cuja própria atmosfera os mataria, pode ser facilmente negada se observados os detalhes das construções das personagens e a produção do artefato. Primeiramente, as formas de interação entre humanóides e natureza implicam em não matar para assegurar seu espaço²⁷, pedindo perdão pelos animais mortos para sua alimentação, mas atinge sua forma mais profunda na ligação literal com árvores ou outros seres, por meio de uma conexão muito assemelhada à fibra ótica, de modo que “a natureza *ela própria* é idealizada sobre a égide da nova matemática”²⁸ (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 37. grifo dos autores); em segundo lugar, essa interação com a fauna e a flora do lugar resume-se àqueles que podem servi-los de alguma forma, por exemplo como alimento, meio de transporte, ou mesmo entretenimento; por fim, a igualdade de *status quo* entre humanóides e outros seres cai por terra quando a personagem principal doma o *Toruk*, um monstro alado, quando passa a ser aceito como um guerreiro especial e revela o desejo de todos de dominar a natureza por completo. Deve-se enfatizar, aqui, que a mudança de comportamento desejada não se adequa à forma de produção do filme: há de saída um problema entre um retorno completo à natureza produzido inteiramente em computadores, de maneira que todo e qualquer animal, vegetal e mineral daquele mundo só existem no mundo virtual²⁹; além disso, a mudança de relacionamento entre seres e natureza, externa ao capitalismo, dificilmente poderia ser comunicada em uma arte derivada tão completamente da Revolução Industrial, em especial nessa forma narrativa propagada pela Indústria cultural.

Contudo, não se deve pensar que a literatura sempre vai pertencer à arte verdadeira, ou o cinema à Indústria cultural. Frequentemente, tem-se o inverso, percebido rapidamente a partir de um exame de obras contemporâneas, como, em tempos recentes, o filme *Onde os fracos não têm vez*, dos irmãos Coen (2008), expressão verdadeiramente artística, ou, ao inverso, uma das séries literárias mais bem sucedidas financeiramente, a heptologia *Harry*

²⁷ Na realidade, nenhum dos animais perigosos sequer se aproxima do espaço delimitado aos humanóides, assim como estes podem se mover por sobre as árvores, tornando desnecessária qualquer interação com aqueles.

²⁸ Isso sem considerar a vinheta de abertura que indica o sistema THX de efeitos sonoros, em que diversas plantas metalizadas emitem sons artificiais desenvolvidos especialmente para impressionar a quem assiste.

²⁹ Sem dúvida, há um paralelo irônico entre Pandora e a ilha de Utopia criada por Thomas More (1999) em 1516, cujo nome poderia significar *eu-topos*, lugar belo, ou *ou-topos*, lugar nenhum.

Potter, publicada por J. K. Rowling entre 1997 e 2007, uma expressão literária pertencente à Indústria cultural.

De um lado, o filme dos Coen, baseado em um romance homônimo de Cormac McCarthy, traz uma narrativa causadora de desconforto na plateia, evitando as estratégias fáceis de guiá-la através da diegese e, por consequência, forçando-a a repensar constantemente sua posição em relação aos eventos. Isso se dá por meio de pequenas modificações nos elementos fílmicos usados corriqueiramente: primeiro, e talvez mais importante, a ausência de trilha sonora, que impede que a plateia saiba que emoção deva estar sentindo em cada cena e, por conseguinte, por qual personagem ela deveria estar torcendo; segundo, a impossibilidade de saber quem são os vilões e os mocinhos, exatamente, é confundida ainda mais por trazer uma grande quantidade de personagens em posições de destaque, incluindo nomes já conhecidos do público como Tommy Lee Jones, Javier Bardem, Josh Brolin, Woody Harrelson e Kelly Macdonald; terceiro, a grande quantidade de eventos aparentemente motivados pelo acaso, como a decisão sobre quem Anton Chigurh (Javier Bardem) mata pelo resultado de um cara ou coroa, o que desloca a narrativa costumeira motivada por causa-e-efeito; e, por último, o desfecho com um clímax em que nada é resolvido por completo, em que a personagem mais caracterizada como vilão é ferido (pelo acaso), mas escapa, e todos os outros morrem, exceto pelo xerife (Tommy Lee Jones), que se aposenta por achar não ter mais condição de combater aquele tipo de ameaça, o que não deixa de ser uma espécie de morte voluntária dada a uma resignação e aceitação da impotência, raras nas personagens do cinema.

De outro, os livros do bruxo juvenil Harry Potter seguem, apesar da variação no número de páginas³⁰, a mesma estrutura básica, em que ele começa na casa de seus tios, segue para a escola (exceto no último, em que tem uma missão fora dela para realizar), e passa por diversos contratempos até chegar ao fim da narrativa, que é encerrada de forma pseudo-surpreendente com um clímax grandioso e a vitória do bem sobre o mal, ensinando valores moralmente *edificantes* para aqueles que os leram. Em suma, o movimento sem sair do lugar que a Indústria cultural preza, indicando sempre a posição da audiência em relação

³⁰ Na edição inglesa de capa dura, o primeiro dos livros é relativamente pequeno, contendo apenas 224 páginas; com o sucesso, o volume dos livros subsequentes foi aumentando, chegando a seu máximo no quinto livro da série, com 768 páginas.

aos fatos e personagens e evitando que haja um pensamento crítico sobre seus componentes, já conhecidos de antemão.

Claro que, contendo uma quebra com esse tipo de rearranjo dos elementos conhecidos, *Onde os fracos não têm vez* termina por ficar muito restrito aos críticos de cinema, pois o grande público não se sente atraído por filmes com tal complexidade; mesmo tendo ganhado o Oscar de melhor filme de 2008, o que garante por si uma receita maior, seu faturamento semanal nunca passou dos sete milhões, variando normalmente entre um e três milhões nos EUA, e totalizando menos de setenta e cinco milhões, pouco se comparado aos setenta milhões arrecadados na primeira semana de *Transformers* (2008), ou aos mais de trezentos e quinze milhões de sua temporada nas salas de cinema estadunidenses³¹. A série *Harry Potter*, por sua vez, contabiliza recordes de venda de quatrocentos milhões de exemplares, quinze milhões vendidos em um único dia³², no lançamento do último livro, *Harry Potter e as relíquias da morte* (2007), que só são batidos por livros ou com importância para toda a sociedade como a *Bíblia*, ou séries muito maiores e com mais tempo de venda, como os mais de dois bilhões de cópias dos oitenta romances de mistério vendidos por Agatha Christie desde a década de 1920.

A diferença de aceitação do grande público por um formato, formulaico, em detrimento de outros de maior complexidade exorta, talvez, um dos movimentos teóricos mais controversos na *Dialética do esclarecimento*, o uso da teoria do esquematismo de Kant. Para Adorno e Horkheimer (1985), esses elementos virtuosos, a estruturação narrativa do roteiro fílmico, somada ao estilo *mainstream* de Hollywood em sua forma, terminam por corroborar a organização da Indústria cinematográfica, e por analogia a organização do capital, de que não há espaços para seres semi-adaptados, ou, ainda, de que as crianças devam ser educadas (e adestradas, ou semi-formadas) cada vez mais cedo, para não desviarem do padrão exigido. Assim, a Indústria cultural tem um papel decisivo nesse âmbito, em um processo nomeado por esses autores de apropriação do esquematismo Kantiano.

³¹ Fonte *The internet movie database* <<http://www.imdb.com/title/tt0477348/business>>.

³² Fonte <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/7649962.stm>>.

Primeiramente, deve ser dito que não adianta tentar fazer uma ligação literal entre a teoria aqui explicitada e sua origem em Kant, como faz Duarte (2007, p. 53-54), pois as duas teorias mostram, se confrontadas diretamente, uma tensão insolúvel; antes, o uso de Kant pelos dois filósofos apresenta-se como uma leitura mais metafórica que literal. Se, para a teoria dos gêneros, todo o conceito só funciona se os usuários estiverem de antemão treinados para usá-los ou, ao menos, reconhecê-los³³, esse passa a ser o papel primeiro da Indústria cultural no processo do esquematismo.

Segundo Adorno e Horkheimer (1985, p. 117), ao invés de permitir uma sistematização individual dos produtos, o que possibilitaria uma relação mais pessoal de cada indivíduo com os artefatos, a indústria antecipa qualquer forma de classificação dos produtos culturais, incluindo a de gêneros, massificando a experiência pessoal junto com os produtos e mantendo as pessoas em estágios infantis, regredidos:

O consumidor é tratado como aquilo para o que tende por si próprio, ou seja, não a experimentar a imagem como algo em si, ao qual deve atenção, concentração, esforço e compreensão, mas sim como um favor que lhe é concedido e que lhe é dado avaliar em termos de que lhe agrade o suficiente (ADORNO, 1987, p. 349).

Nesse sentido, pode-se facilmente dizer que o principal produto da Indústria cultural não é a cultura, mas antes o espectador (*cf.* RAMOS, 2008). A coisa é configurada de tal forma que o público compreende a organização do capital e a diversão como mediadora entre o controle e a indústria (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 128), traduzido na máxima a “diversão [...] implica a resignação” (FRANCO, 2008, p. 113), mas ainda prefere resignar-se a experimentar sempre as mesmas estruturas, a ponto de desgostarem de qualquer mudança no percurso, como já indicava o narrador de *Tristram Shandy* (STERNE, 2003, p. 6), publicado entre 1759 e 1769: “caminhando sobre os mesmos passos repetidamente, elas imediatamente fazem uma estrada, retilínea e suave como uma trilha de jardim, que, uma vez acostumadas, o próprio demônio às vezes não consegue tirá-las de lá”. Dessa forma, podemos voltar à máxima de que não existe repetição do mesmo, pois, nesse caso, a cada

³³ Isso vale tanto para as teorias clássicas dos gêneros na linguística discursiva, como Bakhtin (2000), quanto para o uso moderno dos teóricos de gêneros fílmicos, como Langford (2005, p. 11)

repetição no consumo de produtos culturais virtualmente iguais somente aumenta a dominação sobre os indivíduos.

Obviamente, como aduzem Adorno e Horkheimer (1985, p. 125), numa sociedade dita democrática, não poderia haver represálias diretas a opções diferentes das pessoas. No entanto, as estratégias que atingem aqueles que procuram escapar às diretrizes da indústria são quase tão cruéis quanto a morte ditatorial: a exclusão da convivência social necessária hoje para a sobrevivência das pessoas, de maneira que, “Excluído da atividade industrial, ele terá sua insuficiência facilmente comprovada”, provocando o pavor de morte em vida nas pessoas. Assim, não resta outra alternativa além de lutar pela mesmice com todas as forças, o que explica parcialmente os quinze milhões de exemplares do último livro de *Harry Potter* vendidos em um único dia.

Sem dúvida, um dos filmes mais interessantes a metaforizar o assunto nas últimas décadas foi *Louca obsessão*, dirigido por Rob Reiner (1990)³⁴. Por um golpe do destino, um escritor de *best-sellers* sofre um acidente em uma nevasca e é socorrido por uma enfermeira, psicopata e grande fã da série de livros estrelada por sua personagem Misery. A partir de então, ela o aprisiona, exigindo que ele se atenha à fórmula que a fez gostar de seus livros, invertendo a relação de poder que deveria estar no controle do escritor. Para conseguir vencê-la, ele aparenta seguir as direções exigidas e vai aos poucos exercendo um misto de sedução e treino, mostrando-se amável, mas simultaneamente utilizando a máquina de escrever como peso para exercitar seus braços e recuperar as forças, até o momento propício para a reconquista da liberdade, matando a fã.

Os pontos interessantes da narrativa mostram a aporia de se fazer uma crítica ao mercado, usando para isso os métodos capitalistas de produção e distribuição. Primeiramente, a ironia da literalidade que agride a narrativa, contrária à ilusão de sutileza e refinamento com a qual a Indústria cultural padroniza seus artefatos; a inversão de poder entre escritor e público torna-se sólida e hiper-realista, conquistada com uma marreta que aleija o autor quase permanentemente, assim como o exercício com a máquina de escrever o liberta da ditadura do leitor e permite posteriormente seu reconhecimento pela crítica,

³⁴ Sigo, parcialmente, a análise feita por Márcia Abreu (2006, p. 86-92)

imbuindo-o da aura das obras complexas e elevando-o ao *status quo* de ser mantido pelo sistema como um artigo de luxo para poucos.

Se a literalidade do filme parece exagerada, e uma personagem paranóica não serve de parâmetro para as pessoas *bem ajustadas* ao sistema, vale a pena lembrar o argumento de Fredric Jameson (1992, p. 19), de que a estrutura de gêneros existe justamente para aplacar essa “urgência” do público “serial” da Cultura de Massas, incluindo virtualmente todos os seres humanos, de forma que

Mesmo que você seja um leitor de Kafka, ou Dostoiévski, quando você assiste a um seriado policial ou de detetive, você o faz na expectativa do formato estereotipado e ficaria incomodado em perceber a narrativa em vídeo fazendo demandas de “Alta Cultura” a você.

Contudo, apesar dessa literalidade exagerada de *Louca Obsessão* confirmar a potencialidade revolucionária de alguns filmes do gênero horror, bastante comentada pela crítica (*cf.* WOOD, 2003), o filme peca pela homogeneização em sua estrutura constitutiva, utilizando todas as estratégias narrativas de uma *blockbuster*, de maneira que é formada uma tensão irreconciliável entre o potencial revolucionário e a forma reacionária do objeto, resultando em um discurso esquizofrênico.

Essa esquizofrenia aberta, não presente em outras manifestações anteriores do capital, passa a funcionar como uma das características mais marcantes dos produtos culturais do capitalismo tardio, como apontada por teóricos como David Harvey (2004, p. 48), de elementos que parecem discursivamente amarrados entre si por meio de recursos retóricos, mas que na verdade não possuem uma relação de proximidade entre partes e todo. Assim, a recepção da plateia fica moldada pela indústria a reconhecer um estilo narrativo, familiar e frenético, mesmo sem aprofundar que os elementos narrativos são justapostos, recusando assim qualquer forma de estranheza (no sentido de *unheimlich* freudiano) diegética.

Em seu lugar, surge uma adaptação do que seria o familiar [*heimlich*], o perfeitamente reconhecível em sua estrutura, mas sempre propagandeado com uma nova narrativa, formando assim uma espécie de neofamiliar [*neoheimlich*], velho, mas, no entanto, com uma nova embalagem. Dessa forma, chegamos, mais uma vez, às grandes

repetições das franquias em sequência da década de 1980, fruto direto desse *neoheimilch*, corroborado por estratégias de marketing, como a adequação do produto ao público-alvo mais lucrativo e a agregação de valores em cascata para forçar um aumento de relevância no produto.

Talvez o principal sintoma para a primeira dessas estratégias esteja na adequação do conteúdo, em especial para agradar à faixa etária mais rentável do mercado cinematográfico, hoje, situada entre 15 e 25 anos. Segundo Altman (2009, p. 110-111), um dos principais recursos é o de forçar o filme a ser classificado pela agência protetora do consumidor, MPAA [*Motion pictures association of America*, a Associação de cinema da América], como apropriado para maiores de 13 anos³⁵. Isso implica, no caso de filmes para adolescentes, na inclusão proposital de cenas violentas ou de nudez, para que o filme não seja classificado como G, porque isso diminui a quantidade de espectadores adolescentes, que não querem assistir a filmes indicados para crianças, caso, por exemplo, da série *Loucademia de polícia*, que, apesar de tipicamente infantil, sempre incluía pelo menos uma cena de nudez (o famoso plano dos seios, ou *tit shot*) e algumas piadas de cunho sexual; por outro lado, no cinema de horror, a luta com as agências de classificação era para não ser taxado de R, porque isso excluiria grande parte do público-alvo inicial. A diferença na tendência das agências de considerar as piadas sexuais dos filmes de comédia menos *nocivas* às crianças que as poucas cenas de sexo dos filmes de horror tem uma origem na concepção puritana de condenar o erotismo, de forma que tudo aquilo conectando as cenas de sexo a algo asqueroso ou ridículo é liberado, como acontece na franquia *Porky's* (1982; 1983; 1985), enquanto as cenas de sexo prazeroso de séries como *Sexta-feira 13* são automaticamente condenadas³⁶.

³⁵ O sistema de classificação etária nos Estados Unidos tem as seguintes classificações: G (*General audiences*), para todas as idades, PG (*Parental Guidance*), sugerindo cautela aos pais para crianças pequenas, PG-13, onde crianças menores de 13 anos só entram acompanhadas pelos pais, R (*Restricted*), restrito a maiores de 17 anos exceto quando acompanhadas por um adulto, e NC-17 (*No Children under 17*), excluindo a presença de menores de 17 anos.

³⁶ O próprio Wes Craven sempre tentou se desvencilhar do estigma de ser um diretor de horror, pois, por conta de seu dois filmes de maior sucesso até a trilogia, *Aniversário macabro* (1972) e *A hora do pesadelo* (1984), seus filmes quase automaticamente ganhavam a alcunha de R, o que implicava meses de idas e vindas à MPAA para conseguir baixá-la, fato conseguido somente perante mudanças no filme (*cf.* ROBB, 1998, p. 177).

Em consonância com a classificação etária, a campanha publicitária de cada filme deve acompanhar os anseios dessa plateia com promessas de um novo repetido, onde se possa reconhecer situações e personagens, um pouco mudadas; assim, a magia da propaganda de associar os produtos a autoimagens de poder (por exemplo, uma pseudo-masculinidade para os homens, pseudo-feminilidade para as mulheres, ou ainda pseudo-singularidade para quem não gosta dos produtos específicos voltados ao seu sexo) pode convencer cada grupo demográfico diferente a consumir aquele produto. As estratégias seriam de veicular anúncios específicos em mídias determinadas, cuidando para que o horário de exibição seja aquele em que o grupo-alvo seja atingido, em especial através de propagandas diferentes para públicos diferentes (por exemplo, a veiculação de *trailers* para adultos, que precisam de mais informação sobre o produto, ou de *teasers*³⁷ para aguçar a curiosidade dos adolescentes), ou, mais comum por diminuir o custo de produção de vários *trailers*, a realização de um único anúncio que valoriza as diversas facetas de um produto, adequando sua imagem simultaneamente para vários grupos de pessoas.

Além disso, como os filmes seguem quase sempre uma grande série de produções imitando umas às outras, elas acabam por mostrar formas de auto-consciência, já apontadas por Bordwell (1985a, p. 25-30), em seu texto sobre o cinema estandardizado de Hollywood, e reconhecidas por Adorno como uma característica da Indústria cultural (2001, p. 66). Em um primeiro momento, essa autoconsciência é traduzida na repetição de componentes com leves variações, um flagrante à racionalidade irracional sobre o que seduz a plateia e promove maior lucro; porém, em casos de grandes ciclos, ela passa a assumir outras expressões de tons diferentes, em especial a de redesenhar os clichês do gênero imitado, ironizando suas formulas e escapando delas para afirmar que após certo estágio de dominação, os temas dos artefatos culturais podem contradizer sua forma e ainda assim não causar qualquer espécie de dano à indústria como um todo.

³⁷ Por definição o *trailer* traz um resumo da história do filme, com seus movimentos principais, exceto pela resolução, enquanto o *teaser* conta uma pequena história, não necessariamente presente no filme, que termina com um elemento misterioso. Um dos exemplos mais conhecidos de *teaser* foi o do filme *Homem-aranha* (2002), em que uma quadrilha assaltava um banco, fugia de helicóptero e ficava presa em uma teia entre as torres gêmeas do *World Trade Center*, retirado às pressas dos cinemas após o 11 de setembro de 2001.

Outra estratégia para atrair o público é forçar a criação de uma história do gênero, formando um cânone *pop* e seguindo os mesmos processos de valorização dos românticos pela literatura, fazendo assim marcos daqueles filmes que influenciaram outros, ou tiveram grandes ciclos de imitadores tentando capitalizar o sucesso do primeiro. Assim, cada pequena peça na esteira de produção de um gênero passa a ter uma importância singular, a repetição de fórmulas levemente alteradas, reconhecidas como uma forma de expressão que cativou milhões de pessoas e merece seu lugar no panteão do cinema, ou, no vocabulário da indústria, apresenta-se como uma fonte importante de capital social. Dessa forma, um filme como *Sexta-feira 13, parte 8* (1989) deixa de ser mais um lixo produzido em série e passa a ser recomendado como uma peça importante no desenvolvimento da personagem Jason Vorhees e sua primeira experiência em uma cidade grande, Nova York. A materialização desse sentimento pode ser encontrada nos trabalhos críticos sobre a filmografia de Wes Craven (cf. ROBB, 1998; MUIR, 1998³⁸), que acham necessário fazer uma resenha de todos os sete filmes da série *A hora do pesadelo* (1984; 1985; 1987; 1988; 1989; 1991; 1994), mesmo tendo Craven participação direta somente em dois dos sete episódios e mais uma participação indireta, nunca escondendo sua insatisfação com o andamento dos outros capítulos.

Isso anda lado a lado com a fetichização da experiência individual, englobando, em termos de Indústria cultural, duas frentes que, no limite, se traduzem igualmente em uma ampliação do consumo. A primeira dessas frentes é a fetichização da experiência presente em si, fruto da valorização indiscriminada do conhecimento como uma força produtora, sem dialética. Essa crença implica necessariamente, em termos de cultura, em uma pressão pela experiência em primeira mão, a ida aos shows de rock ao invés da compra do DVD posteriormente, de preferência comprando uma camisa oficial da turnê para provar sua presença, ou então, em termos mais cotidianos, a necessidade de se ver um arrasa-quarteirão como *Avatar* (2009), em uma sala 3D com som digital e posteriormente em *blu-*

³⁸ Vale à pena desvelar o motivo norteador da escrita dos dois livros, contraditório com uma concepção de autoria e cânone. Após o sucesso estrondoso do primeiro episódio da trilogia *Pânico* (1996), os dois autores perceberam haver espaço no mercado para livros sobre o diretor. Correndo para lançá-los o quanto antes e aproveitar a *onda*, lançaram seus livros em 1998, não esperando o terceiro capítulo da trilogia (2000) para tentar elaborar um trabalho mais profundo sobre a obra completa.

ray, após a compra de um *home theater*. Não importa qual a opção, ela sempre implica em consumo imediato e é mais valorizada conforme a exclusividade e o preço pago por aquela experiência³⁹. Para Campbell (2001, p. 131), é aí que a promessa de um produto “‘novo’ permite ao consumidor em potencial ligar a este um pouco do prazer de seu sonho, associando, conseqüentemente, a aquisição e o uso do objeto à compreensão do sonho”, ligando de maneira indissociável o consumismo moderno a uma qualidade de experiência auto-iludida.

O consumo de DVDs também é alimentado pela segunda das duas frentes, a fetichização da história pessoal e da experiência passada. Ela busca a memória de cada um, de forma que os produtos não só se configuram como capital social daquela geração que os consumiam, mas também como capital pessoal, cultuados assim como parte da formação do eu profundo de cada pessoa. Todos os produtos típicos dos anos 1980, como as roupas coloridas e andróginas, as bandas de um único *hit*, ou as mais diversas quinquilharias, são agora objeto de memória e coleção, criando toda uma indústria que canibaliza e adapta o passado às formas contemporâneas, relança as músicas em CD ou MP3, ou calças boca de sino em tecidos sintéticos.

Assim, para compreender como a trilogia *Pânico* se relaciona com a Indústria cultural em todas essas possibilidades de repetição, é necessário primeiramente definir como se configurou o subgênero de horror *slasher/stalker*, em seus componentes principais, e até que ponto foram modificados pela trilogia, percurso a ser cumprido na segunda parte.

³⁹ Não que haja, hoje, alguma forma de escapar a esse consumismo: mesmo as formas de veiculação onde não se paga nada pelo produto em si, como a troca de músicas pela internet, ainda implicam em consumo, do computador ao provedor, fetichizados pela velocidade de processamento, armazenamento, ou transmissão de dados.

PARTE II – INDÚSTRIA CULTURAL E HOMOGENEIZAÇÃO: A REPETIÇÃO DE COMPONENTES ESTRUTURAIS NA TRILOGIA *PÂNICO*

A proliferação e consumo da literatura gótica ou de horror tende a aumentar em momentos históricos nos quais a racionalidade, aliada ao método científico, atinge altos níveis de credibilidade: da opressão do empirismo sensorial emanam os monstros da imaginação mais selvagem. Assim, apesar das narrativas de horror poderem ser traçadas aos princípios da humanidade⁴⁰, elas tiveram um *boom* a partir do início da revolução industrial: não é surpresa que boa parte dos monstros literários mais conhecidos, como Drácula, Frankenstein e o Sr. Hyde, nasceram de autores britânicos, onde houve as primeiras tentativas de se adaptar o motor a vapor à indústria.

No século XX, as inovações tecnológicas continuaram moldando a vida e os monstros povoando a imaginação humanas, especialmente no cinema, cuja bruxuleante luz reconstruía o percurso científico necessário para sua realização. Os monstros e demônios cinematográficos praticamente nasceram com os filmes narrativos, como se pode constatar em *Viagem à lua* e *O caldeirão infernal*, respectivamente de 1902 e 1903, utilizados por seu diretor, Georges Méliès, como parte de um ato de magia. Assim, não é de admirar que os monstros cinemáticos também pululassem durante a década de 1920 na Alemanha, como o desbravador *Nosferatu* (1922), dirigido por W. F. Murnau, e 1930 nos EUA, com as adaptações de *Drácula* e *Frankenstein*, dirigidas respectivamente por Tod Browning e James Whale em 1931, períodos em que os dois países estudavam, racionalmente, soluções para sair de crises; essa configuração se repete novamente nos EUA da década de 1950, com o início da corrida armamentista contra o comunismo. A partir de então, filmes de horror nunca deixaram de ser produzidos em abundância, apesar de, dependendo do

⁴⁰ Aqui estou seguindo Adorno e Horkheimer (1985, p. 23), ao proporem que a criação dos mitos, frequentemente deuses assustadores enviando catástrofes naturais, foi paradoxalmente uma tentativa racional de explicar o mundo. Pode-se dizer que para eles e, metonimicamente, para os marxistas em geral, a própria história mundial e suas tentativas de interpretação são histórias de horror.

momento, ocuparem lugares diferentes na estrutura de produção cinematográfica, conforme suas receitas e amplitude de público.

No nicho de horror da segunda metade dos anos de 1970, há a popularização de um subgênero chamado de *stalker* ou *slasher*⁴¹, que, reconfigurando elementos de outros filmes de horror com a crescente violência do cinema da época⁴², nasce para o formato arrasa-quarteirão com *Halloween*, dirigido por John Carpenter em 1978. A princípio, se considerarmos somente os anos entre 1978 e 1981, podemos confirmar a popularidade deste tipo de filme, posto ser possível contabilizar facilmente uma dúzia de produções: uma lista fornecida por Dika (1987) consta de 11 filmes, e não inclui o filme *A bruma assassina* (1980), também de John Carpenter.

Ken Gelder (2000, p. 274, 275) tenta diferenciar os gêneros *stalker* e *slasher*. Para ele, ambos são geralmente de produção independente, com um orçamento baixo e figuram uma série de mortes sem motivações emocionais de qualquer ordem, mas com violência exacerbada. A diferença, no entanto, situa-se no deslocamento entre vítima e assassino: no filme *stalker*, como *A hora do pesadelo* (1984), de Wes Craven, o monstro, um assassino ressurrecto, sombrio e mascarado, que mata por um propósito punitivo, se desloca em relação à vítima, na insularidade em uma pequena cidade conhecida por todos; em contrapartida, no filme *slasher*, como *O massacre da serra elétrica* (1974), é a vítima que vai em direção ao monstro, um assassino vivo mas também sombrio e mascarado, que mata por motivos sádicos, geralmente em campo desconhecido pelas vítimas.

Claro que, como todas as tentativas de classificação absoluta, é fácil achar exemplos que as contradizem, como, neste caso, a série *Sexta-feira 13*. Apesar do monstro (Sra. Voorhees ou Jason) ser apresentado como *stalker* e Jason ter voltado dos mortos para vingar sua mãe, são os jovens que se deslocam para o acampamento Crystal Lake, local de ação do assassino. Também é importante ressaltar que os jovens não são punidos por algo que fizeram, mas simplesmente por ser substitutivos simbólicos dos verdadeiros criminosos

⁴¹ Numa tradução adaptada, *stalker* pode ser “aquele que persegue” e *slasher* “aquele que lacera”, mas os termos em inglês serão utilizados.

⁴² É importante ressaltar que vários filmes abriram este caminho para um cinema mais violento, desde *Laranja mecânica* (1971), dirigido por Stanley Kubrick, passando por *Aniversário macabro* (1972), de Wes Craven, até o filme que pode ser considerado o marco inicial do cinema *slasher*, *O massacre da serra elétrica* (1974), de Tobe Hooper.

(cf. DIKA, 1987). Dessa forma, sendo impossível uma distinção completa dos termos, e considerando que forçar uma distinção parcial não acrescentaria para os propósitos desse trabalho, será usado o intercâmbio indistinto dos dois, como um termo geral que inclua a ambos.

Como podemos ver pela tentativa generalizante de diferenciar os termos, os filmes pertencentes aos subgêneros em questão seguem uma cartilha de repetições temáticas contínuas, em grande parte desejada pela plateia e, conseqüentemente, cobrada pelos produtores, num movimento ambivalente que obedece à indefinição lógica do esquematismo kantiano. Tomo, então, como eixo essencial das narrativas cinematográficas de horror, esta acomodação intermediária entre a repetição dos elementos narrativos, necessária por questões mercadológicas e melhor visualizada nas continuações, e a promessa de *novidade* que instiga as pessoas a irem ao cinema para assistir a um novo filme.

O primeiro extremo deste eixo, as repetições diferenciais de estrutura e temas, especialmente nas continuações, lembram o eterno retorno de Nietzsche (2001, p. 230), em que um demônio dissesse:

“Esta vida, como você a está vivendo e já viveu, você terá de viver mais uma vez e por incontáveis vezes; e nada haverá de novo nela, cada dor e prazer e cada suspiro e pensamento, e tudo o que é infelizmente grande e pequeno em sua vida terão de lhe suceder novamente, tudo na mesma sequência e ordem[...].

Nesse comentário de Nietzsche, produzido no período de descontentamento que foi a transição do século XIX para o XX, a vida eternamente repetida seria uma maldição; no entanto, hoje, época caracterizada pela busca de segurança, a repetição de uma estrutura narrativa traz dores e prazeres conhecidos, o que de certa forma constrói uma relação ambígua com o público: por um lado, essa repetição traz certo alento, de maneira que a quebra dessa estrutura pode até revoltar o público; por outro, a readaptação e restauração de uma estrutura conhecida, ao tentar “controlar as incertezas inerentes da interpretação, através da repetição”, “abre um caminho para uma reinterpretação fenomenológica do tempo e desafia a unidade da imaginação individual” (ARNZEN, 2004, p. 106, 107).

Além disso, esta compulsão à repetição dificulta a inovação nas narrativas fílmicas, que são substituídas por “[...]uma reciclagem de velhos estereótipos em combinações diferentes, ou pode, no entanto, oferecer uma representação individual supostamente nova” (DURÃO, 2004a). Este rearranjo é, portanto, apenas um recurso narrativo para que o espectador se iluda de que não está revendo exatamente o mesmo filme repetidamente, pois, nos moldes da ideologia capitalista, a acumulação de bens culturais implica o consumo e a conseqüente incorporação (acumulação) desses bens: assim, o espectador se recusa a ver o mesmo filme novamente, mas vai de bom grado ao cinema ver outro filme com a mesma estrutura narrativa, revoltando-se perante a modificação estranha (no sentido de *unheimlich*) nos clichês da narrativa.

Assim, cria-se uma tensão entre repetição e novidade, de forma que a busca por filmes velhos e novos simultaneamente vira a ordem do dia na indústria, ao ponto de a revitalização de velhos elementos ser vista como originalidade, como defende Wyrick (1998, p. 124):

Se parte do prazer do gênero de horror sempre foi associado ao sentimento de ver o mesmo filme repetidamente, então voltar aos ur-texts⁴³ do horror parece uma espécie de extrapolação [*trumping*], uma repetição que clama uma originalidade paradoxal. Nenhuma personagem apareceu na tela mais vezes, e com mais encarnações diferentes, que Drácula. Fazer um novo filme de Drácula é portanto participar na mais longa série de sequências da história. Mas em um período do cinema dominado por vilões novos e freqüentemente irritantes, voltar a Drácula sempre parece renovador e diferente. Assim, o “Bram Stoker” do título reclama uma originalidade, diferenciando-se não somente dos outros Dráculas por aí, mas também de outros vilões modernos assombrando a tela, e também afirma uma fidelidade à fonte textual original. Esta fidelidade a este ancestral literário, por sua vez, torna-se a maior assertiva de originalidade em um gênero de horror moderno.

É preciso situar a autora em seu contexto, posto que o referido artigo, publicado em 1998, leva em consideração o contexto da primeira metade da década de 1990, em que novas releituras da literatura de horror, como *Drácula de Bram Stoker* e *Frankenstein de Mary Shelley*, dirigidos respectivamente por Francis Ford Coppola em 1992 e Kenneth Branagh

⁴³ Ur-text é um termo alemão, surgido nos estudos de filologia mas hoje associado à música clássica, que significa a busca por um texto (ou partitura musical) original, já que os copistas freqüentemente o modificavam ao copiá-lo (cf. BOORMAN, 2001, p. 163-164).

em 1994, deram novo fôlego ao gênero, que andava em baixa na segunda metade da década de 1980, movimento que iria se repetir para o gênero *slasher* em relação aos filmes escritos por Kevin Williamson, na segunda metade da década, notadamente *Pânico* (1996) e *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), estes dois, provavelmente, as fontes dos vilões “irritantes” mencionados pela autora.

O cerne da citação, no entanto, mantém-se como uma dialética em si, onde o *novo* da indústria se configura como velho e vice-versa: de um lado, o novo não passa de uma repetição do mesmo *framework* disfarçada com toques diferenciais, com o intuito de confortar e confundir a plateia; de outro, a repetição confirma em si o medo da novidade, trazendo sempre um elemento novo de promessa incompleta que toma proporções maiores a cada produto cultural.

Tendo em vista este paradoxo, esta parte tem como objetivo fundamental mapear os elementos que a trilogia *Pânico* traz como repetição do gênero e os que escapam a esta classificação, bem como pensar as implicações desse rearranjo de elementos na configuração e contextualização da narrativa fílmica, em termos tanto de arranjo estético quanto de potencialidade comercial. Ela será dividida em quatro capítulos, que explorarão componentes narrativos distintos: enredo, personagens principais, espaço e foco narrativo.

3. Enredo

Geralmente, um filme comercial começa a ser pensado a partir da escrita de um roteiro. A idéia, o argumento (resumo da ação) ou o roteiro pronto pode ser o ponto de partida para a decisão de produção do filme, a partir da escalação dos profissionais que trabalharão nele. Contudo, para que o roteiro seja aceito por um produtor, ele precisa ser rapidamente apresentado⁴⁴; geralmente, mesmo quando o produtor *compra* o roteiro, ele sugere modificações para facilitar a comercialização já neste primeiro encontro. Portanto, o ponto de partida para a feitura do roteiro, e condição necessária para sua venda, é quase sempre o enquadramento do filme em um gênero, que subordinará todos os outros aspectos criativos.

Para citar alguns clichês aos quais o processo criativo se dobra, quando um filme é qualificado como infanto-juvenil, por exemplo, ele necessariamente traz um herói da mesma faixa etária do público-alvo, como o bruxo Harry Potter, ou, pelo menos, um herói com atitudes compatíveis com a faixa etária alvo, como, nos anos 70 e 80, a sexualidade aparentemente latente de um Didi, a personagem do grupo Os Trapalhões com quem se identificavam as crianças mais jovens⁴⁵. Outro clichê dos filmes taxados de infanto-juvenis é a presença de animais de estimação, especialmente, no caso do cinema americano, os cachorros, ao ponto de a presença marcante de um animal em um filme o qualificar automaticamente para um público mais jovem, mesmo no caso de um *mau exemplo* para as crianças como Garfield⁴⁶.

O oposto também se dá. Quando uma história é cooptada para se adequar a um público mais amplo, certos elementos são exacerbados enquanto outros são diminuídos. Um exemplo interessante para comparação pode ser achado nas duas adaptações da saga *O*

⁴⁴ Em inglês, existe um termo do jargão cinematográfico para esta atitude, “to pitch a script”, literalmente “arremessar um roteiro”, significando resumir o roteiro à sua idéia principal, que tratamento será dado à história e a que público-alvo será direcionado.

⁴⁵ Este critério depende, é claro, do momento de produção do filme: hoje, com a erotização das crianças acontecendo cada vez mais cedo, os *namoros inocentes* já foram incorporados a filmes direcionados a faixas etárias mais baixas que 30 anos atrás.

⁴⁶ Talvez por isso a HQ *O Gato Fritz*, criada por Robert Crumb na década de 1960, tenha sido tão polêmica, ao retratar um gato cheio de desejos e atitudes adultos em um suporte considerado infantil.

senhor dos anéis, de J. R. R. Tolkien. A adaptação em animação, dirigida por Ralph Bakshi em 1978 e voltada a um público infantil, apresenta a redução dos conflitos internos de Frodo Baggins, personagens com atitudes mais infantis, como o comportamento menos agressivo de Samwise Gamgee, ou, em termos formais, a ausência de deslocamentos temporais (*flashbacks* ou *flashfowards*) não anunciados, escolhas diferentes de Peter Jackson na constituição de sua trilogia (2001; 2002; 2003), dirigida a um público mais adulto.

Como ponto inicial de todas as escolhas fílmicas, os roteiros são levados a sério pelos estúdios, ao ponto de contratarem especialistas para formatá-los, incluindo, retirando ou adaptando elementos de acordo com a lei de mercado. Um destes especialistas, Christopher Vogler, trabalhou nessa função para a Disney, chegando a escrever um livro chamado *A jornada do escritor* (1998), influenciado pelos arquétipos jungianos, mas especialmente pelo *Herói de mil faces*, de Joseph Campbell (1968), seu livro é um manual prescritivo de como se deve construir um roteiro para que ele seja bem-sucedido comercialmente⁴⁷. Segundo Vogler (1998, p. 239), no departamento de “animação da Disney, usamos o modelo da jornada do herói para amarrar narrativas, apontar problemas e desenvolver estruturas”.

Este *enquadramento* dos roteiros pode ajudar ou prejudicar o filme, em termos de receptividade, como pode ser verificado em uma comparação entre a receita relativa aos aluguéis de dois filmes de animação da Disney: *O rei leão* (1994) e *Hércules* (1997). Enquanto *O rei leão* teve fortes críticas de Vogler (1998, p. 272-4) em relação a diversos momentos e escolhas na manufatura do roteiro, ele foi um dos maiores sucessos da Disney na década de 1990, arrecadando com locações de fitas de vídeo cassete 173.057.000 dólares⁴⁸ nos EUA, *Hércules*, que legou os doze trabalhos a uma posição secundária da história em nome de um roteiro mais comercializável, arrecadou somente 43.682.144 dólares.

⁴⁷ Claro que nunca há garantias absolutas deste retorno financeiro: a própria Disney amargou uma sequência de fracassos em seus filmes de animação na última década, perdendo mercado para a franquia *Shrek* da Dreamworks ou os filmes da Pixar. O problema só foi resolvido injetando sangue novo na companhia, que comprou a Pixar e fez de John Lasseter o responsável pelo departamento de criação.

⁴⁸ Fonte www.imdb.com.

Para verificar o enquadramento do roteiro da trilogia *Pânico* no gênero *slasher*, começa-se, a seguir, com uma análise prévia dos elementos comuns (ou clichês) presentes nos roteiros do gênero. Assim, uma das maneiras de fazer isso, fundada nos chamados paradigmas da ciência, é seguir os pontos salientes do percurso, como Jonathan Harker, personagem de *Drácula* (1994), faz: “Parecia-me que estávamos simplesmente trilhando o mesmo percurso várias e várias vezes; e então me fixei em um ponto saliente e vi que assim o era” (STOKER, 1994, p. 20-1).

3.1. Slasher e narrativas infantis: aproximações

Para esta abordagem a partir de pontos salientes na narrativa estrutural, diversas teorias poderiam ser utilizadas, dependendo das intenções teóricas do interpretante, de opções mais limitadoras como o formalismo russo de Propp (2006), o direcionamento mais paradigmático do estruturalismo de Todorov (2006), ou mesmo a complexidade da semiótica greimasiana, em seu modelo mais tradicional (GREIMAS, 1973), ou atualizada por Bertrand (2000). Aqui, a opção escolhida foi a de adequar a teoria às possibilidades do objeto, ou seja, pensar que, para um gênero tão fechado em sua estrutura como o *slasher*, a melhor opção de análise, que permitiria cotejar as pequenas modificações da trilogia em relação ao seu gênero, traria como base o privilégio dos movimentos do texto, como Propp (2006) e Bremond (1976), ao invés de submeter um objeto tão formulaico à violência de uma teoria mais complexa que, ao ser subutilizada, corre o risco de obliterar o objeto⁴⁹.

Assim, para poder aprofundar a análise do *corpus* por comparação, a metodologia proppiana será adaptada para filmes *stalker*, seguindo as mesmas diretrizes (v. PROPP, 2006, p. 22-24): I) as partes básicas constituintes do enredo fílmico serão as funções dos personagens, qualificadas como constantes e permanentes, independentemente da maneira pela qual as personagens as executam; II) o número de funções conhecidas será limitado, mas, no caso de nosso *corpus*, haverá uma sequência de funções (funções XI a XIV) que se repetirá, dependendo do filme, por uma quantidade variável de vezes, distorção esta que será corrigida pelo uso da “lógica dos possíveis narrativos”, de Bremond (1976); III) o encadeamento das funções será sempre o mesmo, considerando cronologicamente os eventos; IV) e, por fim, todos os filmes do *corpus* serão considerados monotípicos quanto a sua construção, pertencentes a um mesmo gênero (na terminologia de Propp, tipo) caso contenham a mesma sequência de funções, mesmo que não haja uma necessidade de todas as funções estarem presentes.

⁴⁹ De qualquer forma, Carol Clover (1992, p. 10) aduz que, apesar dos teóricos dos contos populares que desprezam as histórias de horror como sendo excessivamente mediadas pela tecnologia, a proximidade entre os dois gêneros é facilmente notável, “um set fixo de personagens que geram um fluxo interminável de variantes: sequências, *remakes*, roubos [*rip-offs*]”.

O elencar das funções seguirá a fábula fílmica, ou seja, a ordem cronológica das ações do filme, desconsiderando o *syuzhet*, o rearranjo narrativo da fábula, ou discurso fílmico propriamente dito (para definições mais aprofundadas dos dois termos, cf. STAM, BURGOYNE, FLITTERMAN-LEWIS, 1992, p. 71). Também, deve ser mencionado o *corpus* deste pastiche teórico, que será formado por oito filmes representativos do gênero, produzidos entre 1978 e 1987, década mais prolífica do cinema *slasher*, seis deles escolhidos por serem franquias bem sucedidas, no caso das séries *Sexta-feira 13* e *A hora do pesadelo*⁵⁰, e os outros dois por serem dirigidos por John Carpenter⁵¹, que deu ao gênero sua forma arrasa-quarteirão. A saber: os primeiros três filmes da série *Sexta-feira 13*, o primeiro de 1980 dirigido por Sean S. Cunningham, o segundo e o terceiro dirigidos por Steve Miner em 1981 e 1982, os três primeiros filmes da série *A hora do pesadelo*, dirigidos respectivamente por Wes Craven (1984), Jack Sholder (1985) e Chuck Russell (1987), bem como *Halloween* (1978) e *A bruma assassina* (1980), dirigidos por John Carpenter.

Há, com a opção por essa abordagem, uma expectativa dupla: primeiramente, a de exhibir os movimentos fundamentais de uma narrativa do gênero, dispostos a enfatizar sua natureza repetitiva e formulaica; em segundo lugar, a escolha dos dois teóricos serve para abrir um caminho de discussão acerca da relação recíproca entre objeto e teoria escolhida para direcionar a interpretação.

Primeira Parte – A formação do monstro⁵².

A primeira parte do enredo de um filme de *stalker* tem a função de mostrar a origem traumática do monstro, dando um fundo explicativo aos eventos: no cinema comercial

⁵⁰ A franquia *Sexta-feira 13* contém, até agora, onze filmes (1980; 1981; 1982; 1984; 1985; 1986; 1988; 1989; 1993; 2001; 2009), uma série de TV (1987-1990) e um videogame (1989) homônimos, enquanto *A hora do pesadelo*, oito longas (1984; 1985; 1987; 1988; 1989; 1991; 1994; 2010) duas séries de TV intituladas *Os pesadelos de Freddy* (1988-1990) e *A hora do pesadelo: pesadelos reais* (2005) e um videogame homônimo (1989), isso sem contar o filme em que os dois monstros se enfrentam, *Freddy X Jason* (2003).

⁵¹ Neste caso, *A bruma assassina* rendeu um *remake* em 2005 e *Halloween* é outra franquia bem sucedida comercialmente, contendo dez filmes (1978; 1981; 1982; 1988; 1989; 1995; 1998; 2002; 2007; 2009) e um jogo homônimo para o console *Atari* (1983).

⁵² A lista de funções apresentada aqui foi retirada parcialmente de Dika (1987), especificamente as de número I a VII, XII, e de XVII a XX. Dika traz os principais eventos de um filme do gênero, mas desconsidera a tarefa de caráter imposta aos membros da comunidade jovem e generaliza excessivamente a sequência de provações, motivo pelo qual essa lista precisou ser revista e ampliada.

americano, poucos filmes conseguem emplacar um assassino (ou personagem, de toda feita) sem uma motivação que o empurre para a ação⁵³. Esta parte não precisa necessariamente ser mostrada no início, é possível que apareça em um momento posterior do filme, como um *flashback*, que pode ter forma visual ou simplesmente de uma narrativa contada por uma personagem possuidora deste conhecimento.

I. Uma ação errada é cometida por um dos membros da comunidade (definição: pecado original)

II. O monstro⁵⁴ presencia esta ação (definição: testemunho)

III. O monstro experiencia uma perda (definição: trauma)

IV. O monstro comete seu primeiro assassinato (definição: queda)

Segunda Parte – A apresentação das personagens e da situação

A segunda parte do filme faz as vezes de apresentação, caracterizando as personagens, introduzindo a situação e, no caso da primeira divisão se apresentar na forma de um *flashback* em um momento posterior do discurso fílmico, a potencialidade de risco para as personagens. Ela inclui a reativação dos impulsos assassinos do monstro a partir de um evento da comunidade relacionada à formação do momento anterior, cuja verdade foi encoberta. Ao ser avisada dos perigos de tal comemoração e não dar ouvidos, aquele grupo cambia a ignorância do passado em negligência, justificando, a partir daí, a fúria contra eles que se iniciará a seguir.

V. Um evento reativa o impulso destrutivo do monstro (definição: despertar)

VI. Um visionário avisa a comunidade (definição: advertência)

VII. A comunidade desconsidera o aviso (definição: negligência)

⁵³ Personagens sem motivação, que são levadas conforme a correnteza, são normalmente ligadas ao chamado *cinema de arte*. Essa oposição entre a presença e ausência de motivação das personagens está diretamente ligada à necessidade utilitarista da sociedade pós-industrial, de que qualquer sujeito e produto deve servir a um propósito, ter um objetivo a que se presta.

⁵⁴ O termo genérico “monstro” será utilizado na análise, mesmo quando os assassinos são humanos.

VIII. Há uma aproximação⁵⁵ entre a comunidade e o monstro (definição: deslocamento)

IX. Há uma aglomeração da comunidade⁵⁶ (definição: aglomeração)

Terceira Parte – A série de provações/julgamento

Esta terceira parte, a de caráter mais abertamente moralista, é composta por uma ação iniciadora, a divisão do grupo composto, para então entrar em um círculo vicioso, repetindo-se conforme o número de pessoas que serão assassinadas pelo monstro, até que a redenção da heroína quebre a sequência. Propp colocaria o número da função novamente e um bis, para indicar esta repetição; contudo, considerando que o número de mortes é variável e pode ser bastante alto⁵⁷, dependendo do filme, apenas uma delas será examinada, visando também evitar repetições que cansariam o leitor. Esta parte é mais próxima da proposta de Bremond (1976): uma sequência composta de uma virtualidade, uma atualização e um fim, atingido ou frustrado. Aqui, em geral, todas as personagens principais precisam ser julgadas e condenadas ou salvas, de acordo com suas atitudes.

X. Há uma separação do grupo de jovens (definição: divisão)

XI. A personagem se depara com uma tarefa de caráter (definição: tarefa)

XII. O monstro segue cada uma das personagens⁵⁸ (definição: vigilância)

XIII. A tarefa não é realizada (definição: fracasso)

XIV. A personagem é punida por seu fracasso (definição: castigo, punição)

Quarta Parte – A redenção parcial

⁵⁵ O espaço dos filmes de *stalker* vai ser explorado com mais detalhamento no capítulo 5.

⁵⁶ Os membros que não constituem os fundadores do pecado original, na primeira parte, tomam-lhes simbolicamente o lugar ao aglomerarem-se em torno do evento.

⁵⁷ Por tradição, as sequências trazem um maior número de mortes que os primeiros filmes de uma franquia, e elas tendem a ser cada vez mais sangrentas e elaboradas.

⁵⁸ No caso, apesar de a montagem não ocorrer em paralelo, o espectador é levado a crer que todas as ações são realizadas mais ou menos simultaneamente; aliás, seria muito prejudicial para a suspensão de descrença do espectador se ele achasse que as personagens em outros espaços estivessem paradas, esperando que o monstro as viesse vigiar, para daí então falharem na tarefa

A quarta e última parte, até certo ponto, é uma repetição parcial da terceira e, ao mesmo tempo, uma imagem especular da primeira. A tarefa realizada impossibilita a punição do monstro e quebra o *loop*; também, ao não repetir o pecado original, há uma redenção parcial do crime, dando a chance à heroína de encarar o monstro de frente e lutar de igual para igual contra ele, vencendo, mas não se redimindo por completo, posto que qualquer novo pecado poderia dar início a outro ciclo.

XV. A heroína se depara com uma tarefa de caráter (definição: tarefa)

XVI. A tarefa é realizada (definição: realização)

XVII. A heroína vê o monstro (definição: epifania)

XVIII. A heroína luta com o monstro (definição: combate)

XIX. A heroína vence o monstro (definição: vitória)

XX. A heroína sobrevive, mas não é redimida (definição: prisão)

O modelo proppiano foi criticado por Lévi-Strauss (2006) principalmente por dois motivos: considerar somente o eixo sintagmático e desprezar os ruídos nas análises. A supremacia sintagmática das análises formalistas, em que a forma sobrepõe-se ao conteúdo buscando a estrutura total de “um conto único”, bem como o ignorar da composição das personagens, substituindo-as por abstrações baseadas em funções, terminam por aniquilar o objeto ao falhar na reintegração sub-reptícia do conteúdo na forma (ibid. p. 233).

Além disso, a estrutura montada tem o seu funcionamento minado pela subsistência de “uma matéria residual, à qual não corresponde nenhuma função” (ibid., p. 209), dividida por Propp em elementos de ligação ou de motivação e que não apresentariam função narrativa, mas antes serviriam para preencher lacunas de relação causal entre as funções ou entre as personagens e seus objetivos; este tipo de ruído a ser redimensionado aparece constantemente em teorias que se utilizam de estruturas profundas, como certos componentes nas estruturas arbóreas de Chomsky, desqualificando suas pretensões de verdade total através da repetição de uma estrutura única e válida para qualquer enunciação.

A escolha do modelo proppiano de análise dos contos de fadas para a elaboração de um esquema narrativo dos filmes *stalker* não implica aqui numa validação total da

eficiência deste método, mas apresenta-se simplesmente como a melhor adequação ao objeto: ela deve ser tomada não como um mapa das mudanças estruturais de uma história, com um início meio e fim, mas antes como uma sequência de causa e efeito que tenta explicar estas mudanças, comum nos roteiros cinematográficos saídos de contextos de produção do mundo administrado⁵⁹. Tais sequências terminam por direcionar o esquema abstrato a uma necessidade implícita da realização de desejos, conforme coloca Jameson (1974, p. 66), “suficiente para refletir sobre a falta de propósito, a individualidade quase impossível de se generalizar, da realização de desejos como algo contado ou comunicado para perceber aquilo que como tal só pode ser uma não-história”, revelada parcialmente através da ideologia veiculada na repetição de certos valores.

Por exemplo, pode-se incluir nesses valores a “sinergia do arcaico com o desenvolvimento tecnológico” (MAFFESOLI, 2007, p. 50) do capitalismo tardio, a relação entre valores pré-capitalistas e a modernização da indústria cultural, que será atacada em outros momentos deste trabalho, sob diferentes aspectos da construção e veiculação de signos contemporâneos⁶⁰. Desta forma desvela-se o primeiro paralelo, ligando esta repetição de elementos estruturais presentes nos enredos do cinema de horror como um todo, e do gênero *slasher* mais especificamente, aos dos contos maravilhosos, e à necessidade psicanalítica de achar, neste mundo saturado de signos e sentidos, estruturas familiares que confortem o espectador dentro do que se convencionou chamar nos estudos do capitalismo tardio de fim das metanarrativas, ou o descrédito das narrativas sociais imbuídas de uma aura de verdade:

Estes sucessos ou falhas [do herói das narrativas] ou impregnam legitimidade às instituições sociais (a função dos mitos), ou representam os modelos negativos (o herói bem ou mal sucedido) de integração em instituições estabelecidas. Desta forma, as narrativas permitem à sociedade em que são contadas, por um lado, a definir os critérios de competência e, por outro, a avaliar de acordo com estes

⁵⁹ Um bom parâmetro de comparação, no cinema de horror, entre a necessidade de causa e efeito dos filmes estadunidenses em relação a outros cinemas pode ser encontrado nas duas versões do filme *O grito*. A versão japonesa (2003) traz um núcleo, “Izumi”, onde quatro colegas visitam a casa amaldiçoada simplesmente por ter fama de mal-assombrada; o fato de uma das adolescentes ser filha de um policial que trabalhou no assassinato originário do rancor destruidor da casa não é mais que uma coincidência. Na versão americana (2004), há um efeito dominó em que, após o primeiro grupo entrar na casa, todas as outras pessoas que entram são puxadas por outros; o núcleo “Izumi” foi omitido nesta segunda versão.

⁶⁰ Cf. especialmente o capítulo 5, sobre espaço.

critérios o que é realizado ou o que pode ser realizado nela (LYOTARD, 1984, p. 20).

Dessa maneira, as narrativas literárias e fílmicas, incluindo as do gênero *slasher*, serviriam ao propósito substitutivo de fornecer modelos velados de ideologias comportamentais a serem seguidos e que discursos nitidamente prescritivos, como algumas ramificações da ética, não mais conseguem sustentar com credibilidade. A repetição das punições, mediante o não cumprimento de certas regras convencionadas, tenta reforçar a necessidade de valores absolutos, que só se contradizem no eixo temporal das narrativas, tanto no decorrer seu discurso quanto na percepção dos valores veiculados em diferentes momentos históricos. Esta ausência de centro ou *telos* absoluto, uma ética inquestionável, substituída por uma miríade de interpretações relativizadas, pode também ser vista como a presença de um centro externo à totalidade (DERRIDA, 1978, p. 278-9), uma função ou não-lugar “em qual um número infinito de substituições de signos entram em jogo” e que “estende o domínio e o jogo de significação infinitamente”, ou, nesse caso, especificamente, a incerteza moral do público perdido e sem respostas, sem que, por outro lado, as regras não escritas do sistema sejam questionadas.

Nesse contexto, o julgamento de um produto cultural pelo grande público, influenciado pela busca da repetição consoladora, pode ser considerado a partir de uma *potencialidade de realizações* do filme em relação a seu gênero, um julgamento *a priori* do esperado, em níveis temáticos e formais, que, apesar de poderem ser considerados separadamente, agem em conjunto para cumprir a mesma função de montar uma ilusão que seduza a plateia⁶¹ pela sua naturalidade e fluidez. A aceitação do filme estaria diretamente relacionada, de acordo com as modificações impostas pela indústria, à capacidade de seduzir sem surpreender através do rearranjo de elementos conhecidos, ou, seguindo Derrida (1978), promover substituições infinitas sem que se modifique o centro narrativo.

Um bom exemplo dessa rejeição pode ser observado no recente filme *Espelhos do medo* (2008), dirigido por Alexandre Aja, que se inicia com um mote de espelhos que mostram um incêndio a Ben Carson (Kiefer Sutherland) e o instigam a investigar sua origem, para então descambar para uma salada de elementos de outros subgêneros que

⁶¹ Esse tópico será explorado com mais detalhamento no capítulo 6.

incluem possessão demoníaca e dominação do mundo pelas forças do mal. Em casos infelizes assim, o filme não consegue passar do medíocre do ponto de vista do mercado; após estrear com uma arrecadação de cerca de onze milhões de dólares nos Estados Unidos no primeiro final de semana, puxado pela presença de atores como Kiefer Sutherland e Amy Smart, o filme não conseguiu manter a receita até os estimados trinta e cinco milhões de dólares que teria custado⁶², o que é considerado um fracasso econômico.

Por outro lado, esse descumprimento das potencialidades narrativas, de maneira aberta ou velada, não necessariamente implica em uma rejeição total do filme, como no caso de *Psicose*, dirigido por Alfred Hitchcock em 1960: Marion Crane (Janet Leigh) recebe quarenta mil dólares de seu patrão para fazer um depósito e foge, iniciando a expectativa do público de que o filme será baseado no gênero perseguição, tema mais que freqüente na filmografia de Hitchcock⁶³. Ao parar à noite em um hotel de beira de estrada, ela encontra o dono do hotel Norman Bates (Anthony Perkins), que a mata, mudando o foco da narrativa para ele e cambiando o gênero para terror psicológico, após cerca de quarenta minutos de filme; essa mudança, que se tornou a grande marca narrativa do filme e que foi responsável em parte pelo reconhecimento de público e crítica, poderia ter causado um problema de rejeição em sua recepção, posto que isso é uma negação da potencialidades do gênero e, por conseguinte, uma traição à expectativa da platéia.

A uma primeira olhada, a trilogia *Pânico* passa como um bom exemplo de franquia *slasher*, que obedeceria aparentemente às regras de composição do gênero ditadas pela indústria e por consequência realizaria sua potencialidade a contento. O primeiro filme se passa em uma pequena cidade de interior, onde um grupo de alunos de uma escola secundária começa a ser morto por um assassino mascarado, tendo como centro do massacre Sidney Prescott (Neve Campbell) e seu grupo mais próximo; o assassino também assume a responsabilidade pela morte da mãe de Sidney, Maureen Prescott (Lynn McRae), ocorrida um ano antes. Antes que os assassinos, dois dos adolescentes do grupo, sejam

⁶² Fonte *The Internet Movie Database*.

⁶³ O roteiro do filme, no entanto, traz, de saída, uma dissonância na estrutura, posto que, na maioria dos filmes desse gênero dirigidos por Hitchcock, incluindo *Os 39 degraus* (1935), *Quando fala o coração* (1945), *Pavor nos bastidores* (1950), *Ladrão de casaca* (1955), *O homem errado* (1956) e *Intriga internacional* (1959), o fugitivo é inocente ou pelo menos aparenta inocência, ao contrario de Marion Crane.

descobertos e mortos, eles assassinam, nessa ordem, a mãe de Sidney, Steve Orth (Kevin Patrick Walls) e sua namorada Casey Becker (Drew Barrymore), o diretor da escola Arthur Himbrey (Henry Winkler), Tatum Riley (Rose McGowan) e o câmera Kenneth Jones (W. Earl Brown); além disso, saem feridos a repórter Gale Weathers (Courtney Cox), o policial Dwight ‘Dewey’ Riley⁶⁴ (David Arquette), e Randy Meeks (Jamie Kennedy).

Considerando o pastiche proppiano do gênero descrito anteriormente, o filme aparentemente apresenta as seguintes funções: todas as da primeira parte e da segunda parte, exceto pelas de número VI e VII, sobre o aviso do despertar do monstro e a desqualificação desse aviso, caso previsto na metodologia de Propp, que aponta a possibilidade da ausência de certas funções; quanto à terceira e à quarta partes, elas *enganam* o espectador: as mortes passam despercebidas como se seguissem a estrutura esperada, de falha na realização de uma tarefa de caráter, até que os assassinos sejam conhecidos, bem como suas motivações, quando então a “tarefa de caráter” com a qual as personagens se deparam precisa ser redimensionada. Voltaremos a isso posteriormente.

Outra diferença do *Pânico* no roteiro-padrão esperado dos filmes de *stalker* é a quantidade de pessoas que sobrevivem: ao invés de somente a heroína e, no máximo, seu namorado, sobrevivem duas personagens do grupo adolescente, Sidney Prescott e Randy Meeks (amigo e não namorado), mais dois adultos envolvidos na trama principal, Gale Weathers e Dewey Riley⁶⁵.

O segundo filme da série retoma o mesmo percurso do primeiro. Situado em uma universidade, um assassino tenta repetir a estrutura em seus detalhes mínimos, começando por repetir os nomes das vítimas: Phil **Stevens** (Omar Epps), **Maureen** Evans (Jada Pinkett Smith) e **Casey** ‘Cici’ Cooper (Sarah Michelle Gellar); também após a morte da terceira vítima, o assassino atenta contra a vida de Sidney pela primeira vez. Apesar da promessa de completude pela repetição, o filme parece rumar para sua totalização, com o assassinio de Randy Meeks, que havia escapado no primeiro filme, além dos dois policiais que protegem

⁶⁴ Doravante Dewey Riley ou Riley, somente.

⁶⁵ Além de Prescott, cuja sobrevivência apresenta-se como uma característica do gênero, as outras personagens têm suas funções específicas dentro da narrativa: Riley e Weathers funcionam como um núcleo sincrético dentro da narrativa (v. 4.3); Meeks, por sua vez, traz muito das autorreferências e citações pelas quais a trilogia ficou conhecida (v. a próxima seção).

Sidney (Christopher Doye e Philip Pavel), de sua melhor amiga, Hallie McDaniel (Elise Neal) e de seu namorado Derek Feldman (Jerry O'Connell); a partir daí os erros acabam igualmente por se repetir: os assassinos são derrotados sem conseguir matar Gale Weathers, Dewey Riley e a heroína, bem como um outra personagem menor do primeiro filme, mas que alcança uma maior importância no segundo, Cotton Weary (Liev Schriber). Em termos de estrutura funcional, as mesmas observações do primeiro filme se aplicam, não há aviso do monstro e as tarefas de caráter precisarão igualmente ser redimensionadas.

Vale sempre à pena enfatizar, em termos de repetição, essa relação necessária entre o fracasso do monstro e o sucesso da estrutura, tão condizente com o mecanismo de revitalização de commodities da indústria: a promessa de um novo que justifique o pagamento do ingresso, mas que não fira a expectativa prévia da platéia; isso valerá, inclusive, para as diferenças do filme em relação a seu gênero, que, uma vez incorporadas como parte da estrutura, passam a ser igualmente esperadas pelos fãs.

Nesse círculo vicioso, o medo da indústria talvez seja incitado a partir da mobilização ativista dos fãs para que as franquias sejam *fiéis* a ideais pré-estabelecidos, mais ou menos como se esperava que o cinema, nas décadas em que tentava firmar-se como arte, abdicasse de suas especificidades em relação à literatura. Por exemplo, a segunda trilogia de *Guerra nas estrelas*, dirigida por George Lucas e formada pelos filmes *Episódio I: a ameaça fantasma* (1999), *Episódio II: o ataque dos clones* (2002) e *Episódio III: a vingança dos sith* (2005), foi rechaçada pelos fãs da primeira trilogia quando não conseguiram repetir a mesma catarse, protestando de forma proporcional à sua expectativa prévia; os filmes do agente secreto 007, talvez a maior franquia em atividade do cinema hoje em número de filmes, despertam reações dos fãs sempre que um novo ator é escalado para viver o agente, às vezes para cancelá-lo, como no caso do ator Pierce Brosnan, às vezes para rejeitá-lo, como aconteceu recentemente com o ator Daniel Craig⁶⁶.

Assim, o terceiro e último capítulo da série *Pânico*, sob os olhos escrutinadores dos fãs⁶⁷, teve que manter a ambiguidade do novo familiar (*neoheimlich*) mais intensamente

⁶⁶ Isso em termos de julgamento *a priori*: após o primeiro filme protagonizado por Craig, a recepção foi mista pelos fãs, mas, em geral, boa pela crítica.

⁶⁷ Até o lançamento de *Harry Potter e a pedra filosofal* (2001), *Pânico 3* mantinha o recorde de número de salas nos EUA na semana de lançamento, 3.467 (Fonte: *The internet movie database*).

que os dois anteriores. Várias versões do roteiro foram feitas, para evitar o vazamento e manter a surpresa do assassino, e os atores foram obrigados a assinar um termo de compromisso para que não revelassem o conteúdo da trama até o lançamento. O enredo é ambientado no Estúdio Sunrise, onde está sendo rodada a terceira parte de *A punhalada*, a franquia cinematográfica metaficcional inspirada pelos assassinatos ocorridos no primeiro filme. Mais uma vez, um assassino mascarado inicia sua série de homicídios a partir de um roteiro pré-estabelecido, o próprio roteiro de *A punhalada 3*, começando por Christine Hamilton (Kelly Rutheford) e Cotton Weary, sendo este o primeiro a morrer na nova produção. Assim, ele prossegue, alternando atores cujas personagens morreriam no filme, como Sarah Darling (Jenny McCarthy) e Tyson Fox (Deon Richmond), e pessoas que trabalham no filme e que não morreriam no script, como o guarda-costas Steven Stone (Patrick Warburton) e o produtor John Milton (Lance Henriksen). A partir de certo momento da narrativa, o assassino começa a reescrever o roteiro, pois deseja modificar o resultado que lhe seria desfavorável. Por consequência, na lista de mortos há um elemento interessante, que simultaneamente cumpre o intento do assassino e não fere a expectativa da platéia: ele consegue matar os atores que atuariam nos três papéis principais do filme, Tom Prince (Matt Keeslar), Angelina Tyler (Emily Mortimer), e Jennifer Jolie (Parker Posey), que ocupariam os papéis de Dewey Riley, Sidney Prescott e Gale Weathers respectivamente, mas as três personagens de *carne e osso* sobrevivem mais uma vez, redimindo a estrutura como um todo.

O fracasso por completo dos assassinos da trilogia como um todo é veiculado na forma de uma gravação em vídeo, onde Randy Meeks, morto no segundo filme, *retorna* para listar as regras de uma trilogia. Ele certamente foi incluído pelos inúmeros pedidos dos fãs, e chegou-se a considerar um *deus-ex-maquina* para seu retorno, de que ele teria sobrevivido ao ataque no segundo filme e sido escondido pela família, mas isso foi considerado perigoso em termos de verossimilhança e descartado. No entanto, o retorno de Randy Meeks se molda à expectativa de *happy ending* do filme, que mantém até o último episódio todas as personagens principais da narrativa.

Além das quatro personagens principais, a sobrevivência do detetive Mark Kincaid (Patrick Dempsey), que faz as vezes de namorado de Sidney Prescott ao final do filme,

funciona como um novo elemento de conformidade da estrutura do terceiro episódio com a estrutura do gênero. Isso revela mais uma vez a possibilidade de rearranjo de uma estrutura conhecida, pois segue a configuração tradicional do gênero, ao passo que introduz um elemento inédito na trilogia.

Há dois últimos aspectos a explorar na estrutura esperada para uma franquia de horror: a antecipação da curva dramática a cada continuação e, para todos os filmes, o final aberto que possibilita o lançamento posterior de mais uma continuação. A antecipação da curva dramática se dá em parte para que o ritmo do filme se acelere, intensificando o prazer da platéia, e é possibilitada pelo fato de que a narrativa das continuações não precisa se demorar na caracterização das personagens principais e da situação narrativa, que se repetem em termos de relações causais⁶⁸. Como consequência disso, o número de mortos aumenta a cada filme, como podemos confirmar na trilogia *Pânico*, em cujo primeiro filme são assassinadas cinco personagens pelo monstro, seguidas por oito personagens no segundo, e nove, no terceiro.

Essa inflexão da curva dramática pode ser mais facilmente visualizada pela utilização de um recurso formal: na trilha musical, o uso de “Red Right Hand”, da banda Nick Cave and the Bad Seeds. Ela aparece cinco vezes durante a trilogia, com funções diversas, mas, em cada um dos episódios, há um momento em que ela serve ao propósito de indicar o ponto de inflexão da curva narrativa, quando o ritmo do filme aumentará o ritmo narrativo. No primeiro filme, a música aparece aos 57 minutos, ao anoitecer da última noite da *fábula*, imediatamente antes do início do clímax e conclusão do filme; para o segundo, essa canção é repetida aos 37 minutos, após o terceiro assassinato, quando não se pode mais duvidar de que seja um *serial killer*, prenunciando o primeiro atentado contra a vida de Sidney Prescott; por fim, no terceiro capítulo, ela aparece aos 13 minutos de narrativa, logo após situar as personagens principais, indicando que o terceiro episódio vai acelerar sua velocidade a partir do início.

“Red right hand” ainda é utilizada como trilha musical para os créditos do último filme da trilogia. Esta é a primeira das duas técnicas usadas pelo diretor Wes Craven para

⁶⁸ No gênero *slasher*, que trabalha frequentemente com tipos, não há aprofundamento das personagens, exceto às vezes pelo assassino; como exemplo, temos a série *Sexta-feira 13*, em que aparentemente a única personagem com vida psíquica é Jason Voorhees.

sinalizar possíveis continuidades, um recurso bastante recorrente nos enredos das grandes franquias de horror. O diretor, em geral, sempre evitou usar os elementos diegéticos que servem de ganchos para sinalizar a possibilidade de mais um filme, uma capitalização de recursos, ou investimento narrativo, visando a continuidade daquela fonte de receitas. Craven, por exemplo, não queria o final que *A hora do pesadelo* apresentou, mas teve de acomodar:

Bob Shaye era a única pessoa com vontade de apoiar o filme e levantar o dinheiro. Ele me disse: ‘Isso é uma parceria. Dê-me essa única coisa, um gancho para fazer uma sequência. Isso e um susto no final’. Era uma acomodação [*compromise*]. Eu sentia como se eu devesse a ele porque ele tinha reconhecido o valor do filme. Às vezes você acomoda e anos depois se arrepende. Por outro lado, poderia não ter havido um *A hora do pesadelo* de maneira alguma se eu não tivesse consentido. (*apud* ROBB, 1998, p. 75)

De qualquer forma, o fim do filme foi um meio-termo, o produtor Robert Shaye conseguiu a cena que queria, os jovens saindo de casa para a escola, sob uma fotografia feérica que lembra os pesadelos do filme, sendo abduzidos pelo carro em que entraram, cuja capota era listrada como a camisa de Freddy Krueger; no entanto, o produtor queria que Krueger estivesse dirigindo o carro, mas o diretor não consentiu.

Assim, Craven, na trilogia *Pânico*, opta por elementos extradiegéticos como a música, que, sendo a mesma utilizada para a inflexão da curva dramática, indica a possibilidade da continuação de maneira mais sutil: no gênero stalker, geralmente, tem-se uma informação mais explícita, como o retorno do monstro em uma sequência que não reconhecemos como verdade ou ilusão, ou uma fala indicando que o corpo do monstro não foi encontrado. Portanto, “Red right hand” constrói a expectativa de que tudo recomeçará, o novo do *mesmo*, reforçado ainda pelo fato da banda ter feito uma nova letra para a música no terceiro filme.

Essa repetição da música leva a uma leitura combinada entre os estudos sobre filmes de horror e a teoria crítica. Para Maddrey (2004), os monstros de filmes de horror funcionam como uma releitura dos obstáculos presentes no contexto sócio-histórico em que foram feitos, de forma que a representação fantasiada expurgaria catarticamente os medos da platéia. Se relacionarmos isso à proposição de Adorno e Horkheimer (1985, p. 118) de

que o cinema estetizaria o cotidiano, ou construiria a ilusão de que “o mundo exterior é o prolongamento sem ruptura do mundo que se descobre no filme”, temos, então, que a repetição da música guiaria o espectador a manter a correspondência entre esses dois mundos: ao mostrar a derrota de um monstro terrível, este um mascaramento da realidade cotidiana da plateia, o cinema de horror ajudaria a atenuar as dificuldades acachapantes do horror social, tornando-as mais inofensivas, menos ameaçadoras, o que terminaria por desestimular as pessoas a lutar contra elas.

Em termos de ganchos narrativos para as continuações, Craven não é tão discreto nos dois primeiros filmes da trilogia: apesar de usar um recurso extradiegético, a inserção de imagens do assassino durante os créditos, é um recurso mais próximo dos clichês que o diretor tentava evitar; talvez ele não tenha sido tão intransigente para o *Pânico* porque ele fora concebido como trilogia desde o início: ao enviar o roteiro do primeiro filme para a avaliação dos estúdios, o roteirista Kevin Williamson enviou também um argumento para os outros dois filmes. Assim, podemos ver nas figuras 3.1-3.3 os quadros usados por Craven no fim dos dois filmes: a figura 3.1, do primeiro filme, mostra um quadro do *ghostface* olhando através de uma das janelas da casa onde ele comete o primeiro assassinato, de Casey Becker; os outros dois são do segundo filme, retirados da cena do assassinato no banheiro e do *setting* final, o teatro.





Figuras 3.1 a 3.3 – A permanência do *Ghostface* após sua morte

Enfatiza-se aqui o paralelo com a participação de Randy Meeks no terceiro filme: mesmo mortos, os assassinos demonstram uma sobrevivência ameaçadora pós-diegese, que pode ser interpretada como ganchos para as continuações, mas que deixam uma ambivalência na relação entre o passado e futuro.

Resta, então, retornar à reavaliação das tarefas de caráter. As diferenças entre a trilogia *Pânico* e o seu gênero de origem, nesse âmbito, podem ser primeiramente analisadas a partir de seus finais, que remontam aos conceitos de suspense e surpresa utilizados extensivamente pelo diretor Alfred Hitchcock, e elaborados em entrevista ao também diretor de cinema François Truffaut:

A diferença entre suspense e surpresa é muito simples, e costumo falar muito sobre isso. Mesmo assim, é frequente que haja nos filmes uma confusão entre essas duas noções. Estamos conversando, talvez exista uma bomba debaixo dessa mesa e nossa conversa é muito banal, não acontece nada de especial, e de repente: bum, a explosão. O público fica surpreso, mas, antes que tenha se surpreendido, mostraram-lhe uma cena absolutamente banal, destituída de interesse. Agora examinemos o suspense. A bomba está debaixo da mesa e a platéia sabe disso, provavelmente porque viu o anarquista colocá-la lá. A platéia sabe que a bomba explodirá à uma hora e sabe que faltam quinze para a uma – há um relógio no cenário. De súbito, a mesma conversa banal fica interessantíssima porque o público participa da cena. Tem vontade de dizer às personagens que estão na tela: “Vocês não deveriam contar coisas tão banais, há uma bomba embaixo da mesa, e ela vai explodir”. No primeiro caso, oferecemos ao público quinze segundos de surpresa no momento da explosão. No segundo caso, oferecemos quinze minutos de suspense. Donde se conclui que é necessário informar ao público, sempre que possível, a não ser quando a surpresa for um *twist*, ou seja, quando o inesperado da conclusão constituir o sal da anedota. (TRUFFAUT, 2004, p. 77)

O desenvolvimento do enredo no gênero *stalker* é calcado no conceito de suspense, em que a plateia sabe exatamente quem vai morrer e quando, mas a personagem não⁶⁹. Em geral, o monstro de séries como *Sexta-Feira 13* ou *A hora do pesadelo* e seus motivos para cometer os assassinatos são conhecidos na primeira metade do filme, bem como as personagens que vão morrer e sobreviver. No pastiche proppiano, a motivação do monstro é geralmente desvelada até a função XIV (fim da terceira parte) para o primeiro filme e, no caso das sequências, no início para aqueles que assistiram ao primeiro filme e até a função VII (metade da segunda parte) para os que não assistiram; a determinação de quem sobreviverá, para os conhecedores do gênero, fica clara logo ao início, ou, no máximo, até a função IX (fim da segunda parte). Assim, muito do prazer da audiência consiste em visualizar o percurso narrativo, repetindo as funções conhecidas de acordo com as regras pré-estabelecidas.

Assim, a trilogia *Pânico*, ao não revelar as identidades e motivações dos assassinos até o clímax do filme, aproxima-se do gênero policial, valorizando o conceito hitchcockiano de surpresa, que compõe o *twist* final. Segundo Todorov⁷⁰ (2006, p. 101), o assassino de um romance policial deve ser uma das personagens principais, que mate por motivos pessoais, mas não seja *a priori* um criminoso profissional; também, no discurso narrativo não há espaço para análises psicológicas ou para o fantástico: o filme deve ter a pouca profundidade psicológica geralmente encontrada na indústria cultural e nunca dar explicações sobrenaturais para a força ou resiliência do monstro.

Uma das tarefas do público ao assistir à trilogia passa a ser tentar antecipar quem é o assassino e qual sua motivação para os crimes⁷¹. Além disso, não se sabe de antemão que personagens irão morrer exatamente, já que, do núcleo narrativo principal no gênero *slasher*, todos menos a heroína e às vezes seu companheiro morrem, o que não acontece nos *Pânicos*: as duas personagens principais do núcleo investigativo também sobrevivem aos três filmes; em contrapartida, a surpresa é reiterada na morte de Randy Meeks, no

⁶⁹ Isso não apresenta contradição com o susto que a plateia leva quando a personagem é atacada pelo monstro, posto que ele acontece pela construção sintática do filme, não pela surpresa das mortes, que são antecipadas.

⁷⁰ O próprio Todorov (2007, p. 55) aponta “que as histórias policiais tomaram o lugar das histórias de fantasmas”, pois soluções fáceis se revelam paulatinamente falsas, até a descoberta final da solução correta, mas inverossímil.

⁷¹ A modificação na natureza do monstro e seus objetivos vai ser aprofundada no item 4.2.

segundo filme, e Cotton Weary, logo no início do terceiro, construindo um sentimento de indeterminação em relação a quem vive e morre. O prazer encontra-se não somente no percurso narrativo, que ainda existe, mas também nas descobertas parciais, a cada nova morte, e na final, que determina a identidade e motivação do monstro.

Além disso, a investigação policial é mais evidente que em outros filmes do gênero. Há um policial no centro narrativo, Dewey Riley, que funciona como agente da lei, participando ativamente da trama e com morte incerta, ao contrário dos policiais típicos deste tipo de filme, que aparecem ora para morrer rapidamente, como em *A casa dos 1000 corpos*, para recolher os corpos depois que as mortes se tornam conhecidas, como ao final de todos os filmes da série *Sexta-feira 13*, ora freqüentemente acusando e prendendo inocentes, como em *A hora do pesadelo*. Riley é, no entanto, um policial incomum para o gênero: recém saído da adolescência, pode viver aquela história com os outros jovens do filme⁷², funcionando como detetive e simultaneamente vítima em potencial. A metodologia de trabalho da polícia também é evidenciada, seja na busca de pistas que levem ao assassino, como o rastreamento das ligações para os mortos, ou através das deduções que levam à prisão ou à caça de suspeitos, procedimentos que podem ser facilmente encontrados nos romances policiais.

Recursos dos assassinos de romances detetivescos também são facilmente encontrados na trilogia, geralmente para enganar o detetive e, por consequência, o público leitor/expectador⁷³. Em Agatha Christie, só para ficarmos em uma autora canônica de tais narrativas, a estrutura do primeiro filme, a prisão inicial de Billy Loomis (Skeet Ulrich), fazendo dele o principal suspeito, sua inocência temporária, o posterior desvio de atenção da audiência para outro suspeito, Neil Prescott (Lawrence Hetch), e a culpa final de Loomis, segue *O misterioso caso de Styles* (1985?); também o retorno surpresa de um parente para vingar a morte de um ente querido, no segundo filme, assemelha-se à motivação dos assassinos em *Assassinato no Expresso do oriente* (1981); finalmente, a

⁷² O que vai acontecer novamente, no terceiro filme da série, com a personagem Mark Kincaid, vivida por Patrick Dempsey, um ator não tão jovem, mas lembrado por comédias adolescentes da década de 1980, como *Somos todos católicos* (1985) e *Namorada de aluguel* (1987).

⁷³ O próprio Todorov (2006, p. 101), remontando as regras de S. S. van Dine, faz uma analogia entre o autor e o culpado, assim como entre o leitor e o detetive.

simulação da morte do culpado Roman Bridger (Scott Foley) no terceiro filme remonta a *O caso dos dez negrinhos* (1981).

No entanto, o gênero policial é negado na trilogia pelo fato de que os assassinos nunca são descobertos e presos, mas revelam-se ao final à heroína e seus aliados, lutam e perdem, como no *slasher* tradicional. Considerando que as narrativas detetivescas como as de Conan Doyle representam uma coroação do método científico, fruto do sistema capitalista de ciência e racionalismo, a forma em que esta surpresa se dá, através da negação da resposta total fornecida pelos detetives e dependente da vontade de autorrevelação dos assassinos, põe em cheque todo o percurso de ciência totalizante e busca da *verdade*, como já se havia visto em *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de R. L. Stevenson. No caso da trilogia, no entanto, deve-se pensar uma nova configuração, dependente de interesses individuais e cujas respostas refletem a ineficiência do método, que se mostra incapaz de prover instruções satisfatórias para que se articulem todas as peças do quebra-cabeça, algumas até óbvias, como a presença da mãe de Billy Loomis na cena do crime, disfarçada de repórter no segundo filme, ou a relação de parentesco entre Roman Bridger e Maureen Prescott no terceiro.

Essa aproximação com o gênero detetivesco não é suficiente para se afirmar, no entanto, que a trilogia Pânico não pertence definitivamente, na rotulação [*labeling*] imposta pela indústria cultural, ao gênero *slasher*, mas a definição prévia dessas características do gênero detetivesco vai influenciar toda a compreensão do filme, pois muitas das convenções do gênero só podem ser julgadas a partir desta nova configuração, ou, em considerando a crítica de produtos culturais, na forma de “modalidades *post factum* da subversão de significado, que não colocadas *a priori*, emergem como resultado da leitura” (DURÃO, 2008a, p. 34).

O primeiro filme da série é bastante característico disso: só se pode julgar o que foi o *pecado original* e a que provações foram submetidas as personagens perseguidas ao final do filme, quando os dois assassinos se revelam e descrevem suas motivações. Somente após a revelação de Billy Loomis e Stuart Macher como os culpados é que a avaliação de caráter pode ser definida, com, é claro as tradicionais pistas falsas plantadas pelos assassinos de romances policiais: a princípio, duas das mortes do primeiro filme, a de Tatum

Riley e a do Cameraman de Gale Weathers, servem para despistar a polícia; outras são fruto de vingança pura e simples, como as de Steve Orth e Casey Becker, em relação a Macher, e Maureen e Sidney Prescott, em relação a Loomis; por fim, outras tentativas, como a de Dewey Riley e a de Gale Weathers, são necessárias para que não sobrem testemunhas que os denunciem. Assim, com uma gama multifacetada de motivos, esperam que a polícia conclua que os assassinatos foram fruto de uma matança desenfreada de um desequilibrado, sem motivos necessariamente racionais. A mesma lógica serve para os outros dois filmes, que, ao trazerem uma motivação permeada de vingança e o acobertamento de outras mortes, não podem ser definidas *a priori*, como nos outros filmes do gênero⁷⁴.

A conclusão a ser tirada, então, em termos de análise narratológica, é que, em termos das regras de composição para um filme pertencente ao gênero *slasher*, a estrutura da trilogia *Pânico* impede a predição de seu final, uma característica que a condicionaria à posição passiva em termos de *labeling*; ao contrário, a trilogia traz em seu bojo fissuras que a negam como representativa de seu gênero, o que implica em uma reelaboração dos produtos culturais na forma de um sistema em que o julgamento deva ocorrer somente *a posteriori*.

⁷⁴ Nesse aspecto, é possível fazer um paralelo entre o mecanismo de ressignificação *a posteriori* com o conceito de compreensão com efeito retardado ou posterior (*Nachträglichkeit*) freudiano (v. FREUD, 2010b).

3.2. Metaficção e as regras de funcionamento dos *slashers*

Há outro recurso pelo qual o enredo da trilogia *Pânico* ficou bastante conhecido, a capacidade de brincar com os clichês do subgênero que homenageia. Ao contrário das referências mais ou menos implícitas que permeiam as narrativas cinematográficas das décadas anteriores, a trilogia não se presta simplesmente a imitar eventos ou imagens, embora isso aconteça com bastante frequência. Antes, os filmes apresentam, através de personagens-chave da narrativa, as regras da construção de seu gênero, listando-as e então cumprindo-as ou não, em um movimento metaficcional bastante presente nas narrativas literárias a partir da década de 1960, nas obras de escritores como Donald Barthelme ou Kurt Vonnegut.

John Barth (2000. p. 310), outro escritor da mesma geração dos supracitados, em seu artigo “A literatura da exaustão”, escrito em 1967, descreve o que um artista deve fazer quando confrontado com um beco sem saída no material de sua arte, ou, em suas palavras, a “exaustão de certas possibilidades”. Para ele, o exaurir de uma possibilidade de expressão artística é bastante comum no meio e não deve ser considerado um motivo para desespero. Considerando a repetição impossível na linha histórica, as obras literárias, a meramente repetir o passado, tornariam-se obsoletas, não muito diferentes do Quixote do Pierre Menard imaginado por Jorge Luis Borges. Pelo contrário, o escritor em comunhão com o fazer artístico de seu tempo tende a voltar a exaustão intelectual contra si mesma, de forma a criar uma nova possibilidade, ou, para continuar a metáfora, abrir uma saída, nem que seja à força. O importante, aqui, é a solução proposta mais comum na história literária, a da autorreferenciação, empregada constantemente desde a origem do romance, da releitura dos romances de cavalaria pelo *Don Quixote*, de Miguel de Cervantes, ou as paródias *Shamela* e *Joseph Andrews*, que Henry Fielding fez a partir de *Pamela*, de Samuel Richardson.

Assim ocorre nas narrativas cinematográficas desde sua origem. A princípio, elas beberam amplamente em fontes literárias e no teatro de variedades, as duas expressões conhecidas do grande público que poderiam trazer familiaridade àquela nova expressão; à medida que o público foi se acostumando com a maneira de se fazer filmes, acompanhando a evolução da sintaxe fílmica de uma câmera parada mostrando uma cena curta para filmes

mais longos, com inúmeros cortes e uma dinâmica de deslocamento espaço-temporal, as autorreferências puderam ser incorporadas com maior frequência, através de diversos recursos, desde a flutuação de personagens até a imitação de formas e imagens que seriam reconhecidas do público.

Esse recurso metaficcional tem sido utilizado em alguns filmes ao longo da história do cinema, mas quase sempre em comédias, como ocorre em *Quando Paris alucina* (1963), dirigido por Richard Quine. Nele, um roteirista, cujo prazo para a entrega de um trabalho se encerra, tenta escrever um roteiro completo em poucos dias, juntamente com uma secretária contratada para datilografá-lo. À medida que as ideias vão surgindo, elas vão sendo concretizadas na tela, até o ponto em que são recusadas ou modificadas, ao que as imagens são igualmente descartadas. Além disso, os fatos e personagens da narrativa principal aos poucos vão se interrelacionando com o do roteiro escrito, de forma que os atores que protagonizam o filme (William Holden e Audrey Hepburn) também ocupam os papéis principais no filme-dentro-do-filme, vivendo simultaneamente duas histórias de amor, ao passo que o produtor Alexander Meyerheim (Noel Coward) assume a posição de antagonista nas duas narrativas.

No entanto, para o cinema de horror, somente referências mais discretas poderiam aparecer, como imagens ou eventos citando outros, anteriores, ao invés de uma quebra tão grande da suspensão de descrença, prejudicial ao envolvimento das plateias com as cenas assustadoras. Isso só é quebrado quando a narrativa tem um grande tom cômico, como acontece em *Um lobisomem americano em Londres* (1981), de John Landis. Assim, para ter uma melhor noção de como exatamente a trilogia modificou essa técnica, precisamos ainda passar por uma breve descrição de como ela foi utilizada no gênero *slasher*.

As poucas aparições desse tipo de recurso sempre foram muito discretas. Talvez dois momentos destaquem-se nesse quesito: *Sexta-feira 13, parte 6* (1986), dirigido por Tom McLoughlin, e a série *A hora do pesadelo*. No primeiro deles, um grupo de funcionários de uma empresa encontra-se em um bosque, perto do Campo Crystal Lake, em um jogo de *paintball* promovido pela companhia; para a plateia mais versada no gênero, fica óbvio que todos irão ser assassinados por Jason Vorhees, de modo que, ao serem alvejados por uma bolinha de tinta, algumas personagens precisam colocar o sinal de que

não mais participam do jogo, uma bandana com a palavra “morto” escrita repetidamente (fig. 3.4).



Figuras 3.4 – A metaficção em *Sexta-Feira 13*, parte VI

Por sua vez, ao contrário da série *Sexta-feira 13*, que tenta ao máximo variar as maneiras que um único assassino com armas fálicas despacha suas inúmeras vítimas, a franquia *A hora do pesadelo*, que se ampara em sonhos e desejos das personagens para criar horror, montou um cânone imagético em si, onde as imagens oníricas se repetem e são redimensionadas conforme o contexto muda. As imagens prazerosas, cenas de uma noite agradável na piscina com amigos ou de sexo com enfermeiras sensuais, são inevitavelmente transformadas no reino de Freddy Krueger, fundindo-se então com o porão e a grande fofalha onde ele levava as crianças para matá-las. Como um bicho papão moderno, Krueger é capaz de se adaptar a qualquer sonho e cambiá-lo em pesadelo, rapidamente incorporando as funções de professor, médico, apresentador de programa de TV ou até mesmo um tubarão.

Dessa série sai *A hora do pesadelo 7: o novo pesadelo de Wes Craven* (1994), sem dúvida o filme a possibilitar a familiarização da plateia com os recursos metaficcioneis utilizados posteriormente na trilogia *Pânico*. Escrito e dirigido pelo próprio criador das séries *Pesadelo* e *Pânico*, o filme traz um enredo *en abîme*, em que diversas pessoas que trabalhariam em um sétimo filme da franquia, incluindo o diretor, os produtores e os atores principais, começam a ser atacados por Freddy Krueger no mundo *real*. A questão interessante, do ponto de vista ideológico, é a premissa do filme de que o assassino da franquia seria uma força milenar que fora aprisionada na ficção e, ao matá-lo no sexto

capítulo, ele pôde libertar-se de suas corrente, passando, assim, a atormentar pessoas fora das telas.

Utilizando uma fusão de diversos elementos dos outros filmes da série, especialmente o primeiro, com o conto de fadas “João e Maria”, dos irmãos Grimm (1992), Craven escolhe fazer uma crítica à censura nos filmes de terror⁷⁵, mostrando a óbvia conexão entre as narrativas de horror contemporâneas e as histórias que se contam para as crianças dormirem. Apesar de exageros da crítica em aclamar coisas como “os clichês são transformados e assumem novos significados e força por conta de sua nova revisão” (MUIR, 1998, p. 184), o filme apresenta uma estrutura metaficcional não vista no gênero até então, em que a heroína, tendo atuado em outros dois filmes da franquia, é conhecedora das regras do *slasher* e sabe que passos tomar para evitar a vitória do monstro. Com a progressão do enredo, as semelhanças entre o sétimo e o primeiro filme da série vão aumentando, a ponto de a atriz ter de reassumir seu papel do primeiro episódio para conseguir vencer o monstro. A quebra da quarta parede, aqui atinge certos limites que nem a trilogia *Pânico* chegará, por exemplo da utilização dos atores, diretor e produtores do filme como personagens, fazendo uso de seus nomes verdadeiros, bem como na figuração de imagens da destruição causada por um terremoto real em Los Angeles como cenário de um tremor ficcional na diegese. O problema, então, torna-se a exacerbação ideológica do que Adorno e Horkheimer (1985, p. 118) aduzem como a passagem do mundo inteiro pela indústria cultural, de modo que, no caso, não só os espectadores veem sua vida como um prolongamento do filme, mas o próprio filme inclui a vida dos atores que dele fazem parte⁷⁶.

Após contextualizar a utilização desse recurso no cinema e, mais especificamente, no cinema *slasher*, fica mais fácil compreender porque a trilogia *Pânico* foi imediatamente aclamada pela crítica como um sopro de inovação em um gênero sempre ridicularizado por sua falta de criatividade, com exceção, talvez, para o caso de *Halloween*. A princípio, a

⁷⁵ O filme, proibido a menores de 17 anos nos Estados Unidos, apresenta uma cena em que a personagem Heather Langenkamp, vivida pela própria atriz, é acusada de contribuir para um estado de psicose de seu filho (Miko Hughes) por mostrar a ele os filmes de horror de que participara.

⁷⁶ O que não deixa de ter sua parcela de realidade, pois muitas vezes o ator fica marcado pelo papel, como ocorreu com a própria Heather Langenkamp. Mais a esse respeito no capítulo 4.

estrutura de autorreferenciação da trilogia aparenta ser de grande complexidade, considerando todas as suas dimensões: 1) a questão dos níveis de realidade, que se amontoam em livros, filmes e peças de teatro, e 2) a enumeração explícita das regras do gênero, a quebra da quarta parede, tão protegida nas narrativas de horror.

A diegese apresenta uma grande quantidade de micronarrativas que por vezes se confundem com a principal, até o ponto de, em alguns momentos, tentarem envolver a narrativa principal. Essas micronarrativas podem ser subdivididas da seguinte forma: as reportagens, incluindo as aparições de repórteres falando diretamente com suas câmeras ou fazendo perguntas às autoridades e os livros escritos por Gale Weathers; o paralelo entre a personagem grega Cassandra e a heroína Sidney Prescott no segundo capítulo; e os filmes da série *A punhalada*, bem como seus roteiros.

A utilização de repórteres e contextos midiáticos foi bastante intensa durante as décadas de 1930 e 1940, desde comédias românticas como *O galante Mr. Deeds* (1936), de Frank Capra, com a presença de uma repórter inescrupulosa que termina por se arrepender, ou dramas como *A montanha dos sete abutres* (1951), de Billy Wilder, trazendo um repórter a fabricar a notícia e causar a morte de outra pessoa. No entanto, essa veia foi parcialmente esquecida por algumas décadas, para voltar após o início das discussões sobre o papel da televisão no cotidiano das pessoas, quando assume os contornos vistos na trilogia, uma mídia irritante e intrometida, sem respeito pela privacidade ou direitos individuais dos outros.

O papel da mídia nos *Pânicos* muda radicalmente entre os capítulos, de forma que o potencial desse recurso, apresentado simultaneamente como revelador e enganador, perde muito de sua força conforme a narrativa avança, especialmente com a modificação nas atitudes de Gale Weathers, a repórter chave para a diegese. No primeiro filme, as reportagens mostradas primeiramente têm uma função narrativa essencial, a de apresentar informações imprescindíveis para o público, eliminando diálogos desnecessários. O exemplo mais claro disso é a apresentação do primeiro crime da fábula no noticiário, o assassinato de Maureen Prescott um ano antes, eximindo, assim, a necessidade de colocar um ou mais amigos de Sidney Prescott tentando discutir a morte com ela, ainda traumatizada, ou entre si, fato seria bastante forçado, considerando que a heroína tem

somente uma amiga de confiança. Além disso, as conjecturas sobre a motivação real para os crimes revelam o potencial manipulador das reportagens, dentre as quais uma que avalia os prováveis motivos dos assassinatos como drogas e envolvimento com seitas religiosas; por outro lado, a maioria das informações dadas nelas torna-se meio redundante, como se fossem esclarecimentos desnecessariamente óbvios para espectadores desatentos, como a afirmação de Weathers que ninguém havia sido preso pelos crimes, ou que o assassino possivelmente atacaria de novo, fatos sabidos de antemão por qualquer um com um mínimo de conhecimento do gênero.

No entanto, vale enfatizar, aqui, uma característica dessas duas chamadas, a tendência de sensacionalizar desnecessariamente os eventos. Ambas, tanto a conexão entre os assassinatos e uso de drogas e seitas quanto a assertiva de que o criminoso atacaria novamente, são fruto de uma crença que só a espetacularização da vida cotidiana poderia atrair espectadores, estes cada vez mais viciados na mediação das relações humanas pela imagem, como postulava Debord (1997, p. 14), e uma crença de que a permanência desse público seria garantida com seu estado de contínua excitação (v. TÜRCKE, 2010).

Outra cena que ratifica essa relação entre as personagens e as imagens acontece no clímax desse episódio. No início da festa, o assistente de xerife resolve levar Weathers para observar o andamento da festa dentro da casa, ao que esta leva uma pequena câmera e a posiciona logo abaixo da televisão. A pressuposição de que os jovens irão permanecer todos juntos à frente do aparelho, contrariamente às narrativas da década de 1980, quando se separam para fazer sexo, acarreta em uma série de considerações, das quais a primeira delas será a revisão irônica de *1984*, em que a televisão retorna o olhar do espectador, com a diferença de não haver consciência de serem observados (e, creio, mesmo se soubessem, não agiriam diferentemente); além disso, apesar de a festa ter comida e bastante bebida, não há mais interação entre as pessoas, por mais precária que esta pudesse ser, mas antes se reúnem todos para ser entretidos pelas imagens, e o único assunto deles é o de comentar os filmes. Nesse aspecto, mais uma vez, a ironia acompanha o processo de escolha da linha narrativa, pois, na divisão do grupo ao descobrirem o assassinato brutal do diretor da escola, a câmera permanece com aqueles que preferem ficar com a experiência televisiva ao invés da real.

Por fim, mais uma cena precisa ser destacada nesse primeiro episódio, que dará o caminho mais seguido pela mídia nos capítulos subsequentes. Após o primeiro ataque do monstro, Prescott chega à escola assediada pelos inúmeros repórteres lá presentes e recebe a pergunta “Como você se sente em quase ter sido estripada?”, sob alegações de que “As pessoas querem saber. As pessoas têm direito de saber”. Além da óbvia espetacularização de qualquer tragédia, propagada pela jornalista em questão, há, também, um elemento que vai estigmatizar a atuação da mídia nas outras duas narrativas, a maneira irritante e hipócrita com que os chamados *profissionais da informação* tentam galgar fama e prestígio através da admoestação das pessoas, como faz Gale Weathers até a metade do segundo capítulo, culminando na formação de um ciclo vicioso em que as notícias ruins amedrontam as pessoas para evitarem sair de casa, cada vez mais dependendo da televisão para seu contato com o mundo.

Além das reportagens em rede de TV, um evento digno de menção, acontecido entre os dois primeiros episódios, é, sem dúvida, a publicação de *Os assassinatos de Woodsboro*, livro de Weathers acerca dos eventos da primeira narrativa. Em seu segundo livro⁷⁷, ela romantiza muitos dos elementos do filme, por vezes modificando ou estereotipando os eventos da primeira narrativa. Nesse caso, a própria autora do livro assume que os eventos precisam ser modificados, para que possam agradar mais plenamente ao público-alvo. Por exemplo, seu câmera, que tem a garganta cortada passa, no livro, a ser estripado, para aumentar o efeito simultâneo de repugnância e fascinação dos leitores; as personagens, por outro lado, devem necessariamente cair em estereótipos facilmente reconhecíveis, ao invés de primarem por uma maior complexidade, do modo que ocorre com as descrições do inexperiente ajudante de xerife Riley, policial que ela tenta seduzir para conseguir informações privilegiadas. O curioso é que, tendo ela escrito uma narrativa a partir de outra, há uma intensificação da maioria dos elementos dramáticos e uma maior concentração de informações, como é frequente nesse tipo de versão, sua descrição de Riley não está de todo errada, mas antes é mais reveladora que a tentativa de fazer uma personagem tão plana parecer mais complexa que realmente seria. Além disso, o livro torna

⁷⁷ O primeiro foi a respeito do assassinato de Maureen Prescott e a ainda suposta condenação errônea de Cotton Weary à morte.

a repórter uma celebridade e autoridade sobre os crimes, de maneira que ela também passa a ser assediada por seus colegas de profissão, sofrendo o que antes impunha aos outros.

No entanto, ao passo que ela se envolve mais com o grupo de personagens principais da narrativa, suas atitudes vão cambiando para outro estado, mais cooperativo e menos egoísta⁷⁸. Assim, com a modificação no comportamento da jornalista principal no curso da diegese, as aparições da mídia como um todo vão perdendo a força e pegada crítica, ao ponto de, no terceiro filme, exceto por algumas *recaídas* de Weathers em ações de curiosidade jornalística, como ainda professar as mesmas atitudes antiéticas em um seminário para estudantes de jornalismo ou ligar a câmera dentro da bolsa na esperança de gravar imagens não autorizadas, o papel dos telejornais cai para a redundante repetição de informações e o papel brando de figuração nas cenas dos crimes, com a desculpa arranjada pelo roteiro de que, tendo os assassinatos ocorridos no *set* de filmagem de um filme milionário, o acesso é negado à mídia.

Assim, em sua última faceta, o potencial crítico e estético da presença desse tipo de personagem é perdido na trilogia, voltando a “isolar os acontecimentos do âmbito onde pudessem afetar a experiência” de seus espectadores (BENJAMIN, 1989, p. 106) e alienando o público da informação a partir das técnicas isolacionistas de “novidade, concisão, inteligibilidade e, sobretudo, falta de conexão entre uma notícia e outra” (ibid., p. 107).

Por sua vez, o ensaio da tragédia grega no qual Sidney Prescott atua força um paralelo entre Cassandra, a vidente abençoada e amaldiçoada por Apolo, e a heroína dos filmes, que naquele momento da narrativa começa a aceitar que terá de enfrentar as ameaças que se lhe impõem. A cena é escolhida justamente quando Cassandra proclama sua inocência de crimes contra deuses ou homens, responsabilizando os sofrimentos que terá de enfrentar ao cruel destino. O importante, nesse paralelo, é elaborar uma característica bastante marcante dos artefatos culturais do capitalismo tardio, a junção de diversas formas de expressão sem que necessariamente haja uma razão para sua justaposição. Isso porque a semelhança entre Cassandra e Sidney Prescott limita-se, quando muito, ao fato de que nenhuma das duas foi a iniciadora de sua tragédia pessoal, tornando a

⁷⁸ Isso se dá especialmente por seu envolvimento com Dewey Riley. Sobre esse assunto, ver a seção 4.3.

proximidade entre as duas praticamente inexistente: não pode haver equivalência entre a dramaticidade de uma tragédia grega de quase 2500 anos e as agruras de uma garota de classe média estadunidense na década de 1990, primeiramente pela diferença abismal entre os momentos históricos e modo de produção vigente, mas também pela relação de cada cultura com o destino, fruto da proximidade do cotidiano grego com seus deuses, mas antes uma tentativa desesperada de vislumbrar, através de conceitos como predestinação, uma possível explicação para a organização das coisas na modernidade (cf. ADORNO, 2004).

Dessa maneira, a aproximação firmada entre Prescott e Cassandra não passa de uma estratégia utilizada nos produtos culturais em geral a partir da década de 1960, chamada por Fredric Jameson (2003) de pastiche, ou paródia sem alma, a reprodução cega de outros artefatos, formando um mosaico caótico e confuso de elementos díspares e que, exceto quando observados em críticas especializadas, tendem a passar despercebidos, ou pelo menos sem estranhamento. Apesar da utilização dessa técnica de *empilhamento* cultural levada ao extremo tenha, por vezes, dado resultados interessantes, como nos romances de Thomas Pynchon, incluindo *O leilão do lote 49* (1999) e *O arco-íris da gravidade* (2006), publicados respectivamente em 1966 e 1973, o que acontece geralmente, como na trilogia *Pânico*, é a justaposição de coisas díspares sem projeto estético, causando, como de praxe na indústria cultural, movimentos frenéticos sem significado.

O último elemento dessa sobreposição de níveis de realidade é a presença de uma trilogia⁷⁹ de filmes nomeados *A punhalada* dentro da trilogia original, adaptados a princípio dos livros de Gale Weathers, de maneira que os eventos do enredo passam por mais um filtro, sendo, aqui, simulacros (filmes) de um simulacro (livro) de um simulacro (a trilogia *Pânico*). Isso é interessante na medida em que se pode examinar essa estrutura *en abîme* levada ao extremo, sempre buscando uma maior excitação a cada nível que a narrativa adentra.

⁷⁹ Na verdade, somente dois dos filmes *A punhalada* aparecem na diegese, o primeiro, que tem sua estreia no início do segundo capítulo, e o terceiro, em filmagem durante os eventos do capítulo final da trilogia. Dez anos mais tarde, o filme *Pânico 4*, novamente dirigido por Wes Craven (2011), que tenta capitalizar sobre o sucesso da trilogia original, faz piadas com a própria inadequação, colocando cenas do sexto e sétimo episódios d'*A punhalada* em sua abertura.

Da mesma forma que não se questionaria a existência de diretrizes que modificam os fatos do primeiro filme quando essa narrativa é transportada para um livro, também a adaptação desse livro para um filme sofre o mesmo tipo de mudança, regida por motivos díspares como a visão pessoal da equipe ou, mais frequentemente, a adequação da narrativa ao público pretendido. Assim, se há um aumento na dramaticidade quando os eventos do primeiro filme são adaptados para uma narrativa semijornalística, esse efeito dobra quando a adaptação em forma de livro é transformada em um filme, de modo que as cenas vistas do primeiro episódio do filme-dentro-do-filme ficam duplamente condensadas e com a curva dramática tão exacerbada, que chegam a beirar a farsa.

A cena de abertura do segundo episódio da trilogia, das duas mortes no cinema, exemplifica muito bem esse efeito. Ocorrida durante a estreia do primeiro *A punhalada*, a intensidade das imagens da tela do cinema ultrapassa o assassinato de Casey Becker, no primeiro filme, das seguintes formas: primeiro, a menor duração, posto que a cena da morte no primeiro Pânico dura pouco menos de treze minutos, enquanto a de sua contrapartida em *A punhalada* contabiliza pouco menos de dez, na montagem da macrodiegese; além disso, a antecipação de certos elementos acontecem no microsimulacro, como as aparições constantes do monstro para delimitar a existência da ameaça desde o começo (fig. 3.5), ou o aumento na inclinação [*tilting*] da câmera e de linhas transversais que comunicam uma maior instabilidade à cena; os clichês visuais e sonoros do cinema de horror, incluindo a homenagem a *Psicose* na cena do banho, a atmosfera temperada por uma noite de tempestade com neblina, não existente na narrativa original, ou a utilização da música “Red right hand”, de Nick Cave and the Bad Seeds, para a abertura da narrativa, contrapondo essa abertura como momento de inflexão da curva dramática; por fim, a intensificação do comportamento da vítima é bastante notável, de forma que todo o flerte inicial entre os dois é substituído por uma relação mais unidimensional, onde a personagem de Heather Graham enuncia orações como “Não gosto de jogos” e “Eu nem o conheço, mas já desgosto de você”, e sua força de combate maior que a da vítima original, pois, após a primeira facada, enquanto esta mal consegue forças para esgueirar-se e tirar a máscara de seu carrasco, aquela ainda reage e bate nele com o telefone e tenta se desvencilhar.



Figura 3.5 – A aparição do Ghostface em *A punhalada*

É importante que seja enfatizado, nessa imagem, a diferença entre um banheiro costumeiro de uma casa, geralmente o lugar de maior privacidade, com pequenas e poucas janelas, com o cenário apresentado, contendo uma grande janela com visão panorâmica para o banho da vítima, efeito da busca de uma imagem impactante de contraste entre a fragilidade de uma pessoa no banheiro e a agressão do observador, que irá ser intensificada a seguir.

Já a coincidência dos dois finais de trilógias em um único filme também causa uma interação interessante, considerando dois pontos em particular: 1) que os eventos utilizados como um retorno a traumas da personagem principal, Sidney Prescott, tanto aparecem nos cenários preparados para a filmagem, que substituem a necessidade de se voltar a Woodsboro, quanto nos eventos da macrodiegese; e 2) que as duas sequencias de mortes são comandadas pela mesma personagem, Roman Bridger, assassino em *Pânico 3* e diretor de *A Punhalada 3*.

Pelas convenções de uma trilogia cinematográfica, o episódio final frequentemente traz um retorno ao primeiro, de forma que o passado é trazido à tona e algum tipo de revelação aparece em seu corpo, ou pelo menos uma luz diferente sobre os eventos já conhecidos. A trilogia *Pânico*, nesse âmbito, não é diferente dos clichês de seu formato, apresentando um retorno ao passado de Sidney Prescott e sua relação com a mãe, de maneira que o cenário a reproduzir a casa da heroína funciona como um gatilho para seus problemas não resolvidos, fazendo-a reviver, em especial, duas cenas: uma entre ela e o namorado, do primeiro episódio, na qual eles travam um diálogo misto de inocência e sensualidade, e a remete à confiança que ela tivera por ele e fora traída com a descoberta de ele ser um dos assassinos; após essa memória, ela entra no quarto de seus pais, pronto para

filmar o que seria um *flashback* ou uma memória da morte de sua mãe, cheio de manchas de sangue e com um saco cobrindo o corpo, evento que havia iniciado todo o enredo.

Nesse caso, a justaposição de macro e micronarrativas serve para reforçar uma à outra, na atmosfera criada pelos cenários de Woodsboro sem a necessidade de voltar lá, ou de recorrer a um recurso mais datado de *flashback*, servindo de ativação para a memória de Prescott, mas também no reforço do quanto essas cenas seriam importantes para o desenvolvimento da micronarrativa, pois a heroína (d'A *punhalada*), inspirada em Prescott, também necessitaria retomar seu passado para resolvê-lo⁸⁰.

Os enredos, no caso, são organizados de forma a ironizar a sobreposição de níveis narrativos, pois o roteiro da micronarrativa *A punhalada 3* começa sendo o ponto de partida dos assassinatos da macronarrativa, de forma que o simulacro *en abîme* tenta envolver seu quadro maior. Além disso, a coincidência de quem comanda as duas séries de mortes abre um precedente perigoso, no sentido de confundir o que seria realidade e ficção. Se Adorno e Horkheimer (1985, p. 118) apontam a mistificação do cotidiano dominado pelo capitalismo através da identificação das pessoas com um contexto cinematográfico ficcional, essa é exatamente a forma que tomam as narrativas, quando as mortes em *A punhalada 3* são dirigidas por Roman Bridger, da mesma forma que as mortes em *Pânico 3* são proporcionadas pela mesma personagem, assassino nesse capítulo. Assim, desdiferenciando o que seria *realidade* ou *ficção* internas à diegese, o monstro também aproximaria o enredo do filme potencialmente de um grande instrumento de dominação ideológica, reforçando a glamorização da vida sob o jugo do capitalismo. A tentativa de dissipação parcial desse efeito ideológico vem justamente da falha do monstro, que não consegue matar as três personagens principais, Sidney Prescott, 'Dewey' Riley e Gale Weathers, sucedendo em somente eliminar suas contrapartes ficcionais, respectivamente Angelina Tyler (Emily Mortimer), Tom Prinze (Matt Keeslar) e Jennifer Jolie (Parker Posey); todavia, essa aparente vitória do real e eliminação da imitação na macronarrativa fracassa, no sentido de que os imitadores realmente morrem para a diegese, não diferenciando os dois mundos e, ainda por cima, incentivando o que seria uma identidade

⁸⁰ Essa escolha tem consequências interessantes. Se, por um lado, a impalpabilidade da memória é desafiada com o ataque real do monstro no cenário fictício, por outro, sua qualidade semionímica é confirmada pelo arranjo dos cenários, cujas janelas podem desembocar em outros cômodos e as portas, no vazio.

verdadeira em oposição à utilização da mimese como forma de se reelaborar e compreender a realidade.

Essa desdiferenciação interna entre realidade e ficção ainda apresenta um nível a mais quando as personagens da trilogia passam a *viver* o que julgam ser uma narrativa cinematográfica, utilizando expressões indicativas de que estariam em um filme, especialmente no primeiro capítulo da trilogia. A necessidade de transformar suas vidas de jovens de classe média, moradores de uma pequena cidade, em um grande enredo cinematográfico permeia as falas de todas as personagens do primeiro episódio, a terminar pela necessidade de se seguir as regras do cinema *slasher* como se fosse uma cartilha de sobrevivência para a vida real.

Em geral, várias personagens, nos três filmes, acabam transportando as expressões do cinema para qualificar suas vidas, indiscriminadamente. No primeiro capítulo, mesmo personagens que não usariam esse tipo de metáfora acabam com pelo menos uma referência, como Tatum Riley, que classifica os primeiros assassinatos como “mortes de filme *splatter*⁸¹”, ou Gale Weathers, que descreve, com a arma apontada para os assassinos, um final alternativo para o filme de suas vidas, em que ela salvaria os outros e prenderia os assassinos, ao que Prescott responde “Eu gosto desse final”.

A contaminação dos discursos nesse primeiro episódio por esse tipo de espetacularização dos diálogos é tão grande que até mesmo a heroína, geralmente avessa à fama decorrente dos assassinatos, utiliza de outras metáforas parecidas, em diversos momentos. O primeiro ocorre justamente em sua cena de caracterização, em que o namorado entra pela janela do quarto, e comenta que se lembrou dela ao ver *O exorcista* (1973) na televisão:

- Era editado para a TV, sabe, todas as coisas boas foram cortadas. E me fez pensar em nós, como começamos com tudo. Uma censura 16⁸² anos e rumando para 18. E como... as coisas mudaram e... ultimamente nós fomos meio que editados para a televisão.
- Então você pensou que escalaria minha janela e nós faríamos algumas cenas cruas, [...] você aceitaria um relacionamento censura 12 anos?

⁸¹ *Splatter* é referente a filmes que utilizam em profusão de cenas de grande violência explícita, aqui utilizado como outro sinônimo usado para *slasher*.

⁸² As idades foram adaptadas às regras brasileiras de classificação por idade.

- O que é isso? (Prescott levanta a blusa)

As constantes referências de Prescott a sua vida como a ação de um filme adolescente continuam em outro diálogo com o namorado, em que ele traça um paralelo entre a vida dela e o filme *O silêncio dos inocentes* (1991), de Jonathan Demme:

- Mas isso não é um filme. Isso é a vida.

- Claro que é, Sid. É tudo – é tudo um filme. É tudo um grande filme. Só que você não pode escolher o seu gênero.

Ainda outras referências permeiam o discurso da heroína até o final da diegese. Por exemplo, quando Randy Meeks fala que o momento é justamente aquele em que o monstro dado por morto se levanta mais uma vez para um último susto, Prescott dá um tiro na cabeça e replica “Não no meu filme”.

Além disso, da mesma forma que a narrativa fecha com um diálogo contendo referências à vida como mimese, assim também ela havia aberto. Essa abertura aparece no diálogo que precede a morte de Casey Becker, o assassino dá a entender que ela deva tomar cuidado para não cometer erros comuns das vítimas de filmes de horror, que acabam mortas, como perguntar “Quem está aí?” ao ouvir um barulho, pois isso é um “desejo de morte [death wish]”, ou simplesmente sair para investigar o barulho.

Na verdade, apesar de outras personagens falarem de suas vidas como parte de narrativas ficcionais, das quais a mais facilmente notável é a resposta do detetive Kincaid para a pergunta de Sidney Prescott “Qual seu filme de horror favorito?”, “Minha vida”, o assassino, *Ghostface*, é o único personagem a proclamar suas ações como pertencentes a um filme de horror até o fim do terceiro capítulo, especialmente nas sequências de clímax. No primeiro episódio, um dos assassinos fala que, após eles matarem a todos e incriminarem o pai de Prescott, a próxima coisa a fazer é “planejar a sequência, porque, nesses dias, você tem que ter uma sequência”, como se fosse simplesmente a continuação de um filme de sucesso; no segundo, o próprio encadeamento dos assassinatos é concebido como se fosse uma refilmagem do primeiro, como se, insatisfeito com a transposição dos fatos para *A punhalada* consolidando Prescott como heroína representacional, os assassinos cressem ser possível refazer a história com um final alternativo, como frequentemente

contém os extras de um DVD; por fim, o terceiro capítulo traz o longo discurso de Roman Bridger, sem máscara, amaldiçoando o rumo de como as coisas saíram, já que, ao *dirigir* os dois assassinos a matarem a mãe de Prescott, ele terminou por desencadear a grande narrativa que transformou a heroína em uma estrela, confundindo os horrores pelos quais passaram os protagonistas e vítimas da trilogia em uma história ficcional de superação.

No entanto, com tantas referências internas às vidas das personagens como meras ficções, não há qualquer indício de uma autoconsciência das personagens de serem, realmente, ficcionais. As autorreferenciações, assim, confirmam-se como glamorizações de um dia a dia medíocre ou de vidas banais, posto que não há quebra da quarta parede em qualquer momento, a não ser quando ela ocorre em um dos microssimulacros. Nas duas sequências em que as personagens olham diretamente para e falam com a câmera, a do ensaio teatral no segundo episódio e a do vídeo de Randy Meeks no terceiro, o olhar é o reconhecimento de se saber uma personagem dentro de uma micronarrativa, a encenação de Cassandra por Prescott e as regras de um terceiro capítulo de uma trilogia, ao invés de realmente quebrar o padrão pseudorealista das narrativas cinematográficas através da autorreflexividade⁸³.

Essa opção por não quebrar o distanciamento entre mundo ficcional e plateia confirma o medo dos realizadores de filmes de horror de perder justamente as pessoas que vão ao cinema para ser assustadas, destoando, em termos de proposta estética, da utilização desse tipo de técnica na literatura contemporânea. Segundo Patricia Waugh (1984, p. 40-41), a metaficção é intensificada em momentos de crise criativa na produção literária e, mais ou menos simultaneamente, transição político-econômica, abrindo novas possibilidades de reflexão sobre o fazer artístico quando este mostra cansaço:

A metaficção funciona antes através da problematização que da destruição do conceito de 'realidade'. Ela depende da construção e subversão regulares de regras e sistemas. Tais romances geralmente constroem um mundo 'de mentira' consistente internamente que garante a absorção do leitor, para então desvelar

⁸³ Isso em se considerando uma definição mais restrita de metaficção, diferente da autorreferenciação que surge como consequência da e, até certo ponto, resistência à reificação da cultura pelo capital e inclui, no cinema, dispositivos por vezes inevitáveis que chamem levemente a atenção do espectador para o fazer fílmico, como o *goof*, ou o uso de uma câmera na mão, por exemplo. Sobre o debate acerca da relação entre metaficção e realismo, v. Quendler (2001, p. 23-24)

suas regras com a função de investigar a relação entre ‘ficção’ e ‘realidade’, o conceito de ‘aparência’.

Mesmo colocando a citação em perspectiva, de que a metaficção não seria tão simplesmente reveladora de suas regras de funcionamento como, por exemplo, o faz Derrida em relação a seus textos argumentativos (v. DERRIDA, 1981), ainda assim a questão da quarta parede torna-se fundamental para a compreensão das artes narrativas do último meio século. Na trilogia *Pânico*, o melhor recorte para essa discussão foi o ponto mais rapidamente reconhecido pela crítica como o grande salto de originalidade nesses filmes: a divulgação, pelas próprias personagens, das regras de sobrevivência nos filmes *slasher*.

Esse conhecimento foi principalmente, mas de maneira alguma com exclusividade, divulgado na diegese por Randy Meeks, o conhecedor de cinema de horror que ocupa o arquétipo do sábio na narrativa, como uma espécie de manual de conduta a ser seguido por quem quisesse estar vivo ao final. A lista dessas diretrizes precisa ser abordada a partir de dois aspectos: a validade efetiva delas em relação a sua realização e as consequências ideológicas dessa aparente caoticidade. A primeira delas permite elaborar acerca do eixo principal de interpretação buscado, entre a inovação e a repetição de fórmulas conhecidas, enquanto a segunda permite abstrair a mola motora principal para as escolhas feitas pelos realizadores.

No primeiro filme, são listadas cinco regras, três por Meeks, o conhecedor do gênero, e outras duas pelo próprio assassino, em diálogo com sua primeira vítima. Essas cinco regras podem ser divididas em dois grupos gerais, o do pecado e o da curiosidade. As duas regras mais conhecidas do gênero, desveladas por Meeks, mostram a base moralista da narrativa, pois qualquer personagem que faça sexo, beba ou consuma drogas deve morrer como punição por sua conduta *imoral*. A terceira regra ditada por Meeks é também um espécie de lição moral, de que qualquer personagem que diga “Volto já” [*I’ll be right back*] não voltará, punindo o orgulho de um sujeito que acredita ter seu futuro nas mãos, não suscetível a outras forças. Além dessas, as duas regras do monstro, proibindo as perguntas “quem está aí?” [*who’s there?*] e a investigação um barulho estranho, são

também relacionadas a um tipo de recato raramente presente na vida contemporânea, o de que não se deve intrometer em assuntos que não lhe dizem respeito.

Aparentemente, há, aqui, uma intenção primeira de não cair nas repetições de gênero exigidas pela indústria cultural, mas antes realmente montar um desvio do padrão e aproximar o filme das narrativas literárias contemporâneas descritas acima por Waugh, posto que as duas primeiras regras presentes na diegese, as do monstro, são cumpridas, pois Casey Becker, após perguntar “Quem está aí?”, morre, engajando o espectador como mais um filme *slasher* reconhecível, para depois começar a quebrar suas próprias regras. As diretrizes de Meeks, na verdade, servem mais para despistar o público que para serem seguidas como parâmetro de sobrevivência, já que a única personagem a fazer sexo, a heroína, permanece viva ao final, assim como quase todas as pessoas bebendo na festa onde ocorre o clímax, com exceção para Tatum Riley, que busca as cervejas para os outros⁸⁴; também, a morte de Stuart Macher, a única personagem a falar “Volto já” decorre do fato de ele ser o assassino, não da articulação performática.

No segundo capítulo, as regras anteriores deveriam continuar válidas, pois o gênero não mudou, mas o que acontece na prática é elas ora ficarem repetitivas para a plateia, ora, narrativamente, as personagens estarem conscientes delas e não cometerem os mesmos erros novamente. No entanto, outras as substituem, as regras de sobrevivência de uma continuação. Essas são veiculadas novamente por Meeks, em sua maioria, agora reconhecido pela plateia como conhecedor do gênero e legitimado por estudar cinema na universidade. Uma segunda série de assassinatos, como uma continuação de um filme, terá como principal característica a intensificação dos elementos do primeiro, sobre a qual orbitam as duas regras proferidas por Meeks: primeiro, o número de corpos é sempre maior e, segundo, as cenas de assassinato são sempre mais elaboradas, mais explícitas⁸⁵. Além dessas duas, há ainda uma terceira, veiculada pelo câmera de Gale Weathers no segundo filme, de que um negro em geral tende a morrer em situações como aquela.

⁸⁴ O que, até certo ponto, concorre com as mudanças nas leis de diversos países, de se punir o traficante, mas não o usuário.

⁸⁵ Segundo o site *The internet movie database* (<<http://www.imdb.com/title/tt0120082/trivia>>), existe ainda outra regra veiculada em um dos *trailers* do filme, “Nunca, sob qualquer circunstância, suponha que o assassino esteja morto”, mas isso não pôde ser confirmado no material promocional presente nos extras do DVD, então ela será desconsiderada aqui.

Aqui, das três diretrizes, duas são cumpridas completamente, e uma parcialmente. Se havia uma força inovadora no primeiro episódio, ela quase é perdida por completo nesse segundo, pois as duas regras principais, a do maior número de corpos e da maior elaboração das cenas de assassinato, a começar da dificuldade de se cometer um crime dentro de um cinema cheio de gente, apesar da bagunça que impera nessa cena. No terceiro caso, apesar de o câmara de Weathers, negro, retornar vitoriosamente ao fim da diegese como um sobrevivente, para continuar vivo até o final, ele precisa se retirar da narrativa, em uma morte simbólica.

Por fim, no terceiro filme, os realizadores incluíram um *Deus ex machina* para o retorno de Meeks, morto no segundo episódio. Uma irmã sua (Heather Matarazzo) traz uma fita de vídeo cassete contendo uma mensagem do irmão sobre a possibilidade de outra continuação. Para ele há duas possibilidades: de ser somente mais uma continuação, caso em que as regras anteriores se aplicariam, ou, no caso de haver uma grande quantidade de exposição, com uma linha narrativa inesperada sobre o passado, esse seria, como é o caso, o terceiro capítulo de uma trilogia, mudando as regras: Meeks afirma que o assassino será quase sobre-humano, resistindo a armas brancas ou de fogo e devendo ser decapitado ou congelado para poder morrer; além disso, por ser o último capítulo de uma obra fechada, há a grande possibilidade de que qualquer personagem morra, incluindo os protagonistas, confirmada pela afirmação do detetive Kincaid de que um episódio final de uma trilogia poderia quebrar todas as regras; por último, o detetive inclui na lista outra regra, de que, em geral, quando há dois policiais, geralmente um sobrevive e o outro não.

Talvez justamente por ser o desfecho de uma trilogia, aparentemente o terceiro capítulo volta ao descumprimento das regras, com a diferença de descumpri-las todas. O assassino não é sobre-humano, mas simplesmente usa um colete à prova de balas, e os dois policiais, um dos quais novamente desaparece da diegese antes do clímax, sobrevivem. Quanto à permanência dos três protagonistas, exceto pela morte de Cotton Weary, alçado a essa condição somente no final do segundo filme, ela seria opcional e não necessariamente uma regra.

Em um panorama total, há uma oscilação entre descumprir parcialmente as regras no primeiro capítulo, cumpri-las por completo no segundo e desacatá-las por completo no

terceiro. Dessa sequência, pode-se tirar duas possibilidades de interpretação: a de que esse percurso seria parte de um grande plano artístico dialogando com a tradição do gênero, a partir uma razão estética de organização, ou de que essa aparente caoticidade seria fruto da incompatibilidade entre um projeto estético e outras forças que competem para controlar as mudanças dos artefatos, notadamente a busca pelo lucro dos realizadores.

A primeira dessas hipóteses somente se confirmaria havendo indícios de um plano claro de composição das narrativas, uma lógica estrutural interna que englobasse a trilogia como um todo. De certa forma, pode haver uma hipótese de organização da estrutura a partir do seguinte plano: primeiro uma tensão entre cumprir e não as regras, passando para um cumprimento total e por fim o outro extremo, o que poderia pressupor um movimento pendular que perde sua intensidade de tensão conforme a diegese avança de um capítulo a outro. Assim, a oscilação sem motivos da primeira parte seria substituída pela previsibilidade racional da segunda, como uma crítica à mercantilização da cultura, e daí para uma constatação de que mesmo a mudança para a revolução completa já estaria calculadamente incluída nesse plano racionalista da reificação dos objetos culturais.

No entanto, essa hipótese cai rapidamente por terra em se incluindo outras variáveis, como uma exploração da natureza das mudanças feitas e a forma de realização dessas *críticas*. A aparente estrutura mestra de organização estética da trilogia é facilmente desmontada como motivada por outros fatores, em especial uma tensão entre o que era esperado de uma narrativa *slasher* pelo público-alvo e a adaptabilidade a diretrizes ideológicas de seu período imediato de diálogo. Nesse sentido, a maioria das regras mantidas tem como motivação inicial a sedução da plateia conhecedora do gênero, como a primeira morte baseada em erros de conduta, a necessidade de aumentar o número de corpos a cada continuação, ou mesmo a resistência aparentemente maior do assassino. Por outro lado, as regras completamente descumpridas seguem um tipo diferente de adequação, buscando atenuar certas mensagens ideológicas marcadas da década de 1980, que perderam força com o passar dos anos, incluindo aí a *punição* pelo consumo de drogas ou pela prática de sexo, ou a preferência discriminatória de assassinato de negros ou policiais. Por fim, temos um único aspecto que representa uma mudança real na matriz ideológica, a

mortalidade dos assassinos⁸⁶ em contraste com a sobrevivência do trio de protagonistas, que contradizem as regras do episódio de fechamento da trilogia; no entanto, como as personagens principais foram alçadas à posição de centro na franquia, substituindo o monstro⁸⁷, essa inversão na sobrevivência termina mostrando-se necessária como salvaguarda para a produção de outras continuações.

Além disso, essas modificações ocorridas nas narrativas não seriam radicais em qualquer medida, mas obedeceriam a regras de outros gêneros já conhecidos do grande público. Não poderia haver estranhamento, a não ser por um espectador radical de *stalkers*, que esperasse não haver qualquer tipo de modificação estrutural ou temática de um filme para outro, pois o consumo de drogas e a prática de sexo entre adolescentes já havia virado matéria corriqueira sem espanto para filmes contemporâneos à trilogia, como *Trainspotting: sem limites* (1996), de Danny Boyle, e a mudança na representação de minorias ou policiais já havia ingressado em narrativas feitas para um público mais amplo, como em dramas sensíveis como *Tempo de glória* (1989), de Edward Zwick, ou através de policiais que ajudam à comunidade como *Colors: as cores da violência* (1988), de Dennis Hopper.

Como último argumento, deve-se apontar a construção formal do que seria a organização da estrutura dos filmes. Em uma obra com um projeto estético radicalmente contestador, como se apresentaria a hipótese da trilogia, sua forma deveria acompanhar esse movimento de descontinuidade, mas isso realmente não ocorre. Em nenhum momento a sintaxe narrativa do filme sai ao controle do que é esperado de um grande filme hollywoodiano, com a montagem obedecendo à cartilha dos grandes filmes arrasa-quarteirão, medindo exatamente a pequena quantidade de recursos de guerrilha que deverão ser utilizados para não causar estranhamento⁸⁸.

Conclui-se, então, que a qualquer sinal de incompatibilidade entre um suposto projeto estético seguido pela trilogia e a possibilidade de se perder parte da plateia e, por consequência, receita, a narrativa tende a sacrificar o primeiro desses elementos. Dessa

⁸⁶ Nesse âmbito, é claro que o assassino não poderia se tornar imortal de um capítulo para outro, pois isso afetaria a verossimilhança da trilogia e provocaria o descontentamento dos fãs.

⁸⁷ A esse respeito, ver o capítulo 4.

⁸⁸ Mais sobre esse assunto no capítulo 6.

maneira, a autorreferenciação presente na diegese deixa de ser um elemento de desestabilização da ordem e passa meramente a ser uma forma de propaganda autoapologética, tentando mascarar a subsunção da forma à manutenção da plateia e valendo-se de quebras temáticas, mas nunca formais, calculadas para emular uma nova forma de expressão artística.

4. Personagens

A repetição direta ou indireta de personagens é ainda mais frequente no cinema do que na literatura, considerando que as primeiras flutuações daquele se deram a partir desta, no processo de adaptação. Nesse contexto, a transposição para a mídia visual implica em uma série de nuances que não seriam possíveis na contraparte verbal, podendo-se elencar uma gama de repetições falhas ou inesperadas, além daquelas que as narrativas literárias já apresentariam em si.

As flutuações na mídia escrita datam de tempos imemoriais, incluindo personagens como Sócrates, na filosofia platônica, além das histórias da tradição judaico-cristã, nos primeiros séculos de nossa era, onde os agentes apareciam em diferentes posições narrativas, às vezes repetindo o enredo passado, mas frequentemente modificando-o. No cinema, por sua vez, as flutuações chegam com o advento do sistema industrial de produção de filmes – em oposição, nesse aspecto, ao sistema artesanal dos primeiros filmes narrativos europeus⁸⁹ –, especialmente a partir da década de 1910, como o vagabundo personificado por Charles Chaplin, que debuta no filme *Kid auto races at Venice*, de 1914, e aparece em mais de dez filmes posteriores. Ao longo da história do cinema, muitas outras personagens apareceram dezenas (se não centenas) de vezes na tela, criando *marcas* conhecidas do público, como Sherlock Holmes e James Bond, repetindo assim o movimento de produção em série das fábricas capitalistas e competindo por um mercado cultural em ascensão.

Nessa lista de nomes repetidos à exaustão, incluem-se os principais monstros cinematográficos, Drácula, Frankenstein, o lobisomem, etc. Estes seriam, por assim dizer, o centro do cânone de horror cinematográfico, mas outros nomes criados nos últimos vinte anos competem por um pedaço desse mercado, como Jason Vorhees, Freddy Krueger ou Michael Myers. Se considerarmos a personagem Drácula, por exemplo, somam-se, em *The internet movie database*, 206 aparições em filmes e programas de televisão, além de 9 em

⁸⁹ Excluem-se, aqui, os filmes não narrativos, como os de Georges Méliès, que apareceu em vários filmes fazendo truques visuais, parte de seu show de mágicas.

jogos de *videogame*; no panteão recente, o nome de Jason se destaca no circuito *slasher*, tendo, em cerca de trinta anos de existência, 19 participações em filmes e programas de TV.

Em uma quantidade quase infindável de produtos culturais repetindo as mesmas personagens, o esperado é que se ache contradições inconciliáveis entre os *mesmos* seres ficcionais de diferentes itens, especialmente ao pensar que, em termos de *marketing*, cada um deles pode ser voltado para um público-alvo diferente. O próprio Drácula apareceu negro em *Blácula, o vampiro negro* (1971), e desastrado em *Drácula, morto mas feliz* (1996). No entanto, antes de passar para as diferenças ocorridas no espaço das flutuações, é necessário fazer uma nota sobre as incoerências internas dessas personagens em uma única obra, a partir da construção da verossimilhança nos filmes⁹⁰.

Uma forma didática de se fazer isso é relacionando Rambo à tradição aristotélica nos estudos cinematográficos. A franquia *Rambo*, atualmente composta por quatro filmes⁹¹, tem como personagem principal John Rambo (Sylvester Stallone), um soldado de elite do exército americano que tem de usar suas habilidades para enfrentar perigos diversos; aposentado tenta não recorrer à violência, exceto em situações extremas (o que inevitavelmente acontece em todos os filmes). A personagem se configura nas diretrizes de verossimilhança, ser constante e semelhante (BORDWELL, 1985a), ou que “em face das condições estabelecidas pelo escritor, e que regem cada obra, o traço em questão nos parece [aceitável ou] inaceitável” (CANDIDO, 1998, p. 76): por um lado, a constância na caracterização da personagem Rambo⁹² indica uma coerência de comportamentos e ações desenvolvidos ao longo da narrativa, o que subjaz certo controle em sua composição⁹³; por outro lado, a *semelhança*, aqui, torna-se bastante importante para o direcionamento tomado,

⁹⁰ Apesar de todos os elementos constitutivos da narrativa fílmica contribuírem para sua verossimilhança, o afinilamento desse conceito à análise das personagens torna-se necessário aqui.

⁹¹ A saber: *Rambo* (1982), dirigido por Ted Kocheff, *Rambo II – a missão* (1985), dirigido por George P. Cosmatos, *Rambo III* (1988), dirigido por Peter MacDonald, e *Rambo 4* (2008), dirigido pelo próprio Sylvester Stallone.

⁹² Aristóteles (1996, p. 45) projeta a possibilidade de inconstância: “mesmo quando o modelo representado é inconstante e se figura tal caráter, ainda precisa ser constante na inconstância”.

⁹³ “Certo controle” não significa, contudo, uma legitimação de um conceito de *superautor*, que controlaria minimamente e conscientemente todos os traços de sua obra e que, enquanto instituição, não pode ser questionado (cf. DURÃO, 2008b). Isso vale menos ainda para o cinema, devido à pulverização do controle criativo na manufatura de um filme.

sendo interpretada como uma conformidade à tradição fílmica, incluindo seguir as características esperadas de seu gênero (cf. CHATMAN, 1978, p. 49).

A esse respeito, podemos destacar o filme mais recente da série, *Rambo 4*, o retorno da personagem às telas após vinte anos. Apesar de morar perto de uma zona de guerra, na Ásia⁹⁴, a personagem, como de praxe, tenta não se envolver em qualquer tipo de violência no início do filme; por questões pessoais, contudo, na segunda parte do filme, ele volta a fazer o que sabe de melhor, matar estrangeiros e salvar americanos, isso visualmente temperado com efeitos especiais abundantes. É esperado pela plateia que a narrativa tome esse rumo, e nunca que se mantenha em paz, coadunando com as observações de Jean Jacques Roubine (2003, p. 15), de que a recepção é essencial para a compreensão do que é verossímil: segundo ele, há “[...]um componente psicológico que define um espaço não tanto do *possível* mas do *plausível*, isto é, em suma, daquilo que um grupo social, em uma época dada, acredita possível” (grifos do autor). Isso, até certo ponto, permite aduzir um pouco de conformidade da obra dramática (e, por extensão, cinematográfica) em relação a sua plateia, da Grécia antiga ao cinema contemporâneo.

Um último aspecto em respeito à indústria cultural precisa ser enfatizado, a questão da sedução da audiência. Em *Rambo 4*, por exemplo, quanto mais insípidos forem a motivação e as ações da personagem (sem mencionar a ausência de fundos para a realização do filme, ou critérios técnicos, como a atuação de Stallone), tanto mais ela vai precisar realizar a expectativa de enredo, enfatizando os efeitos especiais para despistar o senso crítico dos espectadores⁹⁵. A tradição dos estudos de cinema indica técnicas que são especialmente válidas para a indústria cultural, formando um conceito de *probabilidade artística*, na qual os eventos não deveriam pertencer “[a]o acidentalmente real, mas [a]o essencialmente ideal” (CHATMAN, 1978, p. 50), postulando também a supremacia da pirotecnia, estratégia utilizada pela indústria sempre que sofre perdas de receita, ameaçada por outras mídias visuais, como aconteceu na década de 1950, com a introdução das telas amplas e terceira dimensão para lidar com a concorrência da televisão (cf. BORDWELL,

⁹⁴ Claro que, em se fazendo uma retrospectiva dos outros três filmes, ele não está incluído no sonho americano, em uma crítica tendenciosa ao *establishment* de que ele fora treinado para matar sem questionamentos (morte *for export*), mas que essa habilidade não tem função no território estadunidense.

⁹⁵ A esse respeito, ver também Adorno (2001).

1985b), ou, mais recentemente, com a reabilitação da terceira dimensão contra a TV digital. Continua-se, hoje, a produzir filmes que preferam o impossível ao possível, desde que crível, e que estarream a plateia, especialmente quando essas produções não podem ser diferenciadas de outras mídias de *acabamento inferior*.

Mesmo escondidas atrás dos efeitos especiais no cinema, uma personagem pode trazer diversas contradições em sua caracterização, que incluem, de acordo com os manuais de dramaturgia, “o que a personagem revela sobre si mesma, o que faz, e o que os outros dizem a seu respeito” (PRADO, 1998, p. 88). Essas inconsistências aparecem tanto propositadamente quanto inadvertidamente na narrativa, com funções nem sempre distintas, e serão exploradas abaixo.

Da mesma forma, as intrusões propositais de *flashes* do inverossímil na caracterização de uma personagem cumprem funções valorizadas pela crítica ou pelos realizadores do filme, isto é, ocorrem por motivos estéticos e/ou econômicos. Esteticamente, *A igualdade é branca* (1994) é um bom exemplo: Karol Karol (Zbigniew Zamachowski) planeja uma vingança contra sua ex-esposa Dominique (Julie Delpy), simulando sua própria morte para que ela seja acusada de assassinato e presa; no entanto, o último olhar de Karol para sua ex-esposa, presa, trai toda sua caracterização na segunda parte do filme, levando o espectador a compreender que ele fez tudo isso para reconquistá-la; e, por consequência, constrói-se, então, uma complexificação das motivações da personagem. A indústria cultural, por sua vez, costuma usar esses momentos implausíveis para capitalizar em cima do produto: nos filmes de horror, qualquer retorno do monstro após sua morte declarada é um exemplo; a cena mais característica desse mecanismo para o horror recente, e que influenciou todos os filmes *slasher* que vieram a seguir, é certamente a mão de *Carrie, a estranha* (1976) emergindo do terreno onde ficava sua casa.

Mesmo que as adaptações cinematográficas de obras literárias carreguem modificações seguindo diversos fatores, que incluem a plausibilidade em cada mídia, passando por diretrizes sócio-ideológicas, até limites impostos pelos custos de produção, a quebra do paradigma de verossimilhança das personagens no espaço da flutuação entre filmes segue ainda parâmetros específicos da mídia visual, como a aparência do ator que

vai vivê-lo. A mudança no ator de um filme para outro precisa ser ignorada pela plateia, seja pequena em termos de físicos e de atuação, como aconteceu na substituição entre os quatro atores que interpretaram o Batman nos últimos vinte anos (Michael Keaton nos dois primeiros (1989; 1992), Val Kilmer em *Batman eternamente* (1995), George Clooney em *Batman e Robin* (1997), e, mais recentemente, Christian Bale em *Batman begins* (2005) e *Batman, o cavaleiro das trevas* (2008)), ou modificações maiores, como o Hercule Poirot de Agatha Christie interpretado por Albert Finney em *Assassinato no Orient Express* (1974), magro, de cabelos negros e de direcionamento psicológico levemente neurótico, em comparação com o interpretado por Peter Ustinov em *Morte sobre o Nilo* (1978), de cabelos claros, mais gordo e calmo.

Claro que, sendo a personagem relacionada ao ator, chega a ser difícil não confundir a pessoa, mais complexa e menos coerente, com a personagem, que tem uma construção mais limitada (cf. ROSENFELD, 1998). Isso fica ainda mais complicado pelo desconhecimento da vida real dos atores que encenam as personagens⁹⁶ e pela impossibilidade de totalização na compreensão de ambas, personagens na obra (CANDIDO, 1998, p. 75) e menos ainda pessoas em sua vida. No entanto, a ilusão de familiaridade dos atores para a plateia torna a aceitação dessas diferenças mais palatável; Paulo Emílio Sales Gomes (1998, p. 114) chega a afirmar que “[...] nos casos mais expressivos, tais atores são muito mais do que familiares; já são personagens de ficção para a imaginação coletiva, num contexto quase mitológico”.

Além disso, cada ator traz consigo uma imagem que, frequentemente, é sedimentada através de um processo comodificador, ou, nas palavras de Gomes (ibid., p. 114), “No cinema, os mais típicos atores e atrizes são sensivelmente iguais a si mesmos”. Assim, desde os filmes mudos de Hollywood da primeira metade do século XX, vários atores ficaram estereotipados por suas personagens: a tríade de comediantes maiores desse período era claramente lembrada por suas personagens, o vagabundo de Charles Chaplin, o garoto bem comportado criado por Harold Lloyd e o palhaço *aloof* que nunca ria, personificado por Buster Keaton. No cinema das décadas de 1940 e 1950, a tendência se

⁹⁶ Parto do princípio que aqueles fãs mais devotados que consomem revistas de fofocas têm acesso a uma narrativa fantasiada da vida desses atores e nunca à vida em sua concretude.

manteve, e os papéis chegavam a ser criados para o ator que os interpretariam: Henry Fonda, por exemplo, geralmente fazia papéis que envolviam dilemas morais ligados à justiça, como *As vinhas da ira* (1940) e *Doze homens e uma sentença* (1957); mesmo quando o ator modificava sua área de atuação no percurso de décadas de profissão, essa mudança podia ser vista mais ou menos claramente, o que aconteceu com Gregory Peck, que, no início da carreira, fez muitos papéis moralmente ambíguos, como o vilão de *Duelo ao sol* (1946) ou o paciente suspeito de matar um psicanalista em *Quando fala o coração* (1945), mas, posteriormente, mudou para papéis de homens de família com ações irrepreensíveis, como n' *O sol é para todos* (1962) e até no filme de horror *A profecia* (1976).

Nas últimas décadas, esse mecanismo de transformar atores em mercadorias não sofreu grandes modificações⁹⁷. Os atores Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger ficaram conhecidos por seus tipos musculosos e filmes de ação, como a série *Rambo* (1982; 1985; 1988; 2008), do primeiro, e os filmes de *Conan* (1982; 1984), do segundo. Outros casos como esses pululam no cinema contemporâneo, como o de Morgan Freeman, que se especializou, na década de 1990, em fazer as vezes de policial ou psicólogo especialista em *serial killers*, como em *Seven – os sete crimes capitais* (1995), *Beijos que matam* (1997) e *Na teia da aranha* (2001); Tom Hanks é outro ator que pode ser facilmente estereotipado, relacionado a papéis de homens sensíveis, que mantêm certo ar ingênuo, como em *Quero ser grande* (1988) e *O terminal* (2004).

Para o cinema de horror, por sua vez, é comum que atores não consigam se livrar do estereótipo dos monstros que personificaram, especialmente quando são mais maduros. O caso do ator alemão Udo Kier é bem característico, pois ele começou a carreira fazendo papéis em filmes de demônios e vampiros, e nunca mais deixou de fazê-los; entre seus filmes mais recentes, podemos listar *O retorno da maldição: a mãe das lágrimas* (2007), do diretor de horror Dario Argento, e *Far cry* (2008) do diretor Uwe Boll, conhecido por suas adaptações de videogame com temas de horror. Esse também é o caso de Linda Blair, que estreou os dois primeiros filmes da franquia *O exorcista* (1973; 1977) e nunca conseguiu estabelecer uma carreira como atriz séria.

⁹⁷ Sobre outras formas de reificação de personalidades, ver Klein (1999).

Talvez essa imobilidade dos atores perante os gêneros seja problemática de quebrar nos mecanismos econômicos da indústria, pois a imagem do ator está intrinsecamente ligada ao *marketing* do filme: sendo o *rosto* mais visível na produção, os atores têm o potencial de aparecer como *embalagem*. Dessa forma, a presença de um *rosto* específico justificaria, em termos comerciais, o investimento em seus salários (chegando a 20 milhões de dólares, ou até mais, em alguns casos) que traria expectativas de desempenho do filme/ator, tanto qualitativamente (na forma de performances esperadas de atuação, ligadas a filmes de gêneros pré-determinados pelo mercado) quanto quantitativamente (materializadas na arrecadação dos filmes).

Will Smith é talvez o melhor exemplo desse mecanismo hoje. Vivendo personagens que exalam charme e espontaneidade, e em geral alternando filmes de ação com narrativas feitas para toda a família (os chamados *family films*), seu nome é utilizado para capitalizar qualquer produto. Sua presença é considerada pelos executivos da indústria como um investimento de retorno certo, que pode ser verificado mediante pesquisas de publicidade, ou em termos numéricos, pois, a partir seu primeiro megassucesso, *Independence Day* (1996), que trouxe o *rosto* ao conhecimento do grande público, 12 de seus 15⁹⁸ filmes mais recentes ultrapassaram a marca de 100 milhões de dólares arrecadados somente no mercado americano⁹⁹.

Essa reificação de atores, visando o aumento na vendagem de seus produtos, sempre ocorreu no cinema industrial. Um bom exemplo disso é a tentativa de agregar valor de mercado a atrizes com a *household brand* “namoradinha da América” [*America’s sweetheart*]. Esta expressão foi aplicada primeiramente a Mary Pickford, na era do cinema mudo, a primeira estrela internacional estadunidense a ter seu nome na marquise dos cinemas, além de ter sido fundadora do estúdio United Artists, juntamente com os outros nomes mais conhecidos do cinema da época, os atores Charles Chaplin e Douglas

⁹⁸ A saber: arrecadaram mais de 100 milhões os filmes *Independence day* (1996), *Homens de preto* (1997), *Inimigo do estado* (1998), *As loucas aventuras de James West* (1999), *Homens de preto 2* (2002), *Bad boys 2* (2002), *Eu, robô* (2004), *O espanta tubarões* (2004; voz somente), *Hitch – conselheiro amoroso* (2005), *À procura da felicidade* (2006), *Eu sou a lenda* (2007) e *Hancock* (2008), dos quais 4 passaram da marca de 200 milhões de dólares arrecadados; não conseguiram atingir essa marca somente os filmes *Lendas da vida* (2000), *Ali* (2001) e *Sete vidas* (2008).

⁹⁹ Fonte www.imdb.com.

Fairbanks, e o diretor D. W. Griffith¹⁰⁰. Assim, partindo de uma atriz com altíssimo valor de mercado, o título “namoradinha da América” foi aplicado sistematicamente a qualquer jovem que despontava para o sucesso no cinema com *family films* e comédias românticas, como Audrey Hepburn na década de 1960 e Meg Ryan na década de 1980; mais recentemente, Lindsey Lohan recebeu o título, que lhe foi retirado após ela ter se envolvido em escândalos, inicialmente com drogas e posteriormente em um relacionamento homossexual¹⁰¹; a última a receber essa alcunha foi Miley Cyrus, que interpreta o programa de TV *Hannah Montana*.

A indústria também modifica os produtos tentando potencializar os efeitos de *marketing* do ator contratado; por vezes, o roteiro de um filme chega a ser reescrito por conta de mudanças no ator que o personifica¹⁰². Em *Um tira da pesada* (1984), dirigido por Martin Brest, o policial Alex Foley foi escrito para um ator branco e mais sério, tendo como nome mais cotado para desempenhá-lo Sylvester Stallone¹⁰³, mas o papel acabou com o comediante negro Eddie Murphy; assim, o roteiro precisou ser reescrito com falas mais verossímeis para um ator negro, e falas cômicas foram inseridas (muitas vezes por improvisação de Murphy)¹⁰⁴.

É necessário aqui tecer algumas considerações sobre essa questão da mercadorização das personagens, que desemboca metonimicamente na dos atores, bem como em sua relação com a indústria cultural, que é norteadada pelos rumos do capital. Segundo Bauman (2008), dentro de uma sociedade que tenta forçar uma divisão clara entre compradores e mercadorias, forma-se na realidade um círculo vicioso em torno da imagem de cada um, de que se precisa primeiramente consumir *certo*¹⁰⁵, para tornar-se uma

¹⁰⁰ Fonte www.imdb.com.

¹⁰¹ Na cultura estadunidense, a imagem pública de um ator está diretamente ligada ao consumo dos produtos, especialmente àqueles direcionados aos mais jovens, como se a *má* conduta de um ator em sua vida pessoal fosse equivalente à utilização de materiais tóxicos (por exemplo, tintas à base de chumbo) na manufatura de brinquedos.

¹⁰² David Bordwell (1985a) chega a apontar uma relação isomórfica entre personagem e ator já nas primeiras décadas do século XX.

¹⁰³ Sylvester Stallone usou a ideia do filme como base para seu *Stallone cobra* (1986).

¹⁰⁴ Ver The Internet Movie Database <http://www.imdb.com/title/tt0086960/trivia>.

¹⁰⁵ Essa imagem aparece em lugares aparentemente díspares: em trabalhos teóricos, por exemplo, no comentário sobre a transposição do vocabulário da economia para a esfera pessoal em Foucault (2008), de um *investimento* em sua formação; também em obras literárias, na descrição de como Alfred L. salvou-se do período no campo de Auchwitz por investir em sua aparência, em *É isto um homem*, de Primo Levi (1998).

mercadoria *com maior valor de mercado*, e *vender-se* para poder ter um maior *poder de compra*, para que o ciclo recomece. Com isso, ser famoso implica diretamente na comercialização da imagem, pois

[...] não significa nada mais (mas também nada menos) do que aparecer nas primeiras páginas de milhares de revistas e em milhões de telas, ser visto, notado, comentado e, portanto, presumivelmente *desejado* por muitos – assim como sapatos, saias ou acessórios exibidos nas revistas luxuosas [...] (ibid.. p. 21)

Isto é, a lógica de Hollywood segue exatamente a do sistema como um todo. Bauman também aponta a dúvida dos consumidores sobre o que deve ser comprado para atingir os objetivos esperados (nessa época quando até uma pasta de dentes pode trazer uma promessa de felicidade *total*), resultando em um consumo desenfreado e alimentando a oferta do mercado; isso acaba construindo, em geral, não uma sociedade de acúmulo e conservação, mas antes uma onde há substituição e desperdício maciços, na necessidade de abrir espaços para os novos produtos.

Assim, a indústria cultural promove e descarta centenas de atores anualmente, *renovando os estoques* a cada temporada. É mais facilmente notável o descarte das atrizes, pois a cada ano surgem centenas de novos rostos, enquanto os velhos são abandonados com a mesma facilidade¹⁰⁶. São raros os rostos (re)conhecidos, como os de Meryl Streep, que permanecem ano após ano fazendo filmes de grande orçamento, enquanto o mais comum é que mesmo as atrizes de grande porte passem cerca de dez anos em evidência, para então (em geral depois dos trinta anos de idade) perderem lentamente o espaço para mulheres mais jovens: esse é o caso, hoje, de rostos bastante conhecidos das décadas de 1980 (Meg Ryan) e 1990 (Julia Roberts).

O *alçar* desses indivíduos à fama, e sua possibilidade de permanência, serve a um propósito ideológico fundamental para o capitalismo como um todo, a ilusão do *self-made man*, o princípio de que qualquer pessoa, independente de origem, raça ou, mais

¹⁰⁶ Esse processo não é novo, considerando que o curta *The life and death of 9413, a Hollywood extra* (1928), dirigido por Robert Florey e Slavko Vorkapich, traz a história de um homem que chega em Hollywood com a intenção de ser ator, mas consegue somente ser extra, sendo descartado em pouco tempo e levado posteriormente à morte.

importante, classe social, possa ser *elevada* a uma posição de destaque na sociedade de consumo. Adorno e Horkheimer (1985, p. 137) falam desse elemento como um acaso planejado, um pouco de caos controlado que aparenta uma lógica subjacente de igualdade de meios e possibilidades, uma aparente irracionalidade mais confortável que substitui a racionalidade excessivamente complexa. Os mecanismos de propaganda de atores que tiveram uma origem humilde e *venceram* através de seu próprio esforço, ou de uma predestinação¹⁰⁷ inevitável (*cf.* ADORNO, 2004), são frequentes na indústria do cinema desde seu início, de casos como o do *office boy* Frank Tashlin, que galgou posições no estúdio até virar um diretor de sucesso, dirigindo filmes de animação para a Warner Bros., e reconhecido por alguns dos melhores filmes de Jerry Lewis, como *Cinderelo sem sapato* (1960) e *Detetive mixuruca* (1962), ou do caminhoneiro Rock Hudson, descoberto e *conduzido* à esfera dos grandes astros na década de 1950, estrelando filmes como *Assim caminha a humanidade* (1956) e *Palavras ao vento* (1956). Esses mecanismos, apesar do princípio nítido de jogo de azar, terminam por criar uma aparência de lógica de mérito individual, seja por esforço ou por destino, desconsiderando um sistema de relações econômico-sociais que permeiam não só a escolha e utilização desses atores, mas também sua promoção, veiculação e descarte posterior.

Tendo em consideração essas questões, o presente tópico terá três subdivisões e tratará de quatro personagens: no primeiro, Sidney Prescott com um enfoque em sua repetição diferencial, posto que, sendo a mesma, apresenta um desenvolvimento que distancia seus estados inicial e final; o segundo deles tentará fazer o contrário com *ghostface*, o assassino dos três filmes, já que, mesmo sendo vários, aparece em uma construção discursiva que pretende imprimir uma *unidade* a ele; finalmente, o último subtópico, um excursão, fará uma crítica das duas personagens centrais do núcleo investigativo da trilogia, Gale Weathers e Dwight ‘Dewey’ Riley, visando especialmente suas funções narrativas como necessidades de mercado.

¹⁰⁷ Lembrar que a questão da predestinação já era destaque na religião dos primeiros puritanos a colonizar os Estados Unidos.

4.1 Sidney Prescott: a una múltipla

A personagem Sidney Prescott configura-se, por sua flutuação, em um caso atípico no gênero *slasher*. Em geral, a personagem que sobrevive ao monstro, ora não volta para a sequência, ora volta para ocupar uma posição menos privilegiada na narrativa e morrer nessa segunda parte, frequentemente no início do filme¹⁰⁸. Este é o caso, por exemplo, de Alice Hardy (Adrienne King) nas duas primeiras partes de *Sexta-feira 13* (1980; 1981), e Kristen Parker em *A hora do pesadelo 3 e 4* (1987; 1988), que sobrevivem ao primeiro filme para morrerem no segundo. O sentimento de descontinuidade aumenta ainda mais considerando-se que as atrizes cujas carreiras começam a deslanchar não retornam para dar forma à personagem no capítulo seguinte, como aconteceu com Patricia Arquette, que interpreta Parker em *A hora do pesadelo 3*, mas não retornou para o quarto filme.

O único caso de “última sobrevivente” que perpassa mais de dois filmes nas outras franquias *slasher* é Laurie Strode (Jamie Lee Curtis), da série *Halloween*, que aparece nos dois primeiros episódios (1978; 1981), além de *Halloween H20* (1998) e *Halloween Ressurreição* (2002), sobrevivendo até o início de sua quarta participação, no oitavo capítulo da franquia. Nos dois primeiros filmes, Curtis interpreta a mesma mocinha indefesa, posto que os eventos do segundo continuam imediatamente os do primeiro, ainda na mesma noite; em sua terceira participação, após um hiato de 17 anos e a desconsideração completa dos eventos passados nas quatro narrativas entre eles, ela retorna na função de guia experiente para a salvação dos jovens em perigo; em sua última participação na franquia, ela, como acontece frequentemente no gênero, retorna para ser a primeira a morrer.

As implicações de um caso como esse são mais profundas do que aparentam, posto que seguem exatamente o mesmo padrão ambivalente da repetição de enredo: por um lado, a repetição da personagem aumenta o sentido de familiaridade para a plateia, trazendo o conforto passivo esperado de um produto de cultura de massas, especialmente na figura da

¹⁰⁸ Segundo Rockoff (2002, p. 112), a morte da mocinha de um filme no início da continuação dá o tom de “vale tudo” que o filme tenta construir, como se, ao invés da mera repetição mecânica da fórmula, houvesse uma intensificação dela.

atriz conhecida e cultuada no gênero¹⁰⁹; por outro, as diferentes funções narrativas que Laurie Strode ocupa nos diferentes filmes preencheriam a missão da indústria de oferecer um produto ilusoriamente *novo*. No caso de *Halloween II*, em que a repetição é evidente e a única mudança é o cenário, que se move do subúrbio [*suburbs*] da classe média estadunidense para um hospital¹¹⁰ afastado, podemos notar que a estratégia de *marketing* dos produtores era não mais que repetir a fórmula que tinha feito tanto sucesso¹¹¹; após o declínio das bilheterias do gênero na segunda metade da década de 1990, precisou-se, então, para os filmes subsequentes, buscar um conhecido novo [*neoheimlich*].

Em termos de flutuação de personagens por mais de dois filmes, podemos também considerar a franquia *A hora do pesadelo*, criada por Wes Craven, o mesmo diretor da trilogia *Pânico*, em que a protagonista do primeiro filme da série, Nancy Thompson (Heather Langekamp), sobrevive, retorna para o terceiro e morre, mas é trazida de volta à vida para o sétimo, através de um jogo metalinguístico. Provavelmente a permanência da personagem, nesse caso, se deve a Craven, que nunca escondeu sua insatisfação com o rumo que a franquia seguira após o primeiro filme. Ele recusou-se a ter participação no segundo episódio e, após ser sondado para retornar à direção no terceiro, que ainda credita a ele a coautoria do roteiro, afastou-se pelas sempre alegadas *diferenças criativas* (cf. ROBB, 1998); por fim, em 1994, no aniversário de dez anos do primeiro filme, Craven foi convidado para assumir a direção do sétimo capítulo, reunindo o elenco da narrativa inicial mais uma vez¹¹², agora como um diretor reconhecido de filmes de horror (título que por vezes recusou e do qual tentou se afastar, dirigindo outros gêneros como o drama *Música do Coração* (1999)). Sua força em retomar a personagem oferece uma visão de uma força autoral que subjuga os produtores e não é comum no cinema de horror, mas que, no entanto, reforça a expectativa de repetição *do mesmo* no gênero.

¹⁰⁹ Jamie Lee Curtis tem o apelido de *scream queen*, a rainha do grito, por sua participação em vários *slashers* no início da década de 1980.

¹¹⁰ A questão do espaço nos filmes *stalker* será discutida com mais profundidade no capítulo 5.

¹¹¹ Considerado o marco inicial desse primeiro ciclo *slasher*, *Halloween* teve uma margem de lucro poucas vezes vista no cinema: sua produção, independente, custou cerca de 300 mil dólares (Fonte: ROCKOFF, 2002), para uma receita nos cinemas de 47 milhões de dólares nos Estados Unidos (Fonte: www.imdb.com).

¹¹² Ele trouxe de volta à tela os três principais atores, Heather Langekamp, que interpretava a mocinha Nancy Thompson, John Saxon, que interpretava seu pai, e Robert Englund, o ator que corporifica o monstro.

Pode-se concentrar essa repetição na individualização da personagem Nancy Thompson, já que ela é a veia condutora dos filmes. No primeiro deles, ela se apresenta como a heroína padrão do gênero, assim como no terceiro, em que volta para morrer antes do desfecho, após ajudar os jovens protagonistas a compreender o que estava acontecendo com eles e guiá-los para a sobrevivência. O sétimo capítulo, por sua vez, tem como argumento a saída de Freddy Krueger para o mundo *real*, passando a atormentar a atriz que deu forma à sua primeira e maior inimiga, quebrando assim, com a singularização da personagem, o movimento de *produção em massa* de vítimas genéricas do monstro no cinema *slasher*. Para derrotá-lo, nas palavras de Wes Craven (que também participa como personagem, juntamente com o produtor da série, Robert Shaye), ela deverá decidir “se estará disposta ou não a interpretar Nancy mais uma vez”. No entanto, o jogo metalinguístico funciona, nesse caso, como uma justificativa narracional para a repetição de diversos elementos da narrativa original, justificando, assim, através de uma relação forçada de causa e efeito, o retorno à estrutura conhecida do *slasher* e, por conseguinte, à repetição na caracterização da personagem principal.

Há, assim, um problema fundamental em ambas as opções de constituição narrativa para a personagem de horror: ora prover uma quantidade de vítimas virtualmente sem caracterização para os ataques do monstro, reforçando a ideia de que todos são igualmente sem importância para o sistema, ora singularizar em demasiado a heroína e cair no oposto disso, a ideologização de um movimento predeterminado de vitória ilusória e parcial, desde que ela se adeque às regras preestabelecidas do sistema em que está inserida.

O retorno de Wes Craven à direção da série como um autor reconhecido e de Nancy Thompson como uma das personagens marcantes do cinema de horror da década de 1980 é sintomático da mudança ocorrida nesses dez anos em termos de reconhecimento do gênero por conta de seu potencial comercial: os *slasher* passaram de filmes considerados o pior da indústria cinematográfica, em que figuravam personagens-típos, para um gênero reconhecido por *clássicos* como *Halloween* e permeado por personagens que faziam parte do imagético cultural recente.

Essa mudança influenciará também a relação ator-personagem entre os filmes *slasher* da década de 1980 e os do fim da década de 1990. Na década de 1980, só se

aventuravam na seara dos filmes de horror atores que, na sua maioria, eram ainda desconhecidos ou já decadentes, que por muitas vezes viviam estereotipados pelos papéis que fizeram. Podemos contar, buscando iniciar uma carreira, os novatos Kevin Bacon (*Sexta-feira 13*), Johnny Depp (*A hora do pesadelo*), Tom Hanks (*Trilha de corpos*) e Jamie Lee Curtis (*Halloween, Halloween II, A morte convida para dançar, A bruma assassina*); também é fácil elencar atores veteranos, mas não muito conhecidos como John Saxon (*Noite do horror, A hora do pesadelo*), Leslie Nielsen (*A morte convida para dançar*), ou mesmo Donald Pleasence (*Halloween*)¹¹³. Para enfatizar esses casos, pode-se citar este último, pois, apesar de ter feito filmes como *Armadilha do destino* (1966), dirigido por Roman Polanski e ganhador do Urso de Ouro no Festival de Berlin, ele nunca mais conseguiu se livrar da imagem marcada do médico Sam Loomis da série *Halloween*¹¹⁴.

Por outro lado, nos filmes *slasher* do fim dos anos de 1990, nota-se facilmente a mudança no reconhecimento a partir da presença de atores já relativamente famosos em papéis outrora considerados danosos à carreira. Vários atores com trabalhos já reconhecidos, especialmente na televisão, emprestaram seus rostos a protagonistas de filmes *slasher*, como Ali Larter (*Premonição, 2000, Premonição 2, 2003*), ou ainda o quarteto de *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), Sarah Michelle Gellar, Jennifer Love Hewitt, Ryan Phillippe e Freddie Prinze, Jr.¹¹⁵.

¹¹³ Até meados dos anos de 1980, eram pouquíssimos os casos em que se encontravam atores conhecidos em filmes de horror, como é o caso de John Cassavettes em *O Bebê de Rosemary* (1968), Gregory Peck em *A profecia* (1976), ou mesmo Max Von Sydow em *O Exorcista* (1973). No entanto, isso geralmente acontecia em produções milionárias, bancadas por grandes estúdios de Hollywood, podendo ser atribuído parcialmente ao colapso do *star system* no início da década de 1960, que fez com que os estúdios passassem a procurar espaço em gêneros discriminados que àquele momento atraíam público. O caso do ator Donald Pleasence é uma exceção.

¹¹⁴ Isso, é claro, vale somente para aquelas personagens com formas reconhecíveis, excluindo aquelas cujos rostos não apareciam, como Michael Myers da série *Halloween*, ou cobertas por forte maquiagem ao ponto da desfiguração, como Jason Vorhees da série *Sexta-feira 13*, em que os atores poderiam ser facilmente substituídos de um filme para o outro sem que a plateia sequer notasse. Michael Myers, por exemplo, aparece em nove filmes da franquia (sete da original e dois *remakes*) e é interpretado por sete atores diferentes, dos quais podemos destacar o caso de que nos dois primeiros filmes da franquia a personagem foi interpretada por dois atores diferentes em cada filme: Tony Moran como o Myers que as pessoas vêem na tela e Nick Castle (em *Halloween*) e Dick Warlock (em *Halloween II*) que aparecem só como a silhueta de Myers.

¹¹⁵ Alguns críticos chegaram ao ponto de afirmar que essa leva de *slashers* seria inautêntica, por conta de seus elencos e orçamentos (v. HUTCHINGS, 2004, p. 4).

No caso da série *Pânico*, além dos protagonistas serem razoavelmente conhecidos do público através de papéis de destaque na TV ou no cinema (é o caso de Neve Campbell, à época protagonista da série *Party of Five*, Courtney Cox, uma das protagonistas da série *Friends*, David Arquette, de *Os cabeças de vento e Brincando de seduzir*, e Liev Schriber, de *O preço de um resgate*), há a participação maciça de atores semelhantes fazendo papéis pequenos¹¹⁶, especialmente de vítimas, como Drew Barrymore, Sarah Michelle Gellar e Jenny McCarthy, para citar uma atriz de cada filme¹¹⁷.

A personagem principal seria, nos parâmetros prescritivos de Vogler (1998, p. 35-40), uma personagem bem construída para a indústria cultural. Ela apresenta-se como um indivíduo, buscando uma identidade e completude, que será conseguida após enfrentar uma série de provações; serve, ainda, de janela para o público na diegese, através da identificação deste com aquela, por causa de “uma mistura de características universais e únicas”, como demandas ou emoções, bem como pequenas falhas, e tentando fugir de estereótipos planos; finalmente, ela deve ser a personagem a apresentar um maior aprendizado, tendo um crescimento provocado pelos sacrifícios ao longo da história, o que, segundo Vogler, são a marca verdadeira de um herói.

Assim, o foco de nossa análise da heroína da série será pautado no crescimento e *aprendizado* sofrido ao longo da diegese, no espaço da flutuação entre os três capítulos da trilogia, caracterizando Prescott como a heroína singularizada típica de franquias em que as personagens têm mais de duas participações; também haverá uma relação de como essas modificações se configuram como uma ideologia direcionada à produtividade e à adequação ao mercado de trabalho.

No entanto, antes disso, há que fazer um pequeno apanhado das características da personagem a se manter constantes, de forma que as três narrativas não causem estranhamento na plateia pela falta de verossimilhança. Primeiramente, um fator frequentemente tomado por certo fora do cinema *slasher*, mas significativo dentro desse contexto, é o fato de que o rosto da personagem não muda. O fato da mesma atriz (Neve

¹¹⁶ Selma Blair, por exemplo, não creditada, participa do segundo filme falando ao telefone com uma das vítimas.

¹¹⁷ Essa mudança vale somente para esse segundo *hey day* do cinema *slasher*; após o declínio das bilheteria na virada do século, os filmes passaram, em geral, a ser figurados mais uma vez por atores desconhecidos.

Campbell) voltar para as continuações se torna um fator importante na caracterização da personagem e ajuda na identificação dela com os espectadores, especialmente porque isso significa uma modificação na aceção usual no gênero de que todos as personagens são intercambiáveis e descartáveis. Sem dúvida, esse primeiro fator diferenciador permite um desdobramento dos outros, como os maneirismos da atuação e as inflexões de voz, que darão à personagem uma identidade única e relativamente constante do princípio ao fim, podendo os roteiristas ampliar, portanto, o escopo de modificações que a personagem sofreria na narrativa.

Além da continuidade provida pela repetição da atriz, alguns padrões constantes emanam da personagem em termos de comportamento. O primeiro deles, sem dúvida, é a fortaleza de Prescott, a qual, sempre que confrontada, demonstra a perseverança de lutar¹¹⁸ contra o perigo iminente, ao contrário de Laurie Strode, que se encolhia frente ao perigo e sempre dependia de uma figura masculina para salvá-la, um aspecto bastante criticado pelas feministas nas heroínas dos filmes *slasher*.

Ademais, a heroína de *Pânico* traz como característica diferenciadora e humanizadora uma tendência a desconfiar inicialmente das pessoas. Esse aspecto encontra-se aparentemente latente no início da diegese, mas, após o primeiro ataque do monstro, são poucas as pessoas nas quais ela confia plenamente: Tatum Riley (Rose McGowan) e seu irmão (David Arquette) no primeiro filme, somados a Hallie McDaniel (Elise Neal) e Randy Meeks (Jamie Kennedy) no segundo e Gale Weathers (Courtney Cox) no terceiro. A desconfiança só é dissipada quando a convivência é intensa, como as duas melhores amigas, ou quando os amigos dão provas de sacrifício semelhantes à dela: Meeks tem que ser perseguido e ferido no capítulo inicial, enquanto Weathers, além de ser ferida nos dois filmes, também precisa abdicar, no segundo filme, de comercializar o sofrimento dela na TV.

Em termos de falhas, o fato de Prescott iniciar a diegese resistente a desempenhar o papel de heroína causa um efeito dúbio. Por um lado, serve como falha, pois uma heroína que recusa seu lugar na trama atrasa a narrativa e pode, mesmo humanizando a

¹¹⁸ Essa é outra característica relacionada ao diretor Wes Craven, em cujos filmes a protagonista feminina frequentemente apresenta essa capacidade de luta como, por exemplo, Nancy Thompson, de *A hora do pesadelo*.

personagem, provocar uma recusa daqueles espectadores que procuram um filme mais intenso em termos de ação. Por outro lado, do ponto de vista econômico, somente essa recusa foi capaz de estender essa diegese por três filmes, somando mais de cinco horas e meia de narrativa e proporcionando um lucro maior ao final.

Apesar de todos esses aspectos tendendo à constância, as modificações por que passa Prescott acabam tomando um lugar de destaque na narrativa. Na trilogia como um todo, a primeira coisa do percurso trilhado por Sidney Prescott que salta aos olhos é que sua provação carrega mais uma vez características de um meio de produção pré-capitalista saído das histórias orais, a passagem do mundo infantil para o mundo adulto, do tipo que ainda se vê com bastante frequência na literatura infanto-juvenil¹¹⁹. A criança, a princípio, sente-se incapaz (ou pelo menos é assim considerada) de realizar certas tarefas sozinha, precisando da ajuda de outrem, fato presente em vários contos de fadas, como nos que aparecem três irmãos e o mais novo é considerado parvo; à medida que ela vai sendo tentada a sair do círculo limitado em que se encontra, mostra-se “física e mentalmente capaz de prover algumas de suas necessidades por si mesma”, então os pais passam a esperar mais dela e delegar-lhe tarefas mais complexas (BETTELHEIM, 1980, p. 155). Para provar seu valor, a criança precisa cumprir a provação à frente, fantasiada, de forma que a recompensa materializada em coroação “simboliza um estado de verdadeira *independência*”, tornando-se a criança “um autocrata no melhor sentido da palavra – com autogoverno, uma pessoa inteiramente autônoma[...]”(*ibid.*, p. 159. grifo do autor.).

Dessa maneira, para poder ser aceita no mundo adulto, a criança *ingênua* do primeiro filme deve passar pelos ritos de iniciação necessários à sua emancipação: da mesma forma que, no caso dos contos de fadas tradicionais, essas tarefas estão relacionadas ao cumprimento satisfatório de responsabilidades e à supressão de atitudes *infantis*, no caso das narrativas contemporâneas, enquadram-se nessa categoria a iniciação sexual, a passagem pela escola secundária e universidade, culminando na inserção do indivíduo no mercado de trabalho.

¹¹⁹ Não é a primeira vez que Wes Craven lança mão de recursos da literatura infanto-juvenil em seus filmes: o roteiro de *A hora do pesadelo 7* dialoga amplamente com o conto de fadas “João e Maria”, dos irmãos Grimm (*cf.* MUIR, 1998, p. 181-182).

Assim, veicula-se uma ideologia de mercado na metáfora fílmica: para que a mocinha possa vencer seus *monstros*, ela deve cumprir as fases de ajuste de um sujeito produtivo perante seu grupo social, enfrentando os problemas daquele contexto sem ajuda de pais ou amigos. Desta forma é construída a trilogia: Sidney Prescott principia a narrativa aluna de uma escola de ensino médio, iniciando seu primeiro relacionamento sexual e precisando cuidar parcialmente da casa em que mora, comandada por um pai viúvo¹²⁰. No segundo filme, a heroína deve, então, lidar com uma fase intermediária entre vida infantil e adulta, que são os anos de universidade: a escolha da profissão e o aparecimento de relacionamentos sexuais mais profundos e duradouros passam a ser o foco social da transição. Por fim, no terceiro capítulo, aparecem questões sobre a aceitação pelo mundo adulto, de ser competente no emprego, assumindo inteiramente as responsabilidades e, por consequência, dispensando qualquer ajuda para derrotar completamente seus obstáculos.

O melhor artifício visual do filme que comunica essa mudança é o figurino. Sidney Prescott inicia a narrativa usando roupas claras, que remontam a leveza e *inocência* da juventude, sem muitos adereços ou maquiagem pesada¹²¹. A primeira imagem de Sidney Prescott para os espectadores vem na forma de uma menina pronta para dormir, de camisola branca com florzinhas e de rabo-de-cavalo (fig. 4.1); o branco remete à virgindade, que é confirmada pela recusa de sexo para com o namorado Billy Loomis, e as flores impressas identificam uma adolescente ainda infantilizada, recusando-se a abraçar a vida adulta. Na sequência da escola (fig. 4.2), ela aparece de jeans e tênis, o coque mal feito, com sobras de cabelo desarrumado, mostrando o descuido com a aparência que as adolescentes americanas mais adultificadas não costumam ter; a cor da camiseta, azul clara, remonta à inocência das vestes de Maria na iconografia católica. Também deve ser chamada à atenção a ausência quase completa de adereços, portando apenas brincos pequenos.

¹²⁰ A metáfora da morte da mãe, substituindo o abandono, é também bastante frequente na literatura infanto-juvenil, podendo ser interpretada hoje como a presença de um lar de pais divorciados (cf. CORSO e CORSO, 2006). Além disso, apesar de não haver cenas mais físicas da adolescente limpando a casa, o fato de seu pai viajar e deixá-la responsável implica metaforicamente nas novas tarefas de adulta.

¹²¹ Claro que, no caso em questão, esta caracterização tem uma função extra-filme, a de rejuvenescer a atriz Neve Campbell, que fazia um papel de adolescente, mesmo já tendo passado dos vinte anos de idade.



Figuras 4.1 e 4.2 – Roupas que indicam a infantilização de Sidney Prescott

No entanto, a última sequência do primeiro filme começa a modificar essa caracterização. A roupa usada por Sidney na festa que ocorre na casa de Stuart Macher (Matthew Lillard) é mista (fig. 4.3): a camiseta azul clara coberta por uma jaqueta jeans da mesma cor contrastam com o preto das calças, indicando um estágio transitório no desenvolvimento da personagem. Vestida assim Sidney começa a perceber que precisa agir diferentemente, e que sua vida futura dependerá de quão bem ela consiga cumprir esse tipo de designação. A última mudança na vestimenta durante o primeiro filme é momentânea: na única vez que Sidney sai de sua posição passiva e ataca um dos assassinos, ela se traveste de preto, na roupa do assassino *Ghostface*, e enfia um guarda-chuva no peito de Billy Loomis (fig. 4.4); assim, sua posição ativa ainda está condicionada ao assumir temporariamente uma personalidade que não é dela.



Figuras 4.3 e 4.4 – Transição do figurino no primeiro filme

Nesse primeiro episódio, a caracterização da heroína segue à risca os traços do gênero, onde antepassadas narrativas como Laurie Strode (Jamie Lee Curtis, em *Halloween*) e

Alice Hardy (Arienne King, em *Sexta-feira 13*) são masculinizadas a partir do nome, utilizado para homens e mulheres, das roupas não femininas¹²², somados à atitude forte de se comportamento (cf. CLOVER, 1992, p. 40).

O segundo filme traz um figurino de cores mais escuras em relação ao primeiro. A aparição inicial de Sidney já mostra um contraste (fig. 4.5), posto que, ao repetir a apresentação com roupa de dormir, ela não mais usa as camisolas de cores claras e flores, mas antes uma camiseta e uma bermuda de cor cinza, deixando a barriga de fora: a garota *inocente* do começo foi substituída por outra, mais madura, um pouco sombria e que trata sua sexualidade mais livremente. Essas cores mais escuras confirmam que Sidney assumiu uma postura mais adulta em termos de roupas, montando uma imagem de maturidade que não a acompanha em outras áreas, mesmo porque, ao não ter grandes contradições, revela uma tentativa forçada de pular da imaturidade pueril para uma fase adulta, sem os percalços do meio.

Também, o corte de cabelo, mais curto e sempre arrumado, a substituição dos tênis por sapatos e o uso de batom de tom mais escuro, de brincos maiores e de um pingente ratificam essa construção cautelosa de uma imagem adulta, como na primeira cena em que Sidney anda pela faculdade (fig. 4.6).



Figuras 4.5 e 4.6 – Figurinos de Sidney Prescott em *Pânico 2*

¹²² Há, também, outra motivação, pois, para que a personagem principal esteja mais adaptada a correr e fugir, ela deve vestir calças ao invés de saias, tênis ao invés de sapatos. Contudo, nada justifica, a não ser o estilo da época, a cor escura e formatos masculinizados das roupas da década de 1980, menos pronunciados nas roupas de Prescott.

Outro indicativo de que as escolhas são a tentativa da personagem de construir uma imagem adulta para convencer as outras pessoas (e a si própria) se traduz-se no desprezo com que Sidney trata a aparente infantilidade das garotas da irmandade Delta Lambda Zeta, soltando indiretas sarcásticas quanto a seus comportamentos e atitudes, apesar de, pelo menos em teoria, ser mais nova que elas. Quando seu namorado faz uma piada, perguntando se Prescott, ao entrar para a irmandade, vai passar a se vestir como elas, a heroína responde “Isso não vai acontecer”; todavia, se observarmos as roupas criticadas (fig. 4.7), vemos que elas têm um corte infantilizado e cores claras e leves, que aproximam-se do figurino da personagem no primeiro filme.



Figura 4.7 – Roupas das garotas da irmandade Delta Lambda Zeta

No último filme, por motivos de outros compromissos, a atriz Neve Campbell só pôde estar no *set* de filmagem por vinte dias¹²³, o que diminuiu muito seu tempo em cena em comparação com os anteriores. Há basicamente dois figurinos para ela: antes de voltar a se deparar com o *Ghostface* e, após o confronto, de volta à casa. As roupas de Prescott em quase todo o terceiro filme obedecem à mesma regra do segundo: na primeira sequência (fig. 4.8), mesmo estando sozinha e podendo relaxar em suas vestimentas, a heroína aparece com uma calça jeans e uma camiseta de cor escura, com o cabelo bem penteado, maquiagem e acessórios, que ainda força, para si mesma mais que para os outros, a imagem de mulher já madura, sem incoerências.

¹²³ cf. <http://www.imdb.com/title/tt0134084/trivia>



Figuras 4.8 – Figurino na sequência de abertura de *Pânico 3*

Contudo, a tentativa de controlar sua imagem, sem que haja qualquer espaço para rachaduras, deixa escapar o estado estagnado de seu desenvolvimento, posto que ela, ao invés de enfrentar seu *monstro* e realizar as atitudes esperadas, prefere se isolar e fugir de suas responsabilidades. Essa estagnação no amadurecimento se concretiza na comparação em termos de figurinos dos clímaxes nos últimos dois capítulos:



Figuras 4.9 e 4.10 – O figurino no clímax de *Pânico 2* e de *Pânico 3*

Praticamente não há mudanças entre as duas cenas. A calça preta, a blusa verde-musgo e a jaqueta marrom, apesar de levemente diferentes em termos de tecido e corte, mostram o estacionamento emocional da personagem, em contraste com a passagem de tempo explicitada pelo crescimento do cabelo. Por fim o elemento que coroa a estagnação vem do primeiro problema a ser resolvido, desde o início do primeiro filme, a imaturidade para relacionamentos de cunho mais sexual: o pingente dado a ela por seu namorado no segundo filme, antes dele ser assassinado, permanece na composição do figurino, indicando que também não houve superação desse trauma específico, o que, nos moldes do capitalismo,

cria um consumidor tendendo a não obedecer padrões estatísticos de compra para sua idade, como, por exemplo, os móveis mais caros comprados quando um adulto casa, em comparação a móveis mais simples de um adolescente.

Já o figurino final usado por Sidney no filme (fig. 4.11) indica um retorno a um estágio de relaxamento em relação à imagem de sujeito perante os outros. Após enfrentar e derrotar seus medos, a personagem prova seu valor no mundo dos adultos e pode, então, diminuir o nível de controle que precisava antes exercer em si mesma. Assim, há um retorno ao primeiro filme, não nas cores das roupas, mas nos acessórios e no penteado: apesar de se encontrar com amigos, ela não utiliza o pingente (sinal de que o trauma da morte do ex-namorado ficou para trás) ou brincos, e seu cabelo novamente está mal preso, repetindo o desleixo da Sidney adolescente, que finalmente achou o meio-termo entre o que ela é e o que é esperado dela, ou nas palavras de Bettelheim, finalmente se tornou uma autarquia de si mesma.



Figura 4.11 – Sidney Prescott na última sequência de *Pânico 3*

As relações entre o que muda e o que permanece no figurino podem ser complexificadas cotejando o trauma que a personagem carrega em relação a sua mãe e como isso afeta seu envolvimento sexual¹²⁴. Em geral, elas são interpretadas, especialmente

¹²⁴ Christopher Vogler (1998, p. 87) postula que, para um filme ser bem sucedido, seu herói precisa ser “ambos um problema interno e externo”, o que daria um conjunto de complexidade interior e desafio material; o primeiro humanizaria a personagem principal, enquanto o segundo direcionaria o foco da narrativa para a ação. No entanto, esse conflito interno é pautado em um psicologismo superficial, uma relação de causa e efeito simplista de um ponto de vista psicanalítico.

na crítica atual¹²⁵ com direcionamento mais psicanalítico, como um indício de frustração sexual pronunciada, como já argumentava o diretor de *Halloween* (1978), John Carpenter (*apud* CLOVER, 1992, p. 48-49): “[...]a garota que é mais sexualmente tensa fica esfaqueando o cara com uma faca longa. Foi ela que o matou. Não porque ela é virgem, mas porque toda a energia reprimida começa a sair [...] Ela e o assassino têm certa ligação: repressão sexual”.

Assim, ao começar a diegese, o espectro do assassinato de sua mãe está para completar um ano, travando a sexualidade de Prescott, especialmente porque, ao ser erroneamente preso pelo crime, Cotton Weary (Liev Schriber) afirmou terem um caso. Sempre que confrontada com uma má imagem de sua mãe, Sidney ora age com agressividade, uma estratégia de fuga, ora encolhe-se em espanto, quando a informação não pode ser desconsiderada. A qualquer aproximação de Gale Weathers, que escrevera um livro tentando inocentar Weary e implicar a mãe dela em escapadelas sexuais, Sidney responde violentamente; também quando Billy Loomis sugere que ela deva superar o trauma e seguir com sua vida, ela responde com toques de sarcasmo: “Desculpe se minha vida traumatizada é inconveniente para sua existência perfeita”. Por outro lado, no enfrentamento final com os monstros nos primeiros dois capítulos, ela fica muda e aparentemente sem reação sempre que sua mãe emerge como uma mulher depravada¹²⁶.

O recalque completo em relação ao sexo é relatado especialmente no início da narrativa, de forma que qualquer menção sexual é tomada por Sidney como brincadeira. Em sua primeira cena, Loomis escala sua janela e sugere que o relacionamento deles é sexualmente imaturo, “meio editado para a TV”, ao que ela responde, sorrindo, “Então você achou que podia escalar minha janela e nós teríamos uma cena explícita”, e ele ri da própria ideia; no primeiro contato telefônico com o assassino, Prescott pensa se tratar de

¹²⁵ Em detrimento da crítica feminista à época do lançamento do filme, que definia os *slashers* como a realização de um prazer sádico da plateia, predominantemente masculina e machista, de ver cenas de tortura com mulheres. Isso foi desmentido na década seguinte, especialmente porque pesquisas revelaram que não havia maioria masculina nas salas de cinema e de que mesmo essa plateia masculina identificava-se parcialmente com a heroína, forçando novas interpretações (v. HUTCHINGS, 2004, p. 83-95; CLOVER, 1992, p. 42-60). Mais a esse respeito no capítulo 6.

¹²⁶ Mesmo já tendo admitido para si que a mãe não ecoava a imagem perfeita que a filha tinha dela, a personagem ainda se fragiliza até o clímax do terceiro capítulo da série, sempre que confrontada com um simulacro da voz materna utilizada pelo assassino.

uma brincadeira de Randy Meeks, e retribui de uma forma que, imagina, seria desconfortante também para ele, através de um gracejo sexual: “Gosto do que está fazendo com sua voz, Randy. É sexy”. Ao longo da diegese, ela vai reconhecendo que suas atitudes não condizem com o que era esperado dela, então começa a se perguntar “Quantos caras aguentariam uma namorada sexualmente anoréxica?”; a relação desse recalque com a mãe é explicitada com mais substancialidade em um diálogo com Billy Loomis, o que, em um processo de cura pela fala, marca também o início da mudança para com o fantasma da mãe:

Não posso me afundar nesse processo de dor para sempre e não posso continuar mentindo para mim mesma sobre quem minha mãe era. Penso estar realmente com medo de que vá me tornar como ela, você sabe, como um fruto ruim ou coisa assim.

Reconhecendo seus recalques, ela pôde se entregar sexualmente ao namorado, mesmo que esta atitude venha a se tornar mais um trauma, ao descobrir que ele era na realidade um dos assassinos que haviam matado a mãe dela. Assim, após essa descoberta, ela passa a optar por um comportamento galgado no autoisolamento, disfarçando o comportamento infantilizado que permanecia latente, mas mascarado.

No segundo filme, apesar de estar aparentemente mais confortável em termos sexuais, posto que tem um namorado (Jerry O’Connell) e não se incomoda em discutir com sua amiga (Elise Neal) qual dos dois policiais que a protegiam seria um *bom partido*, a cena que se passa na lanchonete da universidade dá a dimensão de como a imaturidade ainda permeia sua caracterização. Nesta cena, após três assassinatos já ocorridos na narrativa, Prescott tenta afastar seu namorado de si, supostamente para protegê-lo, e ele reage cantando uma canção a plenos pulmões na frente dos alunos, terminando por entregar a ela o pingente com as letras de sua fraternidade. Apesar da tendência a não chamar atenção, Sidney simplesmente enrubesce e não consegue conter seus sorrisos, ao mesmo tempo envergonhada e lisonjeada pela demonstração que foge ao seu controle. Contudo, a questão da confiança abalada no relacionamento anterior também permanece como um espectro, que simultaneamente não existe nem pode ser ignorada: ao fim do segundo capítulo, quando é sugerido que o namorado atual seria o segundo assassino, a associação óbvia

entre o medo preexistente da penetração sexual e o da faca do assassino revela-se mais uma vez. E, apesar de retrucar várias observações da Sra. Loomis (Laurie Metcalf), o encolhimento ao fim da narrativa se repete, ao ser novamente confrontada com a promiscuidade de sua mãe, o que acompanha um crescimento em termos de concretude: as alegações de um filho sem mãe, indiretamente prejudicado, foram substituídas pelas da própria mãe¹²⁷.

No capítulo final da trilogia, o autoisolamento se concretiza como elemento inicial de defesa, mas, após ser descoberta em seu esconderijo, Prescott opta por enfrentar o monstro e, ao derrotá-lo por seus próprios meios, pode, enfim, eliminar seu recalque sexual e voltar a ter relacionamentos mais profundos, outra diretriz capitalista desembocando na formação de uma família, que acarretaria em um consumo mais constante e na geração dos próximos consumidores. O primeiro indício, aqui, é a ausência de envolvimento com pessoas novas: a única pessoa nova com quem a heroína se relaciona é o detetive Kincaid (Patrick Dempsey), mas esse relacionamento é distante até a resolução de seus conflitos interiores; quando pedida para chamar o detetive por seu primeiro nome, Mark, ela responde que o fará quando ele “pegar o assassino”, mas, no entanto, revela para ele seus sentimentos conflitantes em relação à mãe, de sua mágoa por ela não corresponder à imagem da “mãe perfeita” de uma “família perfeita” e por ter “uma vida secreta”. De fato, o encontro final com Roman Bridger (Scott Foley) traz à tona a resolução dos recalques sexuais em relação à mãe: por um lado, Prescott não fica acuada ao ver o filme de sua mãe encontrando-se com homens com propósitos sexuais¹²⁸, nem treme ao saber que Bridger, como seu meio irmão, é a materialidade de tudo o que se dizia da mãe; antes, ela retruca qualquer argumento e urge-o a “tomar a responsabilidade” por seus atos. Ela pode, após a vitória conquistada nesse último enfrentamento, voltar ao convívio com as outras pessoas e exercer um contato mais íntimo com homens.

¹²⁷ Há aí outro elemento de impacto para uma pessoa cuja maturidade não está desenvolvida por completo: o fato de um adulto articular a informação dá, aos olhos ainda semi-infantis de Prescott, uma sensação de maior veracidade.

¹²⁸ É interessante mostrar que a imagem, supostamente mais concreta, apresenta-se com menos força em suas psiques do que os fantasmas dos rumores dos outros filmes.

É importante também fazer um paralelo de todo esse panorama das mudanças de Prescott com as discussões dela com um interlocutor específico de cada filme, que espelham o momento de maturação em que se encontra, bem como sua reação frente ao assassino. O primeiro desses momentos-chave acontece em sua cidade natal, com sua melhor amiga Tatum Riley (Rose McGowan), quando as duas estão discutindo a ausência de sexo no relacionamento da heroína. Enquanto Prescott admite meio incertamente que seu namorado teria razão ao cobrar um envolvimento maior, a amiga responde o que a outra gostaria de ouvir: haveria apenas “problemas de intimidade” compreensíveis e esses acabariam naturalmente; “Billy e seu pênis não a merecem” (mesmo tendo, anteriormente, afirmado que ele era “perfeito demais”). Da mesma forma que gostaria de fugir de sua flagrante inadequação sexual (especialmente em se comparando com sua amiga, de vida sexual ativa), ela também foge do confronto com o monstro de todas as formas possíveis, a partir da constatação de que as ameaças não eram *brincadeira*¹²⁹, até o momento final, sem escapatória; mas, mesmo assim, a heroína precisa da proteção dos outros: dos dois assassinos, um deles só é enfrentado e morto depois que ele já está ferido pelo companheiro, enquanto o outro é baleado primeiramente por Gale Weathers.

A conversa de Sidney com seu professor de teatro dá o tom do segundo filme, em que ela tenta se convencer de que precisa lutar, mesmo querendo fugir. Nesse caso, a articulação da frase “Eu sou uma lutadora” por três vezes, em entonações que vão embutindo um maior grau de confiança a cada repetição, segue a tendência de sua caracterização de tentar convencer a si mesma que os obstáculos precisam ser encarados. No clímax desse capítulo, ela termina por matar Mickey Altieri (Timothy Olyphant) atirando nele simultaneamente com Gale Weathers, mas somente após o assassino também ter sido ferido por sua companheira; esta, por sua vez, é morta por Cotton Weary e ainda recebe um tiro de Prescott na cabeça, para confirmar a morte. Vale lembrar também que, ao ser atacada pela Sra. Loomis, Prescott refugia-se primeiramente em uma saleta de controle do teatro, de onde tenta reagir à distância, com efeitos aural-visuais e derrubando equipamentos do palco sem correr riscos.

¹²⁹ Na primeira ligação do assassino, Prescott não só faz brincadeiras pelo telefone, mas também canta seu blefe e abre a porta da frente convidando-o a aparecer.

Finalmente, a transição da fuga para o reconhecimento das dificuldades e responsabilidades do mundo adulto é bem representada no diálogo com o detetive Kincaid no terceiro filme da série. A aceitação dos percalços da vida e dos *monstros* a serem enfrentados, mesmo quando o mais fácil seria fugir, é refletida pela personagem de Patrick Dempsey, pois, ao ser perguntado se havia requerido o caso dos assassinatos no estúdio, responde que, por ter crescido na área e conhecer bem Hollywood, sempre recebe os casos ligados à indústria do cinema; a afirmação dele de que o *glamour* de Hollywood sempre lembra morte espelha a fama detestada por Prescott, alcançada à custa da morte de pessoas queridas, assim como a constatação de que pessoas conscientes da violência entre seres humanos são assombradas por seu conhecimento. Por fim, a conexão derradeira entre as duas personagens ocorre na forma da individualização desses horrores, o “assistir a um filme de horror na sua cabeça, quer você queira ou não, sozinho”, consolidada nas últimas linhas do diálogo:

Sidney Prescott: Qual seu filme de horror preferido?

Detetive Kincaid: Minha vida.

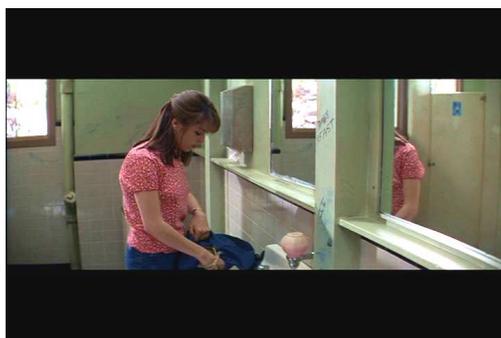
Sidney Prescott: [para si] O meu também.

Consonante à indicação do diálogo da necessidade de lidar com seus *monstros* sozinha, ela enfrenta e mata o assassino, invertendo a passividade e deixando somente o papel de dar o tiro de misericórdia para Dewey Riley.

É interessante pontuar a mudança na atitude da personagem com a questão do conhecimento na sobrevivência das vítimas do gênero. Para os filmes da década de 1980, o reconhecimento da situação ainda aparentava salvar a heroína, posto que, não se perdendo em prazeres efêmeros, ela estava pronta para enfrentar o monstro e vencê-lo; para as vítimas da trilogia, em grande número *nerds* que conhecem todas as regras de sobrevivência do cinema *slasher*, o fato de saberem ou não o que fazer não exerce influência em suas mortes, confirmando a assertiva de Adorno e Horkheimer (1985, p. 137) que o sistema em que vivem é realmente um jogo de azar, sem qualquer explicação lógica.

Sem dúvida o paralelo de evolução da personagem é construído em termos de imagens, em especial na repetição invertida de uma cena do primeiro filme no terceiro. Na

segunda sequência passada na escola, logo após o primeiro contado de Prescott com o assassino, ela tenta escapar dos olhares e comentários dos outros se refugiando no banheiro, mas o assassino está à sua espera; após ficarem sozinhos, ela escuta um ruído, abaixa-se, vê o assassino descer do assento sanitário de um dos cubículos e foge (fig. 4.12-4.15):



Figuras 4.12 a 4.15 – O ataque no banheiro da escola

Por sua vez, no terceiro filme, temos uma imagem especular dessa sequência: em um banheiro do estúdio, mas que traz semelhanças incríveis com o banheiro da escola¹³⁰, Prescott escuta um ruído, abaixa-se, vê os pés subindo no vaso de um dos cubículos¹³¹ e quebra a porta munida de *spray* de pimenta (fig. 4.16-4.19).

¹³⁰ O site *The internet movie database* chega a dizer que os dois são, na realidade, o mesmo banheiro (cf. www.imdb.com/title/tt0134084/trivia), mas não é possível concluir isso com certeza absoluta.

¹³¹ O fato da personagem Angelina Tyler (Emily Mortimer) estar no cubículo não é por acaso: de acordo com o comentário em voz do diretor no DVD do filme, ela deveria ser a segunda assassina, mas os produtores não gostaram da ideia.



Figuras 4.16 a 4.19 – O ataque no banheiro do estúdio

Nota-se, além da inversão dos pares antitéticos fuga/ataque para ambas, Prescott e a pessoa no cubículo, que a câmera situada à direita da heroína no primeiro filme apresenta-se à esquerda no terceiro, como a imagem refletida de um espelho; também o movimento da pessoa no cubículo começa sempre com o pé esquerdo, sugerindo que seria a mesma pessoa nos dois filmes; por fim, o posicionamento do foco narrativo, através do qual é focalizada a terceira das quatro imagens nas duas sequências, muda de uma posição distante e esguia para um ângulo mais próximo e direto, acompanhando a inversão na relação de poder.

Mesmo o silêncio de Prescott até quase o fim da diegese é interessante, pois revela a força da mudança pela qual ela passa¹³². As mortes de pessoas próximas, sua mãe e sua melhor amiga no primeiro filme, bem como do namorado e do amigo sobrevivente no segundo, levam-na a represar qualquer reação emocional; o diálogo passado após a morte de Randy Meeks (Jamie Kennedy) é um ótimo exemplo disso, pois, ao ser perguntada por Dewey Riley se estava bem, ela responde:

¹³² Paralelamente, há um motivo comercial para se manter essa opção no caráter de Prescott: ao se optar por uma heroína que vive maldizendo sua sorte, há uma aproximação do melodrama, que desagradaria a plateia masculina.

Sidney Prescott: Pare de me tratar como vidro, Dewey, eu não vou quebrar [break].

Hallie McDaniel: Não tem problema quebrar [break]¹³³.

Sidney Prescott: Não vai acontecer.

No entanto, apesar do caminho subjetivista que se abre a partir da narrativa fílmica, há que pensar nos perigos de se exagerar a ênfase na possibilidade de resolução dos problemas pela modificação na subjetividade de Prescott, negligenciando a parte social de seus infortúnios. A metáfora do monstro evoca uma *necessidade* social de adequação e sujeição à ordem, enquanto a resistência na narrativa mostra uma ambiguidade ideológica inicial para com os objetivos do sujeito, mas que deverá ser eliminada por completo. Adorno (2004, p. 78-79), em *As estrelas descem à Terra*, desvela os perigos da apropriação de mecanismos da psicanálise pelo sistema, formando assim um psicologismo que, ao invés de servir para a auto-exploração e esclarecimento, termina simplesmente por justificar as diretrizes superestruturais:

Isto é indicativo de uma função que a psicologia popular está assumindo hoje em dia a uma extensão cada vez maior. Enquanto a psicologia, quando realmente levada a cabo, é um meio de exploração [insight] para dentro de si mesmo, crítica de si mesmo e concomitantemente exploração e crítica de outrem, também pode desempenhar o papel de droga social. Em particular, as dificuldades objetivas, que sem dúvida sempre trazem seus aspectos subjetivos e são parcialmente enraizadas nos sujeitos, são apresentadas como se dependessem completamente do indivíduo. Isto alivia qualquer atitude crítica, até a voltada para si mesmo, já que o indivíduo recebe a gratificação narcísica de que é na realidade de grande importância ao mesmo tempo em que é mantido sob controle. Enquanto o mundo não é tão ruim, a ele [ao indivíduo] é dado a entender que de alguma forma os problemas surgem a partir de, e somente de, seus comportamentos e ações. Achar a abordagem certa para si mesmo é considerada uma condição suficiente para aliviar todas as dificuldades, assim compensando parcialmente para o sentimento de fraqueza do qual a abordagem se inicia por completo. A fórmula aliciante [pat-formula] “tudo depende do homem” não é somente uma meia-verdade, mas na realidade serve para mascarar tudo que se materializa sobre as cabeças das pessoas.

¹³³ Optei pela tradução “quebrar” no segundo “break” para enfatizar a repetição, mesmo que em inglês a tradução literal traga um problema para as duas falas; enquanto há uma possibilidade de tradução literal no primeiro caso, nos dois a palavra poderia ser traduzida por chorar, ou qualquer palavra que indicasse a demonstração da tristeza imensa sentida pela personagem.

Assim se estrutura a fábula fílmica, pois somente após colocar seu destino em suas próprias mãos Prescott pode enfim vencer e ter a recompensa de uma integração completa no mundo consumista. A resistência inicial da personagem recusa inicialmente o papel adulto de produtora/consumidora, reduzindo sua reificação ao mínimo¹³⁴, chegando ela a isolar-se em uma caverna metafórica, na qual seu único contato com as pessoas era através de um telefone, e ainda assim mascarada por uma falsa identidade; todavia, ao fim da diegese ela sucumbe à ideologia de funcionar na sociedade e se tornar um indivíduo *completo*.

Em termos de gênero fílmico, considerando-se o desenvolvimento interior da personagem principal da trilogia, pode-se dizer que ela termina escapando por completo ao padrão *slasher*, nos quais as personagens femininas não têm qualquer tipo de mudança, como se o gênero, por si só já dispensasse maiores explicações e confiasse no conhecimento prévio dos espectadores¹³⁵. Tania Modleski (2000, p. 290) aponta uma natural tendência minimalista no gênero:

Filmes como *Maníaco* e *Sexta-feira 13* e suas sequências vão mais além em sua redução de enredo e personagem. Em *Sexta-feira 13* (1980), um grupo de jovens é reunido como empregados de uma colônia de férias e eles são assassinados ao acaso sempre que se afastam para fazer amor. As pessoas do filme são praticamente intercambiáveis, já que nada aprendemos sobre eles como indivíduos, e não há virtualmente a construção de um clímax – só variações do tema dos assassinatos [*slashing*], criando um padrão que é mais ou menos reversível.

Prescott, adotando uma posição de personagem redonda em uma classificação mais tradicional (pelo menos relativamente, em termos de narrativas *slasher*), assume uma complexidade que denuncia as limitações não só do gênero como um todo, mas, metonimicamente, da indústria do cinema de forma geral. Ao prometer ser a mesma e

¹³⁴ Lembrando aqui a problemática de se descrever um indivíduo *emancipado, independente* em relação ao capitalismo, posto que o próprio conceito de indivíduo, se é que tenha existido, foi criado a partir das necessidades de singularização impostas pelas relações comerciais a partir do Renascimento. A esse respeito, ver Jameson (2003a) e Hall (2005).

¹³⁵ Esse é um recurso bastante utilizado no cinema, especialmente em gêneros nos quais não havia muita liberdade. Ele foi usado estilisticamente por diretores como Howard Hawks, confiando, por exemplo, que sua audiência conheceria os clichês do gênero utilizado: nas comédias *screwball* que fez, não havia preocupação com uma verossimilhança exterior ao filme, como em *Levada da breca* (1938) ou *Jejum de amor* (1940), assim como, em seus *westerns*, um encontro de dois velhos amigos deixava implícita necessariamente uma dívida passada de um para com o outro, como em *Onde começa o inferno* (1959) ou *El Dorado* (1966).

mudar, ela quebra as expectativas dos consumidores em relação à mercadoria, renova o velho em uma forma ao mesmo tempo conhecida e inesperada. Assim, o filme evidencia a lacuna existente entre a promessa do produto de realizar os desejos do consumidor e sua impossibilidade de fazê-lo (*cf.* BAUMAN, 2008, p. 63).

Resta, ainda, uma última discussão a fazer pertinente à análise das personagens, que começará a ser desenvolvida neste capítulo, mas só se configurará por completo ao final da comparação com o monstro: o que fazer, em um exercício de interpretação, com os ruídos dos objetos. As possibilidades históricas de análise literária/fílmica incluem sua negação, omissão e, mais recentemente, a exposição dessas contradições como parte da impossibilidade de uma leitura totalizante de qualquer item cultural.

Foram escolhidas como universo de investigação as ligações telefônicas entre monstro e vítimas. Aqui, verifica-se como as atitudes da personagem principal se adequam à hipótese de análise seguida, que será comparada, ao final da próxima parte, com a inadequação das atitudes do monstro em sua caracterização, desembocando no debate de que fatores levam a isso, considerando tanto os narrativos quanto os econômicos.

Da parte de Sidney Prescott, as conversas com o monstro (ou imitadores) pelo telefone guiam-se, grosso modo, pelo mesmo padrão de sua caracterização: a inocência, seguida da fuga, até o momento de enfrentamento. Na primeira ligação, sem que tenha havido qualquer contato entre a heroína e monstro como tal, ela mostra-se bem receptiva, aceitando a ligação como uma brincadeira e desafiando o assassino em tom de troça; o ponto de virada nesse momento inicial configura-se, contudo, na ameaça de que Prescott morrerá como sua mãe, assunto com o qual, sabe, nenhum de seus amigos brincaria. A partir daí, sua abordagem muda: abalada pela lembrança da morte da mãe, e confiando que o assassino não estaria próximo, ela o desafia e ele ataca.

Após a chegada da polícia e a prisão de seu namorado, Billy Loomis, como suspeito, ela recebe a segunda ligação, na casa de sua amiga Tatum Riley. A voz novamente irônica confronta Prescott com um dos medos que a perseguem naquele momento, o de ter condenado um inocente ao corredor da morte pelo assassinato de sua mãe. Em parte, o temor da personagem pode sempre ser potencializado pela quantidade de

informação privilegiada que o monstro carrega: a frase “Parece que você dedurou o cara errado... de novo!” aponta não só para o erro inicial, conhecido por ele e ignorado por ela, mas necessariamente explicita o fato dela ter preferido preservar a imagem errônea de uma mãe perfeita em detrimento da vida de outrem.

No entanto, a confirmação de que a atitude da heroína segue a mesma caracterização dos outros elementos só pode ser confirmada, no primeiro filme, com a ligação dela para os assassinos. Aproveitando-se da distração dos algozes com a ameaça de Gale Weathers, Prescott esconde-se com seu pai em um armário, liga para a polícia, veste a roupa do assassino e, buscando ganhar tempo, liga de um celular para a casa onde estão, falando com a voz distorcida do monstro. O travestimento da voz acompanha o da imagem, permitindo que ela possa atacar seus antípodas, utilizando o mesmo convite de “jogar” com regras injustas.

No segundo filme, a coragem de Prescott, utilizada para ameaçar os perpetradores de trotes de como essa atitude pode acabar em uma ação criminal, é mantida no único telefonema que ela recebe do verdadeiro assassino: por crer-se fora de seu alcance, repete a atitude desafiadora e ele ataca novamente. Finalmente, no último capítulo da trilogia, há duas ligações, que seguem exatamente seu desenvolvimento como personagem: a primeira, na voz da mãe dela¹³⁶, causa uma surpresa devido ao abalo psicológico, fazendo-a recuar quando a voz muda para a do monstro e a ameaça; já a segunda ligação, cuja voz é a dela e, a princípio, repete tudo o que é dito, não a abala nem quando a voz transforma-se na do assassino, coroando, assim, sua maturidade.

Nesse caso, suas inconstâncias são perfeitamente acompanhadas por suas atitudes ao telefone, que se prestam a potencializá-las. No entanto, como toda interpretação, esta também depende da desconsideração de ruídos dissonantes e normalmente só é válida para universos pequenos, e em especial para alguns elementos sobre outros: considerando a quase impossibilidade de se manter uma constância em qualquer aspecto de uma personagem esse tipo de análise baseada na instabilidade é possível, mas, em geral, não funciona para seres ficcionais que tentam manter uma estabilidade, como veremos a seguir.

¹³⁶ A modificação da voz do monstro será tratada no final da seção 4.2.

4.2. Ghostface: o múltiplo uno

A tarefa de tentar pensar a figura do monstro é bem mais complexa que a da heroína. Popularmente, o gênero horror é diferenciado dos outros justamente pela imagem do monstruoso: é bastante comum, em críticas não especializadas de revistas, e também em comentários pessoais, achar expressões como “É um filme *de vampiro*”, o que ajuda a qualificar e, por consequência, comercializar o filme. Em grande parte isso se dá porque frequentemente as obras de horror, tanto no cinema quanto na literatura, trazem o monstro em posição de destaque, acima de qualquer herói a partir do título¹³⁷ (não é à toa que muitas pessoas acham que Frankenstein é o nome do monstro e não do cientista); e, sem dúvida, não há trabalho que trate do gênero horror sem uma parte dedicada à figura do monstro, definindo e interpretando-a de acordo com seu momento e universo de amostragem.

Por conta disso, as interpretações tendem a seguir alguns modelos mais ou menos pré-estabelecidos e de escopo amplo, especialmente de direcionamentos alegórico-sociais ou psicologistas, o que dificulta a tarefa de escapar deles. Assim, esta seção tentará pensar como a construção dos monstros se dá, avaliando as diretrizes dessas correntes principais e seus problemas, reelaborando-as sempre que necessário.

Essa seção estará dividida em uma primeira parte, que tentará discutir o que vem a ser um monstro e suas possíveis características, seguida de um afunilamento para o cinema *slasher* e, por fim, uma caracterização do monstro da trilogia *Pânico*, o *Ghostface*, sob a hipótese de leitura de que, inversamente ao caminho na criação de Sidney Prescott, a narrativa tenta homogeneizar tudo que há de heterogêneo nele, com a função de fabricar uma sobrenaturalidade não passível de explicação, que desemboca ulteriormente em uma superdiferenciação dos corpos condizente com o capitalismo tardio.

A palavra monstro vem do latim “*monstrum*”, significando agouro ou sinal (MACHADO, 1959, p. 1531), e que também serve de base etimológica para palavras como

¹³⁷ Ademais, a presença do monstro é a principal característica repetida em seqüências de filmes de horror. Poucos, como *A hora do pesadelo 7* ou *Brinquedo assassino 2*, trazem os heróis novamente, enquanto o mais comum é trazerem, no máximo, alguma personagem menor, como o Dr. Loomis na série *Halloween*.

mostrar e demonstrar, criando um vácuo entre aquilo que é compreendido positivamente e aquilo que, negativamente, escapando à capacidade de elaboração, pode somente ser mostrado. Sérgio Luiz Prado Bellei (2000, p. 14-15) aponta o surgimento do monstro nos parâmetros modernos como uma saída para as limitações flagrantes do sistema platônico/aristotélico de compreensão da realidade, indicando que

Para a ‘representação’ de tais realidades por definição *não representáveis*, tornava-se necessário o recurso à *via negativa*, ou seja, a um sistema de significados que demonstrasse a validade limitada da lógica por meio de um discurso que, em sua *deformação monstruosa*, fosse capaz de confundir categorias pela *negação* da sistematicidade lógica só *aparentemente* reveladora da correspondência entre a palavra e a coisa. [...] O monstro e o discurso da monstruosidade constituem uma linguagem reveladora daquilo que, não podendo ser re-presentado, pode apenas, como sugere a origem etimológica de ‘monstro’, ser mostrado ou demonstrado (‘monstrare’). (grifos do autor).

Em geral, as definições do que vem a ser um monstro seguem a premissa básica de que monstro é tudo aquilo que não pode ser explicado racionalmente. É essa negatividade que ronda o mundo inteligível, oscilando frequentemente entre considerar somente espectros imateriais, ou incluir também seres materiais, como os *serial killers*, por exemplo. Nesse caso, o subgênero *slasher* é bastante representativo, pois apresenta, em sua micro-história, da década de 1970 até os dias de hoje, um mini-universo das divisões na crítica especializada. Peter Hutchings (2004) divide o gênero em três fases principais: primeiro, o *slasher* propriamente dito, produzido mais ou menos entre 1978 e 1981, em que não há uma explicação sobrenatural para os poderes do monstro, incluindo filmes como *Halloween* (1978), *Sexta-feira 13* (1980) e *Feliz aniversário para mim* (1981)¹³⁸; o *neoslasher*, denominação para o resto da década de 1980 e a primeira metade de década de 1990, em que os monstros ganham características sobrenaturais como a imortalidade, incluindo as sequências de *Sexta-feira 13* do período (1981; 1982; 1983; 1984; 1985; 1986; 1988; 1993)

¹³⁸ Isso não quer dizer que não houvesse espaço para o fantástico, no sentido estabelecido por Todorov (2007): enquanto os assassinatos em filmes como *Feliz aniversário para mim* (1981) podem ser explicados pelo fato de que as vítimas são pegas de surpresa, há nessa primeira leva *slasher* filmes como *Halloween* (1978) e *Sexta-Feira 13* (1980), nos quais perguntas permanecem não respondidas: como se explicaria que, nunca apressando o passo, Michael Myers sempre alcança suas vítimas, que correm, ou que a Sra. Voorhees, de idade um pouco avançada, tem força para realizar cenas de violência extrema, como atravessar um arpaço primeiro através de um colchão e depois através da nuca de um dos rapazes com uma única mão, posto que a outra o segurava.

e a série *A hora do pesadelo* (1984; 1985; 1987; 1988; 1989; 1991; 1994); e, finalmente, os pós-*slashers*, a partir da segunda metade da década de 1990, que apresentam ambas as possibilidades, tanto nos assassinos humanos da trilogia *Pânico* (1996; 1998; 2000) quanto na Morte completamente sobrenatural de *Premonição* (1998).

A crítica especializada segue a mesma divisão. Enquanto os teóricos mais tradicionais, como Todorov (2007), tentam diferenciar aquelas histórias com explicações lógicas ou não, na presença ou ausência de explicações sobrenaturais para os elementos fantásticos, os mais recentes tentam abarcar todas as qualidades de monstro possíveis, como o brasileiro Luiz Nazário (1998), num gesto característico da Teoria da década de 1990 de não discriminar os *diferentes* em qualquer instância, sendo todos parte de um grande *melting pot* que dialoga e se hibridiza. No entanto, como a trilogia *Pânico* traz uma única figura monstruosa, que aparenta sobrenaturalidade, mas, a rigor, não a possui, essa distinção deixa de ser importante em si para este trabalho, passando a ser somente para a relação da trilogia com o gênero *slasher* como um todo.

De qualquer forma, o universo, sobrenatural ou não, aceito por cada teórico sempre resulta em uma tentativa de explicação do irracional-feito-imagem, como na definição de Noël Carroll (1990), de que o monstro seria necessariamente ameaçador e impuro, implicando em um monstro explícito, ou, pelo menos, assim sugerido. Essa relação entre o monstruoso e o explícito permeia o termo estranho [*unheimlich*], desenhado por Freud (1996a) em artigo homônimo de 1919 e impossível de desconsiderar em qualquer trabalho sobre horror. A re-elaboração de elementos familiares [*heimlich*] para que pareçam estranhos apontam para uma dimensão recalcada dos termos: aquilo que pertence ao reino do familiar permanece escondido, privado, enquanto aquilo que é estranho ou não-familiar é (ou pode ser), por conseguinte, exposto e público, seguindo a mesma lógica de elaboração secundária dos desejos nos sonhos.

O motivo do recalque teorizado por Freud embasa, de um jeito ou de outro, todas as teorias que tentam nominar o monstruoso, em suas três correntes principais: por um lado, 1) a crítica socio-alegórica usa os monstros como metáforas de males recalcados socialmente, onde, por exemplo, um extraterrestre de qualquer filme da década de 1950 vira um russo ou chinês; por outro, 2) a crítica psicanalítica parte do princípio de que o monstruoso é

acionado pelo rastro de uma cena primal escondida no inconsciente, transformando qualquer assassino em um violentador sexual ou uma personificação do falo; mas, reconhecendo por fim os limites de uma abordagem unidirecional, isto é, uma objetivação e uma subjetivação, 3) a maioria dos críticos contemporâneos tenta negociar entre as duas tendências, mesmo usualmente impondo uma delas sobre a outra e fazendo uma salada em que todo o aparato teórico é aplicado superficialmente¹³⁹.

Da mesma forma que as correntes são mais ou menos as mesmas, os equívocos de interpretação também são repetidos à exaustão, como se pode constatar nas obras que tratam do monstruoso. No Brasil, os estudos sobre os monstros são capitaneados por pesquisadores da Universidade Federal de Minas Gerais, em especial, na área de Letras, pelo grupo de estudos “Crimes, pecados e monstruosidades: o mal na literatura” e na área de Cinema pelo professor Luiz Nazário. Os trabalhos desses pesquisadores mostram-se bastante característicos, negociando as duas vertentes como se pode observar em livros com enfoque nos Estudos Culturais, como *Monstros e monstruosidades na literatura* (2007), organizado pelo líder do grupo Julio Jeha, ou no livro de vertente predominantemente psicanalítica *Da natureza dos monstros*, de Nazário (1998).

Os dois caem nos mesmos problemas básicos: inicialmente, mesmo que haja uma repetição *ad infinitum* dos motivos monstruosos¹⁴⁰, é impossível tentar essencializar o que seria um monstro, especialmente em se tomando como ponto de partida o universo de amostragem, em que Jeha, no artigo “Monstros como metáforas do mal” (2007b), tenta englobar todas as formas do monstruoso e suas definições ao longo dos séculos, e Nazário, seguindo ambição semelhante, inclui todas as formas monstruosas presentes na literatura e cinema ao longo da história da humanidade.

O segundo equívoco comum na caracterização dos estudos sobre os monstros, que por vezes se sobrepõe à essencialização, é a generalização totalizante de um objeto complexo, tanto artisticamente quanto em termos de contexto e repercussões. Jeha, por exemplo, caracteriza o monstro de *Frankenstein* como a inauguração “de uma linhagem de

¹³⁹ A respeito das origens, características e limites da Teoria contemporânea, ver Durão (2004a).

¹⁴⁰ W. D. Gagliani (2007, p. 156), em um artigo voltado a aspirantes de escritores de horror, fala que, diante da improbabilidade de se criar novos monstros, deve-se revitalizar os antigos para dar vida nova às histórias, “fazendo de algo familiar algo novo”.

monstros que falam de nosso mal-estar perante o desenvolvimento da ciência e o progresso tecnológico, assim como diante de guerras e genocídios” (2007a, p. 7) e, por fim, “a metáfora do remorso, tanto de Frankenstein como de Mary Shelley” (2007b, p. 24). Na primeira citação, temos duas imprecisões causadas por essa supergeneralização: a “linhagem de monstros” e o “mal estar” sugerem que não haverá nuances ambivalentes no próprio *Frankenstein* em relação ao progresso, desmentido pela posição ambígua do monstro como personagem, protagonista e, em certo momento, narrador no romance, e sua busca por um propósito que lhe foi negado, nem em seus seguidores, como *Neuromancer*, publicado em 1984 por William Gibson, cuja imbricação da tecnologia nos corpos humanos implica em uma ambiguidade indecível; além disso, as “guerras e genocídios” só passaram a ser diretamente ligados ao processo tecnológico no Século XX, a partir da utilização de aviões, tanques e armas químicas na Primeira Guerra Mundial, ou a exterminação industrializada dos judeus, na Segunda Guerra¹⁴¹; na outra citação, mais problemática ainda, o autor relaciona a escrita do romance ao remorso de Mary Shelley em relação ao suicídio de Harriet Westbrook, esposa do poeta Percy Bysshe Shelley, abandonada grávida e já com um rebento, recorrendo a um psicologismo biográfico para metaforizar a criação do monstro.

Por outro lado, Nazário cobre um direcionamento mais voltado à psicanálise, mas não menos problemático em termos de generalização. No capítulo “O que é o monstro?” (1998, p. 9-22), após fazer um inventário das inúmeras formas que um monstro pode assumir, ele identifica o “caráter sexual” dos monstros em geral, assemelhando-os a um falo, o que inclui os representantes fundamentais do gênero, como Drácula (ibid., p. 20):

Até o monstro antropomorfo apresenta as características de um falo: o Drácula descrito por Bram Stoker, peludo e de lábios muito vermelhos exala um cheiro horrível; deixa as pessoas abobalhadas; rouba a beleza e a força alheias; cresce e encolhe; dorme de dia e acorda à noite, quando se ergue excitado e rijo do ataúde, subindo pelas paredes. Como o membro viril está preso ao testículo, o vampiro o está ao caixão, que tem de carregar por toda parte: a terra natal onde repousa é sua potência sexual, e a capa preta que adotou no cinema remete ao prepúcio. Esse falo que o vampiro representa é essencialmente mau, perverso, violentador, viciando os que o experimentam: Drácula não penetra senão convidado mas, depois que penetra, não precisa mais de convite. O fato do

¹⁴¹ Sobre industrialização e as duas grandes guerras, v. Hobsbawm (2004).

espelho não refletir sua imagem liga-se à ideia de que o falo é a parte secreta do homem, que não se exhibe publicamente. E as receitas para liquidar um vampiro reafirmam o simbolismo: o sol, a água corrente, o alho e as coisas sagradas o amolecem, mas ele só desaparece mediante um ritual simbólico de castração – fulminado a bala benta, com uma estaca cravada no coração ou tendo a cabeça cortada.¹⁴²

Mesmo desconsiderando a falta de atualização no discurso psicanalítico, pode-se observar a preferência de Nazário, da mesma forma que Jeha, por textos canônicos, como se um texto fundador de uma tradição implicasse em sua continuidade imutável, e não em diálogos infundáveis, a ponto do *ur-text* não poder mais ser reconhecido; também, essa predileção pelo cânone do horror geralmente recalca a inabilidade de lidar com objetos contemporâneos, de forma que o Drácula só é pensado como um objeto vitoriano e, no cinema, das décadas de 1930 e 1950, sendo o filme de Francis Ford Coppola (1992) relegado a discussões de como os velhos *arquétipos* são revitalizados, ao invés de relacioná-lo individualmente a seu momento. Além disso, ainda que se conseguisse direcionar a metáfora básica do falo intacta somente para vampiros, a essencialização necessária para agrupar objetos tão díspares como o Drácula, do romance de Bram Stoker, todas as suas adaptações para o cinema, quadrinhos, etc., o vampiro negro Bláckula, do filme homônimo (1972), o vampiro híbrido Blade (1998) e o vampiro juvenil Edward Cullen, da franquia *Crepúsculo* (2008; 2009; 2010; 2011; 2012), terminaria por deformar a todos¹⁴³.

Por fim, o terceiro e último problema é bastante comum nos Estudos Culturais, especialmente na área de estudos de cinema, e, como tal, mais presente no livro de Nazário (1998): há uma tendência dos pesquisadores que trabalham com cinema em dar ênfase à formação de repertório, em detrimento da análise de objetos singularizados, deslocando o foco das interpretações de um aprofundamento da forma para uma *rizomatização* de

¹⁴² Deve-se fazer uma menção à confusão de vampiros contida nesse parágrafo, também um perigo da celebração indiscriminada da multiplicidade. À descrição do Drácula de Bram Stoker, somam-se diversas características advindas das adaptações para o cinema, como a capa, reconhecida como tal, mas também o levantar rijo do caixão, do filme *Nosferatu* (1922), e a fraqueza diante da bala benta e da água corrente, presentes nas produções da Hammer dos anos de 1950 e 1960 (no romance, como Drácula poderia viajar de navio até a Inglaterra? Mesmo que o oceano não contasse como água corrente, o barco ainda precisaria adentrar Londres pelo Rio Tamisa).

¹⁴³ Isso considerando somente um tipo de monstro, sem tentar fazer a metáfora abraçar Zumbis, animais ferozes, extraterrestres e todas as outras possibilidades de monstro descritas no próprio livro de Nazário.

inúmeros objetos e seus conteúdos¹⁴⁴. Isso faz parte das diretrizes dos Estudos Culturais de celebrar a variedade da diferença, e pode ser constatado em qualquer capítulo de *Da natureza dos monstros*: por exemplo, ao enumerar a quantidade de obras citadas/interpretadas no capítulo “A integração do vampiro”, pode-se contabilizar 47 artefatos, dentre cinema, literatura e até música popular, em apenas 12 páginas, numa média de quase 4 objetos por página. Essa abundância de objetos toma um tom quase irônico perante a falta de opções de interpretação de todos os itens, reduzidos a poucos em relações de univocidade, em que a capa é necessariamente o prepúcio e o caixão o testículo (*sic*) para todos os casos, terminando, inadvertidamente, por corroborar a homogeneidade da indústria cultural propagada por Adorno e Horkheimer (1985).

Para o cinema *slasher*, tanto o destaque da figura monstruosa quanto as abordagens principais e os equívocos permanecem mais ou menos inalterados. Após o sucesso do primeiro filme e a realização das continuações, a esteira da produção de massa das franquias mais populares do gênero tiveram um efeito interessante nas estratégias comerciais dos estúdios: à medida que as vítimas rasas e sem atrativos passaram a ser intercambiadas praticamente sem perda para a narrativa, o monstro passa a figurar como a mola propulsora da série, figurando em todo o material promocional e outros produtos associados a ela. Com efeito, a máscara de Michael Myers, a máscara de hóquei usada por Jason Vorhees e o nome¹⁴⁵ e o rosto desfigurado de Freddy Krueger tornaram-se marcas distintas de cada série, substituindo o rosto do herói e dividindo as escolhas das crianças nas festas de *halloween*¹⁴⁶.

Há uma relação direta entre o uso das máscaras e o sucesso dos personagens/franquias. Nenhum dos assassinos da primeira leva de *slashers* que mostrou um rosto humano conseguiu emplacar continuações, mesmo, em alguns casos, sendo

¹⁴⁴ Uma consequência comum desse tipo de abordagem pode ser encontrada no livro *Nightmares in red White and blue*, de Joseph Maddrey (2004), em que o subtítulo, uma *evolução* do cinema de horror americano, implica quase que totalmente em um encadeamento de momentos históricos e os diversos filmes que foram produzidos em cada um, sem fornecer tentativas de conexão entre eles, especialmente a partir da década de 1960.

¹⁴⁵ No primeiro filme da série, ele é conhecido somente como Fred Krueger; o *-dy* de Freddy, diminutivo carinhoso, só foi acrescentado após seu sucesso, especialmente com as crianças, o que resultou também em uma personagem mais ativa e brincalhona nas sequências.

¹⁴⁶ O mesmo acontece com os filmes de super-heróis, em que o rosto do ator fica secundário, em termos de divulgação, em relação à personagem.

bancados por grandes estúdios e profissionais relativamente conhecidos, como *A morte convida para dançar* (1980) e *Feliz aniversário para mim* (1981); por outro, a máscara de Michael Myers influenciou toda a indústria, que começou a verificar uma relação entre a máscara e a taxa de sucesso com o público. O exemplo mais claro dessa verificação aconteceu na série *Sexta-feira 13*: a Sra. Voorhees, praticamente sem rosto no filme original foi substituída pelo filho no episódio seguinte, que aparece com a cabeça coberta por um saco; a máscara de hóquei, marca característica da série, só foi introduzida no terceiro capítulo, passando automaticamente a figurar como signo maior da franquia. A máscara que despersonaliza o assassino, permitindo do ponto de vista da indústria¹⁴⁷ que o ator mude e a franquia não seja prejudicada economicamente, estandardiza os sujeitos do horror, vestindo-os com um véu de anonimidade¹⁴⁸ que tem conseqüências psicológicas importantes na plateia: por um lado, o não reconhecimento do inimigo, material e único, em consonância com a continuação da tela na vida real (v. ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 118), ocasiona na crença da existência de um ser nessas características, e não em práticas impessoais que não têm um rosto real (nem tão claramente metafórico); por outro, o rosto por trás da máscara pode ser preenchido individualmente, causando na ausência um efeito de horror maior que a presença¹⁴⁹.

Verifica-se a importância comercial do rosto monstruoso ao justapor o material de apresentação de *A hora do pesadelo*, em dois momentos diferentes, o cartaz do filme quando exibido nos cinemas¹⁵⁰ (fig. 4.20) e a capa do DVD (fig. 4.21):

¹⁴⁷ Em geral, toda vez que o ator, responsável pela imagem do filme, muda, isso é reconhecido como um sinal de perda de qualidade e, conseqüentemente, há perdas econômicas; no entanto, considerando as relações entre ator e cinema *slasher*, o mais natural é que alguém que faz um papel de destaque em um filme de horror queira largá-lo antes que o estigma o atinja, ou ficará limitado a papéis do gênero.

¹⁴⁸ Sobre os perigos de uma mercantilização generalizada, desembocando em estandardização e anonimidade, ver Durão (2008a, p. 29).

¹⁴⁹ Esse recurso de sugerir e não mostrar é bastante utilizado desde a década de 1940, quando o produtor Val Lewton, em parte por falta de recursos, mas também por perceber que as pessoas apresentavam mais medo diante de uma tela escura, ao invés de um monstro explícito, passou a utilizar os mecanismos do cinema *noir* (*chiaroscuro*, luz lateral, enredos com faltas) em filmes como *Sangue de pantera* (1941).

¹⁵⁰ Retirado de Nourmand e Marsh (2004, p. 81).



Figuras 4.20 e 4.21: Pôster de cinema e capa do DVD A hora do pesadelo

O pôster para exposição nos cinemas e a capa do DVD têm contextos bem diferentes e isso perpassa o conceito de sua produção. Para o primeiro, a plateia não conhecia ainda o filme, nem, por consequência, o assassino Freddy Krueger; assim, o *marketing* responsável pela apresentação do pôster escolheu por criar suspense em relação ao rosto de Krueger, mostrando apenas suas garras, ao passo que destaca a heroína e introduz o contexto do sono, espaço no qual ataca suas vítimas. No material para o DVD, elaborado depois dos sete filmes da franquia terem sido lançados, e de Krueger ter se tornado uma mercadoria das mais preciosas no segmento do horror, as garras dele continuam em evidência, mas a posição de destaque dos dois é invertida: o rosto de Lagenkamp passa a coadjuvante, em segundo plano, da verdadeira atração da série, o assassino.

Se nada é mais natural do que o papel de destaque que esses seres tenham nas interpretações do horror no cinema e de como são consumidas vorazmente por grandes quantidades de pessoas em determinado momento histórico, as leituras do monstruoso como metáforas sociais apresentam-se das mais comuns na crítica especializada. Esse tipo de abordagem deve muito ao livro *De Caligari a Hitler* (2004), publicado por Siegfried Kracauer em 1947, que coteja o cinema alemão entre 1895 e 1945 com as mudanças sociais ocorridas na Alemanha no período, analisando, em seu percurso, monstros sobrenaturais, como Nosferatu e o Golem, ou humanos, como Dr. Mabuse e Tartufo. Kracauer (*ibid.*, p. 5-6) aduz que os filmes produzidos por uma nação são, em relação às outras artes, um reflexo mais direto de sua mentalidade, ou de “disposições psicológicas” inconscientes, por duas razões: 1) do ponto de vista da produção, o cinema não é uma mídia criada por um único indivíduo, mas uma negociação coletiva de toda a equipe produtora, incluindo a mão-de-obra e o conhecimento empírico da classe trabalhadora; e 2) em termos de circulação,

um filme é direcionado a uma multidão anônima, e há uma relação direta entre seu sucesso e os pontos inconscientes que toca em uma população. Ainda em relação à circulação, ele lembra que o sistema de propaganda estadunidense já possibilitou o sucesso de filmes não tão desejados pela plateia, mas que, por outro lado, “Hollywood não tem condições de [can't afford to] ignorar a espontaneidade por parte do público”, especialmente frente a “bilheterias que encolhem”.

Atualizando essas formulações, a primeira ressalva que se precisa fazer é a redimensionalização do conceito de nação, que, após o avanço do capitalismo tardio para além das fronteiras globalizadas, perdeu força e precisou, para os estudos contemporâneos de cinema, ser convertido em plateia mundial (v. DUARTE, 2008, p. 98), num movimento homogeneizante característico da indústria cultural, produzindo artefatos para serem consumidos igualmente ao redor da Terra. Isso tem que ser levado em consonância com o aumento nos custos para a manufatura de filmes, chegando à casa das centenas de milhões de dólares, bem como o aumento no consumo no restante do planeta em relação ao estadunidense, tornando os outros mercados bastante atrativos em relação ao que eram trinta anos atrás: isso pode ser constatado pela inclusão de mercados anteriormente considerados pouco lucrativos nas turnês de divulgação dos filmes, como aconteceu recentemente com a visita de Tom Cruise ao Brasil para a estréia de *Operação Valquíria* (2008).

Além disso, a resistência a certos filmes pelo público mundial pode ser considerada um fator positivo pela indústria como um todo, do ponto de vista puramente comercial. Se, por um lado, alguns filmes conseguem, às vezes surpreendentemente, uma bilheteria bilionária ao redor do mundo, do qual o exemplo mais sintomático é *Avatar* (2009); por outro, filmes que fracassam em uma parte podem compensar isso em outra, como aconteceu com *Efeito Borboleta* (2004), que teve uma bilheteria pequena em seu país de origem em relação à arrecadação mundial¹⁵¹, tanto que sua continuação (2006), lançada

¹⁵¹ Pode parecer díspar que a bilheteria interna dos EUA seja comparada à do resto mundo inteiro, mas, voltando algumas décadas, o mercado estadunidense, superaquecido, realmente arrecadava mais que todos os outros. Por exemplo, segundo o site *The Internet Movie Database*, o primeiro filme da saga de *Guerra nas estrelas* (1977), coletou mais de 320 milhões de dólares somente nos Estados Unidos somente, contra 191 milhões no resto do mundo.

direto em DVD nos EUA, foi lançada no circuito de cinemas no mercado brasileiro, somente por conta do sucesso local do primeiro filme.

Em contrapartida, se Kracauer relaciona a bilheteria que encolhe rapidamente a uma falsa conexão com seu público-alvo, mascarada pela sedução de propagandas, o que se pode dizer hoje é que a grande maioria dos filmes se enquadra nessa característica, confirmando o avanço dessa tendência, verificada na importância da arrecadação no fim-de-semana de estreia. Escolhendo a esmo um filme arrasa-quarteirão munido de uma grande campanha publicitária, a probabilidade maior é a de ver sua receita caindo vertiginosamente a cada semana: a continuação de *Transformers* (2009), de subtítulo “A vingança dos derrotados”, por exemplo, arrecadou, nos Estados Unidos, quase 109 milhões em sua primeira semana, baixando para pouco mais de 42 milhões na segunda, 24 na terceira (mesmo havendo, aqui, um aumento no número de salas exibindo o filme, que caem após essa semana), 13 na quarta, 8 na quinta, 4,7 na sexta, 3 na sétima e 1,6 na oitava¹⁵².

Além da confirmação do papel da propaganda, que empurra aos consumidores produtos que não dizem muito a eles, há um fator mais amplo a ser tirado desses números, relativo à imposição do novo. Há um sentimento de *angústia da referência*¹⁵³ na plateia contemporânea, onde o novo deve ser consumido imediatamente após seu lançamento, sob pena de exclusão das próximas conversas: a falta de profundidade nas relações interpessoais cria uma busca por todo e qualquer assunto *novo*, que possa ser sempre discutido com a mesma superficialidade e que fica “imediatamente velho após sua apreensão instantânea” (RAMOS, 2008, p. 91).

Por fim, houve uma mudança considerável na percepção de Kracauer do cinema quase artesanal alemão da primeira metade do século XX, em relação à divisão especializada do trabalho no cinema contemporâneo estadunidense. Se ele percebia uma participação do saber empírico da classe trabalhadora, que poderia sugerir detalhes no set de filmagem ou na distribuição das luzes em um filme de Pabst, isso foi substituído em Hollywood por uma hierarquia fechada na qual cada área da produção tem um responsável

¹⁵² Fonte www.imdb.com.

¹⁵³ Devo ao professor Fabio Akcelrud Durão a expressão, em conversa durante o doutorado.

setorial, não havendo mais espaço para sugestões oriundas da mão-de-obra semiformada para realizar trabalhos com habilidade, mas sem reflexão¹⁵⁴.

Hoje, atualizados os conceitos iniciados por Kracauer, esse tipo de interpretação é encontrada com facilidade, dividindo os filmes de horror em ciclos relativamente bem definidos e cotejando-os de forma geral com seu *Zeitgeist*. Esses ciclos são, de acordo com Hutchings (2004, p. 16), “sucessos [*hits*] comerciais iniciais [...] explorados pela companhia felizarda em possuí-los, enquanto outras companhias procuram achar sua forma de capitalizar em cima desse sucesso”. Por exemplo, os teóricos relacionam a chegada do horror ao cinema estadunidense à queda da bolsa de Nova York em 1929: para Skal (2001, p. 159), Drácula era “um capitalista sanguinário, que se muda da Transilvânia após sugar os aldeões locais” e o Frankenstein é um “símbolo gritante de um exército de trabalhadores abandonados e abjetos, em suas roupas de trabalho e botas grosseiras [*asphalt-spreader*]”. Já, para Maddrey (2004, p. 12), o Drácula também era sintomático do problema de imigração pelo qual os EUA passavam naquele momento, enquanto o filme *Frankenstein* trazia uma discussão sobre o papel e os limites da ciência naquele momento.

Para o cinema *slasher*, as interpretações são um pouco mais escassas, devido a sua proximidade temporal; todo o chamado cinema de horror moderno, a partir de 1968, ano de lançamento d’*O bebê de Rosemary* e *A noite dos mortos vivos*, é enquadrado como reflexo de uma “revolução de todas as coisas sagradas” (ibid., p. 68), sendo o gênero o único a poder negar mais completamente os sonhos de “oportunidades sem limite e mobilidade ascendente, de aceitação e inclusão em uma sociedade supostamente sem classes, o potencial de transformação econômica repentina e o nirvana do consumo sem fim” (SKAL, 2001, p. 353).

Halloween (1978), considerado o marco a conseguir juntar toda a gramática do gênero *slasher*¹⁵⁵, é, de fato, o filme mais estudado e analisado desses anos iniciais. Kendall

¹⁵⁴ Isso se deu, em parte, por conta da organização dos trabalhadores estadunidenses nas décadas de 1930 e 1940, seguindo a especialização alienante de funções, benéfica ao capitalismo, e culminando com a criação dos sindicatos no cinema divididos por categoria, rejeitando a proposta de um megassindicato que incluísse todas as funções (SCHATZ, 1999, p. 31-34).

¹⁵⁵ Em *Halloween*, John Carpenter combina pela primeira vez todos os recursos identificados com o gênero posteriormente, e já utilizados separadamente por alguns diretores, como a focalização dupla do monstro e da

R. Phillips (2005, p. 131-132) identifica, nesse contexto, além da crise nos valores, uma recessão econômica de elevado desemprego, piorada pela primeira crise do petróleo e que desencadeou uma escalada dos valores conservadores, personificados na imagem de Ronald Reagan, candidato quase vitorioso na eleição presidencial de 1976 e vitorioso em 1980.

Espelhada nesse conservadorismo, a imagem mais usada para o cinema *slasher* da década de 1980 é a de que o assassino seria a materialização de uma punição pelos excessos econômicos das décadas anteriores, que começam a cobrar seu preço. Segundo Eric Hobsbawm (2004, p. 393), houve uma dificuldade por parte dos países desenvolvidos em aceitar o fato de que o modelo econômico que havia trazido prosperidade nas últimas décadas estava perdendo força, e que uma queda brusca poderia atingir o mundo inteiro, suscetível à mundialização do capital. As provações, pelas quais as vítimas em potencial deveriam resistir aos excessos e que determinam narrativamente a sobrevivência ou não de cada uma, são reflexos, em parte, do hiperconsumismo da sociedade estadunidense nos anos Reagan e fazem parte de uma leitura recorrente da crítica especializada, principalmente em trabalhos ainda escritos na década de 1980, como Dika (1987).

Nesse aspecto, duas características do monstro tradicional do *slasher*, o mascarado que mata com objetos perfurantes, são comumente associadas a esse período: a relação entre formação do monstro e sociedade e a violência das mortes. Talvez pelo gênero horror florescer mais facilmente nos Estados Unidos em épocas de dificuldades sociais, e o monstro ser frequentemente associado às classes baixas da população, há uma tendência naturalista de relacionar a criação do monstro às condições precárias de onde vem, sugerindo que sua vingança é compreendida parcialmente como uma forma de justiça social, mas, paradoxalmente, responsabilizando-o pelas *escolhas* subsequentes de assassinar os jovens, sendo condenado e culpado por tanto. Segundo, o hiperconsumismo da sociedade traz um paralelo com a questão anterior: quanto maior é o excesso dos jovens, na década de 1980 identificados com as roupas coloridas e maquiagem excessiva dos filmes adolescentes e programas de TV, e especificamente no cinema *slasher* reconhecidos pela permissividade sexual e de vícios, tanto maior é a punição, traduzida, em termos estéticos,

heroína, o transporte do horror para um espaço urbano, a série de provações pelas quais passam todas as personagens, o assassino mascarado e sem voz, a imagem da mocinha forte e não mais desprotegida, etc.

em um exagero que beira o *kitsch*, na representação mortes cada vez mais elaboradas em sua violência explícita, regadas a baldes e baldes de sangue falso¹⁵⁶.

No entanto, à medida que o momento de produção desses filmes foi se distanciando, as críticas começaram a considerar outras possibilidades de interpretação, notadamente a alternativa da inconsciência e a questão da luta de classes, ambas fruto das modificações sócio-ideológicas ocorridas nos anos de 1990. A primeira delas modifica levemente o foco de atenção entre as ações e os resultados: no lugar de uma relação behaviorista de punição perante o comportamento consumista das personagens, permeada pelo medo do fim da bonança, a crítica da década seguinte passa a ver essa relação conforme seu momento, não como uma premonição do que poderia acontecer, mas como uma certeza da depressão desencadeada pela pequena recessão da crise dos tigres asiáticos no início da década e da abertura do bloco socialista; assim, o crime do excesso passa a dividir espaço, nas interpretações, com o crime do despreparo ou inconsciência, levando à afirmação de que os jovens morriam por sua distração. A segunda atualização, por sua vez, influenciada pelas novas relações de trabalho, após a inundação de mão-de-obra barata imigrando de países pobres e, por consequência, um princípio de renascimento dos movimentos sociais protestando contra o desemprego, que desembocaram num maior fechamento das fronteiras e num recalque ideológico de aceitação do múltiplo, as formas de interpretação do cinema de horror da segunda metade da última década do século e do decênio seguinte passaram a incluir, necessariamente, considerações acerca da relação do monstruoso com as minorias sociais e etno-sexuais.

Nesse aspecto, os elementos mais enfatizados nas novas leituras do cinema *slasher* deixaram de enfatizar os jovens de classe média, seus pecados e provações, passando a focalizar na origem e composição do monstro. A crítica passa a observar que os satanistas ricos d'*O Bebê de Rosemary* (1968) são substituídos na década seguinte pelas famílias pobres e canibais de filmes quase alegóricos como *O massacre da serra elétrica* (1974) e *Quadrilha de sádicos* (1977), por sua vez cambiados por monstros mais cotidianos como Jason Vorhees, filho com problemas mentais da cozinheira do acampamento, ou Freddy

¹⁵⁶ Em alguns casos chegava-se a extremos, como o filme *Garotos Perdidos* (1987), dirigido por Joel Schumacher, no qual o sangue utilizado carregava um componente para dar brilho semelhante à purpurina.

Krueger, faxineiro e assassino de crianças (v. BRIEFEL; NGAI, 2000, p. 281-282). A posição dos sujeitos ocupa, nessa nova crítica, o espaço e ênfase dada, por exemplo, ao eixo sintagmático no formalismo ou ao eixo paradigmático no estruturalismo, agora perseguindo uma constelação de conceitos e tentando abarcar simultaneamente as esferas textual, social e subjetiva de cada obra.

A abordagem psicanalítica, por sua vez, toma como base os apelos sexuais de cada um dos monstros, adequando-os parcialmente a seu momento de produção, acreditando que enquanto houver “uma sociedade construída a partir da monogamia e da família, haverá uma grande excesso [*surplus*] de energia sexual reprimida, e o que está reprimido deve sempre retornar” (WOOD, 2003, p. 72). Se na interpretação de Nazário (1998, p. 20), todo vampiro é sempre um falo, há como pensar que, para cada década, o vampiro da vez siga direcionamentos psicanalíticos específicos, ou, pelo menos, diferenças de nuances. Em se comparando o *Drácula* dirigido por Tod Browning (1931) e o de Francis Ford Coppola (1992), por exemplo, pode-se verificar uma modificação na percepção da sexualidade feminina. No mais antigo deles, a entrega às pulsões (em oposição, por exemplo, à sublimação delas) pelas personagens femininas são fatores que, quase sempre, levam à destruição, especialmente quando há uma aquiescência: a morte de Lucy é mais sumária porque ela assume sua atração completamente¹⁵⁷, enquanto Mina pode ser salva, reprimindo seu desejo e tendo sido forçada a beber o sangue do vampiro; no filme mais moderno, por sua vez, Lucy também morre, mas depois de um percurso mais longo e mais ambíguo em termos de aceitação da sexualidade, ao passo que Mina, mais segura de sua sexualidade, pede ao vampiro para beber o sangue da imortalidade, pois a salvação de uma e condenação da outra só pode ser explicada através da diferença de sentimentos que *Drácula* nutre por cada uma delas.

Há também uma tendência a relacionar o monstro à liberdade ou repressão na sociedade, ou, psicanaliticamente, ao Isso [*Es*] e ao Supereu [*Überich*] freudianos. Em geral, em uma sociedade repressora e patriarcal, qualquer força que age contrária a esses ditames é considerada libertadora; assim funcionam, por exemplo, os monstros espaciais da

¹⁵⁷ Claro que, de um ponto de vista narrativo, o primeiro filme também segue a convenção da época, considerando prejudicial à aceitação do filme que houvesse divisão em quem seria a personagem protagonista, fato ocorrido, à mesma época, com o protagonista em *King Kong* (1932).

década de 1950, como *A bolha* (1958), um ser gelatinoso que vem do espaço e, ao interromper a vida dos habitantes de uma pequena cidade no interior dos EUA, por consequência desmancha temporariamente a cadeia pseudonatural do capital e da família patriarcal, sendo ulteriormente associada ao caos e ao Isso freudiano na crítica especializada¹⁵⁸. O caso do cinema *slasher* é oposto a esse: em geral, os monstros, reflexo dos anos conservadores da administração Reagan, ao *penetrarem* os jovens promíscuos, são associados à lei do pai e, logo, ao Supereu, ao agente punitivo. Michael Myers e Jason Vorhees, dois dos assassinos das franquias mais numerosas, usam armas nitidamente fálicas, como facas, no lugar do *phallus* associado com a lei¹⁵⁹.

Por outro lado, generalizações desse tipo são sempre problemáticas, como no caso ambíguo de Freddy Krueger, que age simultaneamente como Supereu e Isso, dependendo do ponto de vista. Krueger é um assassino de crianças, culpado mas libertado por uma tecnicidade jurídica, que é morto pelos pais da vizinhança, alguns revoltados pela morte de seus filhos e outros temendo que lhes aconteça o mesmo. Assim, em seu retorno, Krueger é, de uma só vez, um agente punitivo das famílias que cometeram um crime e não sofreram por isso, assumindo o papel de Supereu, ao mesmo tempo em que continua seu projeto de matar jovens, liberando suas pulsões do Isso e desfazendo a teia do capital da sociedade *yuppie*. Um elemento significativo dessa ambiguidade é sua arma, as facas servindo como continuações dos dedos: ao mesmo tempo que se enquadram no padrão de símbolo fálico dos *slashers*, elas também funcionam como extensões de seu toque perverso contra as crianças atacadas.

De fato, é impensável, hoje, um modelo de crítica que desvincule por completo o objeto e considerações acerca de sua produção e implicações psicanalíticas. Do ponto de vista social, pode-se até evocar o bordão de Jameson (1981, p. 9), de sempre historicizar, enquanto, por outro, lado, pode-se lembrar Freud (1996b) insistindo que toda energia criativa é sublimada de pulsões sexuais. Na trilogia *Pânico*, a articulação entre esses dois

¹⁵⁸ A esse respeito, v. Wood (2003) ou Hutchings (2004).

¹⁵⁹ A simbologia das armas fálicas também permeia o subgênero estupro e vingança (*rape-revenge*) da época: em *A vingança de Jennifer* (1978), a heroína poderia matar um de seus estupradores com um revólver, mas prefere seduzi-lo e, posteriormente, castrá-lo com uma faca.

eixos com a matéria textual do filme leva a um panorama das condições materiais da década de 1990, especialmente por meio da comparação com a década anterior.

A construção narrativa da figura do monstro tenta seguir o caminho contrário da heroína, ou seja, o personagem *Ghostface*, vivido por cinco assassinos diferentes, passa a ser caracterizado por uma imagística constante e virtualmente imutável. Como na seção anterior, também iniciaremos a interpretação a partir da tese contrária: é inevitável concebermos que o *Ghostface* não é o mesmo personagem, posto que, dentro e fora da narrativa, é personificado por uma série de pessoas diferentes, fragmentado, um contraste entre corpo fantasiado, corpo sem fantasia e voz, pelo menos¹⁶⁰.

Assim, as próximas páginas trarão uma tentativa de descrição do monstro, explorando essa tensão entre o repetido relativamente forçado e a fragmentação, natural, tratando de sua aparência, fraqueza, atitudes em relação às vítimas, motivação e, finalmente, a relação entre as peculiaridades dos assassinos e a sociedade na qual foi produzido. Além disso, a parte final tratará das ligações telefônicas do monstro, contrastando com o último momento da caracterização de Sidney Prescott.

Sem dúvida, a característica constante do monstro mais facilmente memorável pelos espectadores é a fantasia com máscara (fig. 4.22), que é uma revitalização do quadro expressionista *O grito*, pintado por Edvard Munch em 1893, em cuja litografia de 1895 é mais fácil perceber a semelhança por conta das cores (fig. 4.23). O curioso e aparentemente fantástico (no sentido de Todorov) dessa imagem é que, não importando, em teoria, quem está por baixo da fantasia¹⁶¹, o monstro sempre aparenta ter a mesma figura, mesmo que, no filme de abertura, Stuart Macher (Matthew Lillard) fosse alto enquanto seu parceiro Billy Loomis (Skeet Ulrich) fosse baixo, e, no segundo, Mickey (Timothy Olyphant) fosse

¹⁶⁰ É interessante aqui a questão da imagem do monstro para a comercialização da franquia. Torna-se muito difícil, pela especialização de cada fragmento que compõe o monstro, para fazer uma distinção entre cada um dos cinco assassinos humanos, em contraste com o monstro paramentado, ou a voz sem corpo.

¹⁶¹ Exceto no caso de Roman Bridger, único assassino no terceiro filme, é praticamente impossível determinar com certeza quem está por baixo da fantasia em cada um dos assassinatos, mesmo quando a motivação para a morte de uma personagem específica é ligada a um deles.

jovem e atlético enquanto sua parceira, a Sra. Loomis (Laurie Metcalf), fosse uma senhora de meia idade¹⁶².



Figuras 4.22 e 4.23: *Ghostface* e o quadro “O grito”

Além disso, conforme o padrão do subgênero, o monstro, paramentado como tal, é imortal; no caso da trilogia, ele só pode ser derrotado após seu desmascaramento e aproximação com o humano. Isso significa que, enquanto a fantasia não é retirada, o assassino não sangra ou sofre, mesmo quando atingido ou baleado por qualquer uma das personagens. Um dos indicativos desse desmascaramento do assassino é a religação entre corpo e voz humana, o que não acontece no resto da diegese. No entanto, a fala do monstro, propriamente dita, permanece constante durante os três episódios: ele tem uma soada assustadora ao telefone, interpretada por Roger Jackson, mas a imagem do monstro aparenta ser muda¹⁶³, seguindo também o padrão dos filmes *slasher* da década de 1980 e, mais amplamente, do cinema de horror como um todo, no qual o abjeto, em geral, não tem voz (cf. FRAYLING, 2006, p. 6). Por outro lado, a ausência da fala aponta para um ser completo, uno e sem faltas, um paralelo ao que, no gênero faroeste, seria o personagem desempenhado por John Wayne¹⁶⁴, que não precisa de complementos, não interagindo com qualquer outro personagem, por meio de fala ou toque. O interessante é que o *Ghostface*

¹⁶² Em se quebrando a quarta parede, há uma quantidade enorme de pessoas debaixo da fantasia: além dos próprios atores, a fantasia também foi utilizada ante as câmeras por dublês, nas cenas de maior ação, e, por brincadeira em alguns momentos, outras pessoas envolvidas na produção, incluindo o diretor Wes Craven (fonte: www.imdb.com).

¹⁶³ Para aumentar a distância entre voz e corpo, no set de filmagem, o diretor Wes Craven pedia que Jackson ficasse em uma sala separada, sem contato com os atores, e realmente ligasse para o telefone usado como acessório (fonte: www.imdb.com).

¹⁶⁴ A respeito desse tipo de ser no cinema americano, v. Durão (2009a, p. 19).

paramentado enquadra-se nesse aspecto, mesmo que, exceto pelo último episódio, seja possível apenas a partir da união de dois assassinos, o que demonstra mais uma vez a desconexão entre o monstro-função e o humano por baixo da máscara.

O único deslize nesses componentes da caracterização (a vulnerabilidade do monstro e a desconexão entre voz e corpo) ocorre na morte de Tatum Riley (Rose McGowan), no primeiro capítulo, pois, ao atacá-la e ser atingido com a porta da geladeira, o monstro solta um pequeno gemido de dor audível, ao contrário de todos os outros momentos em que é atingido, nos quais não demonstra qualquer tipo de fraqueza.

Esse tipo de ataque em velocidade, contrastando com os monstros lentos da década de 1980, é outra constante nas atitudes dele. Apesar de haver pequena diferença de temperamento entre os assassinos dos diferentes capítulos, a forma de ataque é mais ou menos constante para todos. A diferença está no fato de os monstros do segundo episódio serem levemente mais irritáveis, atacando diante de provocações, enquanto os outros esperam cautelosamente pelo momento mais propício. No mais, o roteiro dos assassinatos é mais ou menos o mesmo: nas primeiras mortes do filme, há um contato por telefone, uma sedução seguida de ameaça e finalmente o ataque, no qual o monstro corre velozmente em direção à vítima e pode ser desviado ou atingido com facilidade; para as mortes ocorridas no clímax, o telefonema é dispensado. Enfatizando a verossimilhança a essa continuidade da força monstruosa, alguns detalhes dos movimentos são repetidos em mais de um capítulo: por exemplo, nos dois primeiros, há um momento pós assassinato em que o *Ghostface* limpa a lâmina da faca com sua luva (fig. 4.24 e 4.25);



Figuras 4.24 e 4.25: A limpeza da faca em *Pânico* e *Pânico 2*

Outras atitudes, além da forma de ataque e da limpeza da faca, repetem-se durante a diegese, como a forma de tratar suas vítimas, tanto face a face quanto por telefone. Os assassinos, nos três filmes, tratam diferentemente as vítimas mais indefesas e aquelas que podem reagir com mais força: em geral, as mulheres e os adolescentes fracos, a maioria das vítimas, entram num jogo de gato e rato, onde o monstro inicialmente brinca, sem pressa, para então cometer o assassinio; por outro lado, os homens adultos, incluindo aí o câmera do primeiro filme, os policiais e o namorado de Prescott no segundo e o guarda-costas e os policiais no terceiro, aqueles que podem reagir e dar maior trabalho ao monstro são mortos sumariamente. Para a brincadeira com as vítimas mais despreparadas, há alguns princípios que se repetem em vários assassinatos: primeiramente, o *Ghostface* sempre aparece relativamente distante das vítimas mais fracas, dando-as algum tempo de fuga; além disso, o susto é sempre um elemento de fetiche para ele, que as espera virar e sobressaltar, só então as atacando, ao ponto, no caso de Randy Meeks, de ir embora porque o adolescente não se vira para encará-lo e tomar o susto.

Também, as armas do monstro são constantes, apesar de diferirem das do gênero, em geral. As armas fálicas do *slasher* costumeiro dividem as mortes com armas de fogo, inexistentes na década anterior. Enquanto facas são traço característico dos assassinos da década de 1980, revólveres são novidades da década de 1990, mas reconhecidamente do *Pânico*, pois os outros filmes em que aparecem são de menor projeção, como *Cry Wolf – o jogo da mentira* (2005), cujas mortes são frutos de acidentes cometidos por personagens menores, e não pelos assassinos principais, como em *A noite das brincadeira mortais* (2008). As armas brancas e outros objetos cortantes são relacionados a uma simbologia psicanalítica de poder sexual pela penetração, o que condiz com as interpretações do monstro como Supereu que pune aqueles que transgridem a lei do pai; por outro lado, a pulsão cega da década anterior, que usa os mesmos objetos para homens e mulheres, é substituída por uma maior especialização dos assassinatos, onde muitas vezes aqueles de maior ameaça são mortos por revólveres, como se fora um mecanismo de segurança à função narrativa do monstro (paralelo à utilização de um colete à prova de balas), coadunando com as novas regras de segurança do trabalho capitalista, especialmente pelo

fato de que o assassino da década anterior não podia ser morto, enquanto as pessoas embaixo da máscara corriam, a despeito das aparências, riscos reais.

Contudo, por certo, a maior diferença do *Ghostface* para os outros monstros do gênero está, sem dúvida, em sua motivação, onde o conforto de ser abjeto foi parcialmente substituído por um ultranarcisismo exibicionista. Enquanto a motivação para os assassinatos dos filmes *slasher* tradicionais em geral está ligada à vingança por um mal causado ao monstro em sua formação, na trilogia *Pânico* esse motivo se soma a outro, mais próximo da juventude dos anos de 1990: o desejo de ser famoso. Por um lado, existe, sim, a continuidade do motivo tradicional dos *slashers* na trilogia, mas por motivos relativamente mais brandos: a vingança de Stu Macher por ser largado pela namorada, a de Billy Loomis por ser abandonado pela mãe por conta da traição do pai com a mãe de Sidney Prescott, a vingança da Sra. Loomis pela morte do filho ou de Roman Bridger pela rejeição de sua mãe por conta da nova família. Por outro, quando, na relação entre vida e produção, “os meios e o fim são invertidos” em um mundo em que “A vida virou aparência” (ADORNO, 2005, p.15), pode-se perceber claramente a inversão da relação fama/valor, quando as pessoas deixam de ser famosas por terem algum tipo de distinção qualitativa e passam a ser vistas diferentemente justamente por serem famosas, e todos os assassinos da trilogia têm o desejo, não de cometerem os crimes impessoalmente e esconderem o rosto, como os monstros da década de 1980, mas de serem reconhecidos por eles de alguma forma: Stu Macher e Billy Loomis queriam culpar o pai de Sidney Prescott e assumir a posição de únicos sobreviventes planejando a sequência, Mickey queria ser reconhecido como assassino, para ser julgado e condenado como tal, culpando a violência nos filmes por sua má conduta, e Roman Bridger queria não só destruir a família, concedida a Prescott e negada a ele, mas também roubar a fama de sobrevivente que coubera a ela nos dois primeiros capítulos. Dessa forma, a vitimização é sempre uma forma de compensação procurada pelos assassinos entre os que sobreviverem, seja fingindo posar de vítimas aos olhos dos outros, seja como assassinos, mas eximindo-se de culpa pelas mortes.

Assim, há uma modificação aparentemente pequena, mas sintomática, na formação dos monstros, especialmente se comparada com suas origens: enquanto os anos 1980 traziam um pesadelo para a geração *yuppie*, um monstro advindo das classes baixas que os

punha por seus excessos, a década seguinte trazia um assassino que pertencia à mesma esfera social de suas vítimas, e logo deveria ser penalizado por suas ações. Contudo, deve-se apontar o inimigo predominante em cada momento histórico, os resquícios da guerra fria na década de 1980 e a reconfiguração após a queda do muro de Berlim. No momento histórico anterior, com a crise do final da década de 1970 chegou-se a sugerir que o capitalismo estava em seus últimos dias e que talvez a única saída àquele momento para os EUA e a Europa Ocidental era aderir ao estado socialista totalizador. Assim, nada mais natural que o horror emergisse do proletariado para matar burgueses. Por outro lado, após a derrocada do bloco socialista, o inimigo de décadas não mais existia, de forma que houve uma remodelagem da estrutura interna dos EUA, de que, a partir daquele momento, o único culpado por suas mazelas era ele mesmo e sua organização sócio-política. Assim, diante de uma nova onda de movimentos sociais, pedindo igualdade para as minorias, sociais, raciais ou sexuais, a sociedade americana passa a culpar a si (ou, pelo menos, uma parte dela)¹⁶⁵.

Abrindo um pequeno parêntese, essa reorganização social de um inimigo externo para os movimentos sociais contra o inimigo interno leva a uma modificação bastante importante dos monstros *slashers* da década de 1980 para a seguinte, em termos de estranho [*unheimlich*]. Nos filmes tradicionais, o monstro é sempre um ser híbrido, nem vivo nem morto, mas que passeia entre os dois como um entrelugar fantástico: ao contrário dos monstros das primeiras décadas do cinema estadunidense¹⁶⁶, Michael Myers, Jason Vorhees e Freddy Krueger não podem ser mortos, voltando sempre para continuar seus assassinatos¹⁶⁷. Assim, em um mundo marcado ainda pela guerra fria, em que as noções de

¹⁶⁵ Para uma sistematização mais completa da diferença entre os monstros das décadas de 1980 e 1990, ver Ponte (2008; 2009).

¹⁶⁶ A trilogia *Pânico* faz uma homenagem a Monstros como Drácula e Frankenstein, na década de 1930, mortos no desfecho e reaparecidos vivos nas sequências, como se nada tivesse acontecido; seres dessa natureza só puderam sobreviver ao final do filme a partir da década de 1960 (cf. HUTCHINGS, 2004, p. 17-18).

¹⁶⁷ Claro que isso, economicamente, ocorre também porque o monstro passa a ser o rosto da franquia e, sem ele, não há continuação. Para corroborar esse argumento, pode-se citar como dois exemplos de tentativas de mudanças que fracassaram: *Sexta-feira 13 parte V: um novo começo* (1985) e *Halloween III* (1982). Na série capitaneada por Jason Vorhees, após sua morte no quarto filme da série, um humano veste a máscara de hóquei e faz as vezes de assassino, o que desagradou os fãs, e o monstro original teve de ser ressuscitado para o sexto filme da série; em *Halloween III*, Michael Myers foi preterido em prol de outro monstro, o irlandês Conal Cochran (Dan O'Herlihy), que planejava uma série de mortes simultâneas na noite de Halloween, mas o filme foi o pior fracasso comercial da série.

certo e errado seriam, supostamente, claras, o estranho estaria travestido de um hibridismo incomum à época. Por outro lado, na trilogia *Pânico*, o *Ghostface* seria somente um humano (ou dois, conforme o caso), travestido, cuja imortalidade era provida por um colete à prova de balas e um pouco de sorte. Assim, em uma década marcada por discursos de defesa da multiplicidade e diferença, nada mais compreensível que o estranho para ela seja o uno¹⁶⁸, não mais o híbrido.

Todavia, os monstros das duas décadas, em sua reelaboração pelo capitalismo tardio, assemelham-se por haver perdido o contato com suas origens, os contos populares¹⁶⁹, bem como seus motivos míticos, para então assumirem a forma da ordem vigente, de uma racionalidade¹⁷⁰ nos moldes científicos, o que Weber chamou de desencantamento do mundo [*Entzauberung der Welt*], operando “a eliminação da magia como meio de salvação” (WEBER, 2004, p. 106). Assim, enquanto os monstros dos contos populares eram, até certo ponto, uma explicação personificada para coisas ruins que aconteciam com as pessoas, os assassinos do *slasher* passam a exercer uma força de controle real sobre os comportamentos dos personagens ao seu redor, baseados no conceito de moralidade burguesa vigente nas décadas em questão e terminando por confirmar a indicação de que “O radical desencantamento do mundo não deixava interiormente outro caminho a seguir a não ser a ascese intramundana” (ibid., p. 135). Em termos de diferenças mínimas, as vítimas dos anos de 1980 tinham um código ético de conduta a ser cumprido, enquanto, para as vítimas dos anos de 1990, bastava não cometer qualquer agressão pessoal a um dos assassinos.

Além do mais, a origem social dos assassinos acarreta em uma série de considerações sobre o público-alvo dos filmes, da classe abastada a que pertencem e de como se relacionam com a culpa burguesa. No primeiro ciclo *slasher*, mesmo que os pobres dessem um rosto ao horror, havia uma condescendência com o monstro e sua origem, traduzida em uma explicação traumática quase naturalista, que eximia automaticamente o

¹⁶⁸ Do outro lado do espectro encontramos também a morte da franquia *Premonição* (2000; 2003; 2006; 2009), que, também uma, é completamente sobrenatural.

¹⁶⁹ A esse respeito, ver Clover (1992, p. 10)

¹⁷⁰ Claro que, até certo ponto, essa origem mítica tem uma parcela de racionalidade e vice-versa, como advogam Adorno e Horkheimer (1985).

monstro de uma culpabilidade, chegando a ponto de muitos fãs torcerem pelo monstro em detrimento da heroína (pelo menos em parte da diegese)¹⁷¹, enquanto o *Ghostface* tenta ineficazmente forçar essa explicação, mas sempre emerge como o culpado.

Talvez o melhor momento para se observar essa intolerância com o monstro seja o final do terceiro episódio da série. Nele, Roman Bridger, responsável pelos assassinatos, primeiro tenta explicar o porquê de suas ações, no caso, por ser abandonado e posteriormente rejeitado pela mãe, e ter o lugar que ele considerava seu de direito usurpado por Sidney Prescott, a filha do casamento *legítimo*. A partir daí planeja a morte das pessoas, com intuito final de culpar Prescott, tornando-se o herói e assumindo sua função narrativa. Com a recusa da explicação por Prescott, fonte de identificação entre o filme e a plateia àquele momento, a culpa retorna e ele ainda tenta jogá-la em John Milton, o produtor em cuja casa a mãe dos dois teria sido estuprada, iniciando o ciclo que culminaria com as mortes. No entanto, a heroína, demonstrando intolerância com o excesso de justificativas, explode com “você sabe por que mata pessoas, Roman? [...] Porque você escolhe! Não há outra pessoa para culpar! Por que você não assume a porra da responsabilidade?”

Por certo, a fragilidade dos argumentos do assassino emerge do recalque de saber-se errado, impelido pela necessidade de parar as mortes para argumentar sua inocência. Monstros Como Jason Vorhees simplesmente eram, sem faltas nem necessidade de argumentação, cumprindo sua função em silêncio, enquanto o *Ghostface* queria forçar um simulacro de heroísmo a partir de ações anteriormente reprováveis¹⁷² e um discurso frágil.

A relação entre os dois momentos históricos com seus respectivos monstros revela ainda uma contradição interessante na estrutura social de cada um deles, no que diz respeito ao papel do conhecimento para a estratégia do *Ghostface*. Ao contrário dos monstros da década anterior, que repetiam as estratégias de ataque *ad infinitum*, sempre matando todas as vítimas exceto pela garota final, o *Ghostface* segue um percurso um pouco diferente,

¹⁷¹ Claro que essa identificação com o monstro é também causada pelo foco narrativo, a ser explorado no capítulo 6.

¹⁷² Deve-se lembrar que a vingança dos monstros da década de 1980 ocorre em consonância com a pena de Talião, de que as morte pagavam outras mortes, o que a tornava mais aceitável, ao contrário das mortes do *Ghostface*, por motivos em geral fúteis, a rejeição da namorada, ou através da punição de Sidney, inocente, para atingir sua mãe, já falecida e punida por seu crime, e, ao contrário dos pais d'*A hora do pesadelo* (1984), incapaz de sofrer com a morte da filha.

especialmente no terceiro filme da série. No primeiro episódio, sua estratégia é a da vingança adolescente, iniciando por Maureen Prescott, que causou a separação dos pais de Loomis, passando pela namorada que rejeitou Macher, Casey Becker, e seu novo namorado Steve Orth, além do diretor da escola e da nova namorada de Macher, incidentalmente incluindo o câmera, e, em tentativa, Randy Meeks, que suspeita de Loomis, a filha de Maureen Prescott, o policial e a jornalista, que se encontravam *no caminho*. Para o segundo capítulo, os assassinos começam a refazer o caminho trilhado anteriormente, conseguindo ainda o que o assassino anterior não conseguiu, matar Meeks, mas novamente falhando em concluir o percurso. Por fim, o terceiro, consciente das falhas anteriores, tenta não retrilhar o caminho e finalizá-lo, mas, ao contrário, começa a matar seguindo um roteiro prévio, o do filme-dentro-do-filme *A punhalada 3*, mas passa a reescrever esse roteiro, para escapar do final previsto (fig. 4.26). No entanto, assim como para as vítimas dos filmes, o conhecimento também não viabiliza o final desejado.

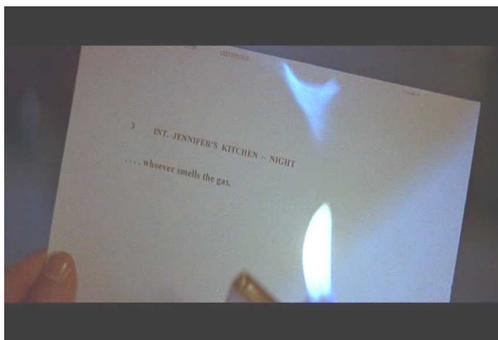


Figura 4.26: A reescrita do roteiro em *Pânico 3*

Entre a imutabilidade do conhecimento e a configuração do monstro em muitas partes aparentemente unas, o capitalismo tardio deixa sua marca nos corpos fragmentários dos diversos *Ghostfaces*, o monstro mascarado, os assassinos humanos, a voz sem corpo, que terminam por compor uma imagem de vários relativamente coerentes, ou de um completamente incoerente. No entanto, em se observando a necessidade de coerência da função monstro, o assassino propriamente dito e a voz que anuncia/negocia as mortes, em detrimento da fragilidade das personagens individuais que ocupam essa função a cada

filme, pode-se verificar que, dentro de um produto cultural a ser comercializado, a sobrevivência dos sujeitos é determinada exclusivamente por sua utilidade ao sistema.

Primeiramente, a composição esquizofrênica do assassino indica um paralelo bastante interessante: se a narrativa cinematográfica for tomada metaforicamente como um percurso da cadeia produtiva capitalista, e os personagens os sujeitos dessa cadeia, pode-se ver como, no capitalismo contemporâneo, “A força desmembradora da morte atinge todas as dimensões do homem. Ela não apenas separa o sujeito do social, mas também o sujeito de si próprio” (SORIA, [S.I.], p. 47), a ponto de a autopreservação humana anular a vida subjetiva por completo (cf. ADORNO, 2005, p. 229). Assim, os personagens que fazem as vezes de monstro são aparentemente indestrutíveis em sua máscara (vida social/profissional), mas completamente vulneráveis sem ela (vida individual/pessoal). Verifica-se, mais uma vez, a tendência ao descarte de produtos e, por consequência, hoje, de vidas humanas, e, enquanto há a necessidade de se continuar aquela função narrativa, a automática substituição dos sujeitos que a realizavam, às vezes por outros completamente diferentes.

Segundo, essa lógica da descartabilidade vale para ambos os ciclos *slasher*, com a diferença exclusiva de que personagens são considerados úteis à narrativa. Para a década de 1980, os monstros firmaram-se como âncora comercial da franquia, de forma que todas as vítimas eram facilmente intercambiáveis e descartáveis. Somente o assassino tinha a possibilidade de voltar para as continuações (ainda assim, coberto por uma máscara genérica que permitia à produção trocar de ator a cada filme), e isso causa uma tensão de movimentos contrários em termos de ideologia: enquanto o monstro apresenta um itinerário reacionário ao *punir* os jovens burgueses que não se preparam para as vicissitudes do sistema, ele também é progressista, pois, ao ser um membro das classes baixas e sobrevivendo aos ciclos de produção, ele sugere que só o proletariado é completamente indispensável para a movimentação da cadeia produtiva, enquanto a burguesia é completamente descartável.

Por outro lado, como em outros aspectos, essa dialética entre reacionarismo e progressismo não se aplica tão facilmente aos monstros da década de 1990¹⁷³, como o *Ghostface*. Assim, como ideologicamente não se diferencia saber e não saber o passado, repeti-lo ou tentar mudá-lo, também não há mais tensão essencial entre classes baixa e média: todos encontram-se igualmente à mercê do sistema.

A título de consolidar a conclusão da hipótese de leitura do monstro, este último momento deve ser lido em conjunto com a última parte da seção sobre a heroína e trata da contrapartida telefônica entre o *Ghostface* e suas vítimas. Enquanto a caracterização de Prescott valoriza a mudança de atitude perante o monstro ao longo dos três filmes, a do assassino deveria evitar esse tipo de inconstância, criando, assim, uma *essência* monstruosa que se repetiria mesmo quando ele fosse substituído por outro.

A princípio a tendência se mantém: a voz do ator Roger Jackson, identificada como a distorção da voz de todos os assassinos, permanece pelos três filmes, assim como seu discurso. Pode-se elencar as características dos telefonemas perpetrados pelo *Ghostface* a partir de sua primeira ligação, direcionada a Casey Becker (Drew Barrymore). A primeira coisa que o assassino dá a entender é que aquele contato é um engano, para deixar a vítima em potencial desarmada. O telefone desligado logo volta a tocar e a voz tenta alongar a conversa, o que Becker rejeita, mesmo não desejando ser deseducada. A técnica do assassino para essa extensão é fazer uma grande quantidade de perguntas enquanto evita responder as que lhe são feitas. Quando a vítima cansa de responder por educação, o assassino faz primeiramente uma ameaça velada, “Não desligue”, e, quando essa não funciona, passa a uma ameaça mais aberta, revelando que sabe mais do que deu a entender no começo da ligação. Esse é sempre um ponto de virada, pois a voz, que parecia sedutora, passa a assumir um tom irônico, devido à quantidade de informações privilegiadas que tem em relação a todas as suas vítimas.

Para Becker, por exemplo, ele sabe que ela está esperando seu namorado, Steve, para assistir a um filme, contrário à informação dela de que não teria namorado e que iria ver um filme sozinha. A partir daí, o assassino começa uma brincadeira de gato e rato,

¹⁷³ Isso continuará a ser explorado no capítulo 5, sobre espaço.

forçando a vítima a entrar em um jogo de regras viciadas, de modo que não haja saída. As frases “Vamos jogar um pouquinho” (“*Let’s play a little game*”), “Você está só em casa?”¹⁷⁴ e “Qual seu filme de horror favorito?” estabeleceram-se como marcas registradas da franquia, bem como as perguntas sobre detalhes de outros filmes *stalker* que permeiam o roteiro.

As características, acentuadas nas conversas ao telefone, de desarme e sedução da vítima, seguidas de ameaças veladas e mais diretas, culminando com o jogo sem saída, a espera pelo melhor momento e o assassinato se repetem a cada nova vítima, incluindo Casey ‘Cici’ Cooper (Sarah Michelle Gellar), Randy Meeks (Jamie Kennedy) e Cotton Weary (Liev Schriber). Até o início do terceiro filme, a única que foge um pouco do padrão nas conversas telefônicas é a própria Sidney Prescott, por conta de seu papel de destaque, tanto na narrativa quanto nos planos do assassino. Para ela, o primeiro telefonema é sempre um aviso: no episódio inicial da série, a intenção dos assassinos era de matá-la exatamente um ano após a morte de sua mãe, então o encontro do monstro com a heroína foi apenas um preâmbulo, parte do jogo de gato e rato que deveria ser mais intenso com ela; da mesma forma, no segundo filme, os assassinos, que tentavam repetir as mortes, concluindo-as, não poderiam matá-la, pelo menos sem antes dar cabo de Randy Meeks, Gale Weathers e Dewey Riley.

O que acontece nesse primeiro telefonema é a tentativa do monstro de levar Prescott pelo mesmo caminho que leva suas outras vítimas, mas saindo-se sempre malgrado. No episódio de abertura da trilogia, ao ser questionada sobre seu filme de horror favorito, Prescott responde que não assiste a esse tipo de filme porque “São todos iguais. É sempre sobre um assassino perseguindo [*stalking*] uma garota de seios grandes que não sabe atuar e que sempre sobe as escadas quando deveria sair pela porta da frente”, rechaçando assim a tentativa de jogo proposto; além disso, quando ele diz que está à sua porta, ela compra o desafio e abre a porta, ao contrário, por exemplo, de Casey Becker, que segue as instruções dele à risca. No segundo capítulo da série, já conhecendo as artimanhas do monstro, ela logo o desafia, não dando a chance de começar seu jogo.

¹⁷⁴ Vale à pena enfatizar que o convite para jogar ficou mais conhecido como marca da franquia *Jogos mortais* (2004; 2005; 2006; 2007; 2008; 2009), enquanto a segunda é uma frase típica de policiais em filmes como *Mensageiro da morte* (1979).

O rastro do monstro, como função narrativa, é tão forte que molda não só aqueles que assumem seu lócus permanentemente, mas, de forma inverossímil, também aqueles que, por alguns momentos, se põem na posição ameaçadora. De início, quando Prescott, no clímax do primeiro episódio da série, assume não só a aparência do assassino, usando a fantasia, mas também sua voz distorcida e, por consequência, seu discurso, utilizando os bordões “Você está só em casa?” e “Vamos jogar um pouquinho”. No início do segundo capítulo, talvez influenciado pelas falas do filme-dentro-do-filme *A punhalada*, ou pelo livro que lhe serviu de base *Os assassinatos de Woodsboro*, o personagem Cory Gillis (ator não creditado) liga para Prescott para passar um trote e começa a ligação com “Qual seu filme de horror favorito” e, ao que é perguntado sobre sua identidade, responde com um questionamento e, simultaneamente, desafio “Diga você” (“*You tell me*”).

Essa inverossimilhança na caracterização do monstro se confirma a princípio nas ligações telefônicas, da mesma maneira que sua imagem e atitudes, posto que não há como algumas das personagens que assumem o papel saberem exatamente o que os outros disseram ao telefone. Na verdade, não há como qualquer pessoa saber qual o conteúdo da conversa entre o assassino, sempre morto ao final do filme, e suas vítimas, quase todas assassinadas, exceto por Prescott, que se recusa a dar entrevistas sobre o assunto. Isso confirma a tendência de se pensar a narrativa cinematográfica como a corrente produtiva capitalista, em que as funções têm de ser reocupadas tão logo vaguem, para que a produtividade não seja comprometida.

Além disso, o terceiro filme da série confirma o *status* de indústria cultural da trilogia, sacrificando aspectos que poderiam manter a obra esteticamente coerente por elementos de sustos fáceis para agradar às expectativas da plateia. O assassino passa a utilizar um novo aparelho para distorcer sua voz, que permite a ele imitar qualquer voz desejada, incluindo as vozes das outras personagens. O *upgrade* do aparelho que distorce as vozes funciona como uma sobreposição das motivações comercial e narrativa, com o resultado desejado de surpresa, elemento diferenciador da trilogia em relação ao gênero *slasher* nos primeiros dois filmes, que se torna uma necessidade para o sucesso comercial da sequência.

A partir daí, por um lado, a sedução das vítimas pelo monstro pode retomar seu curso corriqueiro, sem ser comprometida pelo reconhecimento daqueles que já travaram batalhas contra o *donos* da voz. Dessa forma, mantém-se a possibilidade de sedução das vítimas pela fala de tom cativante do assassino, que consegue enganar as personagens principais da trilogia, acostumadas a seu timbre usual. A plausibilidade para isso é calcada no fato de o assassino, Roman Bridger, ser um diretor de cinema, acostumado por ofício a imitar diversas personalidades diferentes de forma convincente.

O primeiro a cair no novo artifício do *Ghostface* foi Cotton Weary, sobrevivente dos outros filmes e peça essencial na derrota dos assassinos do episódio anterior, o que corrobora o tom de uma franquia *slasher*, a necessidade de estabelecer ao início de cada filme da série que haverá uma escalada na intensidade da curva narrativa e da violência. A voz, feminina, segue exatamente o mesmo caminho argumentativo dos outros diálogos do monstro: começa como um engano, passa a seduzi-lo, até o momento das ameaças e do jogo, quando o timbre do monstro retorna. Esse padrão das vozes de outros personagens como forma de sedução continua para cada pessoa assassinada: para Sarah Darling (Jenny McCarthy), a fala de seu diretor; para o guarda-costas Steven Stone (Patrick Warburton), de Dewey Riley, uma pessoa de confiança e aparentemente inofensiva; por fim, a de Sidney Prescott para atrair Riley e Weathers para a armadilha preparada na mansão de John Milton (Lance Henriksen)¹⁷⁵.

Prescott, como de costume, tem uma posição privilegiada nessa relação. No primeiro telefonema, o timbre utilizado, de sua mãe morta, seve para desarmar, mas pela desestabilização ao invés de sedução, transformando-se no monstro para as ameaças e a tentativa de fazê-la sair de seu esconderijo¹⁷⁶. Por fim, para atraí-la à mansão onde a sequência final ocorrerá, o assassino simula um problema de eco na ligação e, após ela baixar a guarda e dizer que só consegue ouvir a si própria, ele volta à sua fala e ameaça matar seus amigos caso ela não cumpra as exigências. O interessante nessa sequência é, no

¹⁷⁵ Para confirmar o *status* que o casal assumiu ante a plateia no último capítulo, é necessário um tratamento relativamente especial para eles: o assassino nunca se revela como tal ao telefone, o que seria costumeiro. O papel deles na trilogia vai ser aprofundado na próxima seção, 4.3.

¹⁷⁶ Aqui há um fator limitante para a atitude do assassino de não atacá-la ao primeiro telefonema, como nos dois primeiros dois capítulos, posto que ele não sabe, àquele momento, onde Prescott se esconde.

entanto, a quantidade de informação privilegiada que ele carrega em relação a ela, que não serve mais para ressaltar um tom irônico, mas aproxima-o dos monstros sobrehumanos da década de 1980: Prescott, sozinha em uma sala na delegacia, sobressalta e ele prontamente diz que, a qualquer tentativa de chamar a atenção dos policiais, matará seus amigos, pedindo que vá para outra sala, mais reservada, e então dá as instruções para onde ir e como deve agir, tudo isso estruturado como se estivesse vendo todos os seus movimentos, o que, no caso, aparentaria inverossimilhança, se o gênero *slasher* não fosse permeado por essas pequenas incongruências em relação às possibilidades do monstro¹⁷⁷.

Dessa forma, apesar das intenções do assassino ao telefone serem as mesmas no terceiro filme, a de desarmar e enganar suas vítimas, a mudança no timbre de voz e atitudes cambiam, entrando em confronto com a diretriz geral de sua caracterização, de uma constância quase sobrenatural. A primeira razão para isso, da expectativa da plateia por sustos que criaram a necessidade de elementos inesperados, custou caro à verossimilhança construída nos dois primeiros episódios, empobrecendo a relação fantástica (no sentido de Todorov) que havia sido criada. Além disso, a quebra na verossimilhança pode também ter sido amplificada por um fator externo à diegese, a mudança do roteirista no capítulo final, do criador da série Kevin Williamson para Ehren Kruger, pois aquele estava buscando uma carreira como diretor e, à época da pré-produção do terceiro filme, momento mais importante para a construção do roteiro, dirigia o filme *Tentação fatal* (1999).

Em suma, assim se configura o problema de que elementos devem ser escolhidos na leitura de narrativas, e como eles acabam por se relacionar com seu momento de produção. Para Sidney Prescott, mutável ao longo da diegese, a hipótese de que ela é una, cambiando mais ou menos coerentemente ao longo dos filmes em termos de imagens e atitudes, aparenta ser uma ideia adequada, mas somente no universo mínimo da personagem. Isso porque, em caso de aumento desse universo, incluindo aí também o *Ghostface*, por contraste uma personagem com uma constância inverossímil, onde a multiplicidade é coagida em unicidade, a hipótese passa a não ser tão satisfatória por conta dos ruídos, pois a interpretação de um termina por influenciar a compreensão da outra, tornando a tarefa de

¹⁷⁷ Isso acontece constantemente na perseguição de outras vítimas. Casey Becker, por exemplo, vê o assassino esgueirar-se por sua casa, como se estivesse tentando se esconder dela, mas, ao olhar novamente, ele aparece bem à sua frente, como se já soubesse de antemão onde ela estava.

criar uma moldura metodológica para o estudo de filmes problemática do ponto de vista puramente estrutural. Assim, considerando essa inconsistência não motivada por causas estéticas, posto que ela não engrandece a diegese de maneira identificável, deve-se achar uma explicação no eixo motor da indústria cultural, a motivação econômica: enquanto a heroína da trilogia é concebida a partir de um conceito de uma ilusão de avanço subjetivo, onde seu desenvolvimento e a resolução de seus problemas acabam por inseri-la no sistema capitalista em posição de vantagem, um comportamento modelo a ser seguido por todos que saem da sala de cinema; por outro lado, o monstro é baseado em uma proposição de constância na função narrativa, de ameaçar e impedir a vida das personagens em geral, buscando sempre novos roteiros de coação, o que implica que, qualquer personagem que ocupe essa função sempre funcione da mesma forma.

4.3. Excurso: Dwight ‘Dewey’ Riley, Gale Weathers e o sincretismo

O cinema sempre foi considerado uma arte sincrética, que congrega diferentes fontes e mídias tanto em termos composicionais quanto temáticos. Primeiramente, isso se deu pela combinação de imagens, movimentos, palavras e sons, que se valeu do avanço da tecnologia nos últimos séculos, em um percurso que se estende desde os primórdios da lanterna mágica até a era da imagem modificada pela computação gráfica (CGI), passando aí pela inclusão do som na própria película (em contraposição ao caos parcial da trilha musical do piano que acompanhava o cinema mudo) e pela incorporação da cor.

Em um segundo nível, temático-formal, há uma tendência da indústria cultural a promover ora uma fusão de diversos gêneros no cinema, ora uma filtragem de gêneros, visando, em ambas as opções, aumentar o público consumidor, conforme sua necessidade. No entanto, o movimento mais natural é a fusão dos gêneros, emulando, até certo ponto, uma tradição de teatro popular que se estende até as peças de mistérios da Idade Média, mas que é marcado principalmente pelo teatro inglês do final do século XVI. De fato, a alternância de momentos tensos e de alívio cômico nas tragédias shakespearianas era um recurso frequentemente discriminado por críticos neo-aristotélicos (*cf.* FALCO, 2004, p. 240), mas que agradava às diversas classes sociais que frequentavam o teatro elisabetano¹⁷⁸.

Com efeito, muitos dos artistas do cinema mudo estadunidense, incluindo Charles Chaplin e Buster Keaton, eram oriundos dos teatros de *Vaudeville*, uma mescla de atores e malabaristas que misturavam falas e acrobacias e faziam a plateia oscilar entre as lágrimas e o riso, entre a angústia e o alívio. Como consequência, era comum encontrar em qualquer longa da época esse malabarismo de emoções, como, por exemplo em *Em busca do ouro* (1925), dirigido por Chaplin: momentos cômicos na maioria das cenas, dramáticos na fome do vagabundo, de suspense nas perseguições, de romance entre o vagabundo e Georgia

¹⁷⁸ Segundo Guy Boquet (1989, p. 132), a plateia heterogênea de diversas classes sociais era separada espacialmente pelo preço do ingresso: um centavo dava direito à entrada para assistir à peça em pé e dois centavos era o preço para a galeria inferior, níveis onde ficavam as camadas mais baixas da população; três centavos davam acesso à galeria do meio, dos mestres-artesãos e comerciantes; finalmente, a classe superior ocupava os camarotes de 12 centavos, ou assentos no palco.

(Georgia Hale), além de momentos como a alucinação de Big Jim (Mack Swain) em que Chaplin aparece vestido de galinha¹⁷⁹.

No entanto, essa fusão de gêneros, tão comum nas primeiras décadas do cinema narrativo, arrefeceu um pouco a seguir, na tentativa dos estúdios de conquistar um público mais amplo. Em especial nos anos de 1940 e 1950, o cinema industrial estadunidense tentou minimizar a mistura de gêneros, seccionando as fatias de mercado, em prol de cunhar filmes mais *sérios* e atrair uma parcela mais escolarizada do público, que rejeitava o cinema como uma mídia popularesca. Se pensarmos, por exemplo, em um filme como *A malvada* (1950), dirigido por Joseph L. Mankiewicz, mesmo os momentos levemente cômicos da diegese são temperados por um sarcasmo amargo e trazem uma tensão subjacente¹⁸⁰.

Essa tendência se manteve, em maior ou menor grau, até o final da década de 1970, com o advento do modelo arrasa-quarteirão [*blockbuster*] de produção de filmes. A indústria tinha de se adequar, primeiramente, à diminuição na idade média do público, que recuou de madura para adolescente, vendo com olhos menos favoráveis filmes tensos ou dramáticos em demasia, sem uma alternância com momentos mais leves. A primeira geração de cineastas saídos dos cursos universitários de cinema, especialmente, soube muito bem capitalizar ao redor dessa tendência, produzindo filmes como a trilogia de *Guerra nas estrelas* (1977; 1980; 1983), encabeçada por George Lucas, e os dois primeiros filmes do aventureiro Indiana Jones (1981; 1984), dirigidos por Steven Spielberg. A partir do início da década de 1980, com a sedimentação dessa estrutura dos filmes arrasa-quarteirão, praticamente qualquer filme saído dos grandes estúdios, mas notadamente aqueles cujo investimento exigia uma maior segurança no retorno, deveria fundir, dentro de

¹⁷⁹ Sigo, nesse caso, Bordwell (1985a, p. 16-17), apontando o sincretismo como uma característica do chamado cinema clássico hollywoodiano, ao contrário de teóricos como Jaffe (2008), que só admite hibridismo de gêneros em casos extremos, geralmente oriundos de mesclas com o cinema experimental, o que implicava, tacitamente, na compreensão do estilo standardizado de Hollywood como um gênero único, total, *a priori*, e não *a posteriori*, como tento argumentar.

¹⁸⁰ Não por acaso, as diretrizes que influenciavam a composição de tais filmes, pregando uma narrativa pautada por uma unidade narrativa de tema e humor únicos, que rumam a um clímax razoavelmente surpreendente (ou pelo menos com uma reviravolta final), assemelham-se às da “Filosofia da composição” (2001), escrita por Edgar Allan Poe em 1846, que direcionou a feitura de contos até o início do século XX.

seu gênero principal, cenas de ação, comédia, suspense e, preferencialmente, romance¹⁸¹. Esse é o caso, por exemplo, de *O exterminador do futuro* (1984), dirigido por James Cameron, que, mantendo seu foco na ação e suspense, tem momentos de comédia, na personagem Ginger Ventura (Bess Motta), e um romance quase inverossímil entre Sarah Connor (Linda Hamilton) e Kyle Reese (Michael Biehn).

Além disso, há nesse *empilhamento* de elementos outra lógica do capital que permeia essa variedade de gêneros em um único produto: o princípio propagandístico do mais-por-menos: ao *comprar* o ingresso para um único filme, o espectador é seduzido pela ilusão de que levará um produto sem faltas, que o completaria (*cf.* BAUMAN, 2008, p. 63) e simultaneamente, ou justamente porque, ofereceria um conjunto de diferentes emoções, ou, grosso modo, vários filmes pelo preço de um.

Para o cinema de horror, essa lógica pode ser facilmente aplicável. Na década de 1930, quando houve a primeira onda do gênero no cinema, o cômico convivia facilmente com o sentimento de medo da plateia¹⁸². Isso pode ser especialmente comprovado nos filmes do diretor inglês James Whale, *Frankenstein* (1931), *O homem invisível* (1933) e *A noiva de Frankenstein* (1935). Em se observando os elementos que despertariam horror, pode-se considerá-los todos comicamente ambíguos: as interpretações exageradas das personagens, que fundaram o clichê dos cientistas loucos e dos monstros com problemas mentais¹⁸³ no cinema. É interessante observar que essa ambiguidade perpassa todos os elementos constitutivos do filme, desde a modificação do roteiro, passando pela direção e interpretação dos atores, até a cenografia e figurino.

Nas décadas de 1940 e 1950, a tentativa de manter um tom único de tensão e medo ocorreu em menor grau que em outros gêneros. Se, por um lado, há filmes nos quais o suspense e o horror dão o tom da narrativa por completo, como *Sangue de Pantera* (1941), com leves momentos de romance, a pretensão à seriedade do gênero foi logo minada pela

¹⁸¹ Philip L. Simpson (2004) argumenta que essa fusão de gêneros é especialmente intensa nos chamados “filmes-evento”, marcados por um orçamento de médio ou grande porte e pela conjunção de forças de um ator conhecido com um diretor com *status* de autor, como é o caso da trilogia *Pânico*.

¹⁸² Em especial, a comédia é a companheira natural de filmes que causam desconforto à plateia, o que ocorre tanto no cinema de horror quanto nos primórdios do cinema industrial pornô, em filmes como *Garganta profunda* (1972).

¹⁸³ Na adaptação do romance de Mary Shelley, uma das modificações feitas no roteiro foi a substituição do cérebro do monstro, de um cientista no livro, pelo de um criminoso com demência no filme.

falta de recursos. As ridículas aranhas gigantes de *Mundo a perigo* (1954), bem como os planos em close das falsas expressões de desespero do Dr. Miles J. Bennell (Kevin McCarthy) em *Vampiros de almas* (1956), congregam a ausência de recursos financeiros e inabilidade técnica. No entanto, os maiores exemplos para esse tipo de cinema talvez venham do diretor Edward D. Wood, Jr., considerado o pior cineasta de todos os tempos, cujos filmes implodiam qualquer tentativa de assisti-los a sério, e passaram a ser cultuados justamente por suas descontinuidades temporais, interpretações sem qualquer tentativa de realismo, cenários que caíam no meio de uma cena, etc.

Após a virada do cinema arrasa-quarteirão, os filmes de horror se fundiram a outros gêneros com mais facilidade, assumindo seu lado cômico, em especial no chamado *terrific* de Sam Raimi, da trilogia *Evil Dead* (1981; 1987; 1992) e na onda dos *slashers* da segunda metade da década de 1990¹⁸⁴, e fundindo-se às vezes com gêneros bastante improváveis. Filmes como *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), dirigido por Jim Gillespie, apostaram numa semi-renovação da narrativa *slasher* conhecida pelo sincretismo de um horror cômico adolescente com um suspense adulto com alto grau de psicologismo, na comunhão do monstro que volta para assombrar os adolescentes com suas próprias consciências culpadas por abandonar o corpo assassinado. O que usualmente acarreta nesse tipo de pastiche é o não aprofundamento das relações, a construção de uma colcha de retalhos esquizofrênica onde as diferentes tendências convivem, mas não se mesclam; assim, o filme passa invariavelmente a impressão de que há dois conflitos independentes, interno e externo, e que eles não pertencem, pelo menos em sua constituição formal, à mesma narrativa.

A trilogia *Pânico*, por sua vez, aposta numa combinação de gêneros bem menos ousada, pelo menos no sentido de que todos os gêneros principais dos três filmes são voltados, bem ou mal, para o mesmo público-alvo adolescente. À síntese entre filme de

¹⁸⁴ Deve-se dizer, no entanto, que houve uma tentativa passageira, após o 11 de setembro de 2001, de retomar a seriedade das décadas do chamado cinema clássico. Isso aconteceu quando os temas dos filmes reviviam os ataques alienígenas (em inglês, *alien* pode significar alienígena, ou estrangeiro) em solo estadunidense. Isso pode ser constatado na comparação de dois filmes de invasões alienígenas: *Independence day* (1996), dirigido por Roland Emmerich, antecede esse período e é permeado por cenas cômicas, enquanto *Guerra dos mundos* (2005), dirigido por Steven Spielberg após o evento, minimiza esse tipo de fusão.

horror *slasher* e romance policial, já investigada no capítulo sobre o enredo¹⁸⁵ desse trabalho, soma-se outra com forte presença, a comédia romântica. O sincretismo atinge seu ápice nas personagens Dewey Riley (David Arquette) e Gale Weathers (Courtney Cox), que são, simultaneamente, vítimas em potencial, investigadores e também o par romântico da trilogia.

No *slasher* tradicional, o cerne da narrativa se concentra no conflito entre monstro e vítimas, em especial considerando filmes de enredo quase minimalista, como a franquia *Sexta-feira 13* ou *Noite do Terror* (1974), e a única personagem a poder gracejar um romance menos promíscuo é a heroína; em contraste, a trilogia *Pânico* tenta atualizar os clichês do gênero, promovendo uma heroína menos casta e transferindo o relacionamento mais concreto do conjunto para um casal que se enquadra como vítimas em potencial¹⁸⁶.

Por um lado, Sidney apresenta uma configuração mais atual, de que a heroína não precisa mais permanecer virgem, nem ter um único e verdadeiro amor para sobreviver, mas pode ter experiências diferentes, desde que não se entregue à promiscuidade; ela tem um namorado diferente em cada filme e perde a virgindade no primeiro deles, sem precisar ser *punida* por isso. Por outro lado, o casal formado por Riley e Weathers também segue a tendência aparente de atualização em termos de dupla romântica: em relação ao cinema clássico hollywoodiano, as posições dos dois são menos marcadas que o homem dominador e a mulher dona de casa, substituídos por um policial de traços pueris e uma mulher com uma personalidade forte¹⁸⁷; pode-se dizer, portanto, que o casal se mostra menos idealizado, por conta das falhas individuais e de relacionamento. Além disso, por conta da contingência, após a liberação sexual do final da década de 1960, seu relacionamento, em alguns momentos, atinge um nível de sexualidade que não se encontrava em representações nas décadas do chamado cinema clássico.

¹⁸⁵ Capítulo 3.

¹⁸⁶ Claro que, ao final do terceiro filme, com a sobrevivência das três personagens, configura-se somente um rearranjo de características entre elas, mas, ideologicamente, a bravura de uma e a *castidade* dos outros dois continuam sendo valores que antecipam a sobrevivência.

¹⁸⁷ Posições menos marcadas não significam diferenças eliminadas. Apesar do homem aparentar certa feminilidade e vice-versa, ele, policial, tem um trabalho que implica a força [*reinforcement*] constante da lei, enquanto ela, repórter televisiva, está em um campo de trabalho em que a imagem/beleza é um fator importante.

De qualquer forma, pode-se dizer que a ligação amorosa entre o policial/detetive e a jornalista tem funções bastante específicas na comercialização do filme, além da inclusão do mistério no enredo: a dupla apresenta como sua maior contribuição para o sucesso da trilogia com o público a incorporação de um núcleo romântico à trama, o que, mesmo sendo um dos gêneros mais explorados do cinema, destoa dos motivos apresentados no gênero *slasher* tradicional. Desta forma, o objetivo deste excuro é promover uma discussão dessa recombinação de gêneros na trilogia, pensando qual a função comercial que esse núcleo sincrético tem na promoção do filme como um produto da indústria cultural.

A microestrutura do núcleo de comédia romântica delinea-se como tal ao longo da diegese completa: os dois se encontram, sentem uma atração sexual, ficam juntos, brigam e, ao final, reatam. Esse percurso se realiza duas vezes ao longo da diegese: se conhecem e se atraem no primeiro episódio, brigam entre o primeiro e o segundo e reatam no fim do segundo; brigam novamente entre o segundo e o terceiro e reatam novamente no fim da narrativa, quando ele a pede em casamento.

No primeiro capítulo, Riley é um policial inexperiente, que ajuda a investigar os assassinatos ocorridos na região. Weathers, por sua vez, é uma repórter disposta a qualquer coisa para conseguir um furo jornalístico e que joga seu charme para o policial, flertando com ele por interesse e tentando fazê-lo entregar segredos da investigação policial. O romance começa por meandros falsos e timidamente transforma-se em sentimento real, mostrando-se adequado para uma plateia adolescente ou pré-adolescente, pois os dois simplesmente trocam olhares e acabam abraçando-se por acaso, ao pularem da frente de um carro em movimento, momento no qual trocam um único beijo. Não há qualquer cena mais explícita de nudez ou sexo do casal. Ao final da diegese, os dois terminam separadamente: enquanto Riley, ferido, é levado a uma ambulância, Weathers termina com o microfone na mão, reportando a noite de horror que acontecera ali e preferindo sua carreira ao relacionamento.

No segundo capítulo, a relação já toma a forma assumida de um roteiro paralelo de comédia romântica. A relação dos dois começa com a tensão sexual reprimida, pois há o atrito de um evento ocorrido entre os dois filmes: ao escrever o livro sobre os assassinatos, ela o descreveu à luz de sua inexperiência, desagradando-o. De acordo com os clichês de

uma comédia romântica, aos poucos os dois são forçados a conviver, pela investigação, e acabam por demonstrar seus verdadeiros sentimentos em uma cena de carinhos mais sexuais. Ao final, ele, novamente ferido, é levado a uma ambulância, e ela, confrontada com a mesma escolha do primeiro episódio, larga o microfone e segue com ele para o hospital.

Por fim, no terceiro capítulo, a estrutura praticamente se repete, mudando apenas o foco do conflito. Os dois começam a narrativa mais uma vez em maus termos, dessa vez por conta de problemas no relacionamento: enquanto Riley queria permanecer em sua cidade natal, Weathers alega querer morar em um grande centro. A partir daí, a estrutura do segundo episódio se repete em termos de movimentos na relação: encontram-se no estúdio cinematográfico onde os assassinatos acontecem, passam a trabalhar juntos por conta da investigação e reatam. No entanto, há duas as diferenças notáveis em relação ao segundo filme: 1) devido ao maior tempo que o casal tem, eles conseguem resolver as diferenças em tela e 2) na sequência final, Riley pede Weathers em casamento, chegando assim ao *telos* de uma comédia romântica¹⁸⁸.

Ao considerar os três filmes em sequência, é possível notar uma potencialização dos elementos que agradaram à audiência¹⁸⁹. A relação entre os dois, que se inicia como um flertar tímido, quase platônico, sem grande contato físico, passa para um nível mais carnal, com uma cena em que se agarram em cima de uma mesa, e, finalmente, para um nível espiritual, sem grande contato físico e com a resolução das diferenças e o selar do compromisso que, pelo menos na tela, permanece com valor definitivo. Também, não há qualquer menção de incompatibilidades que não possam ser resolvidas: nenhum traço de

¹⁸⁸ Há aí um final que resume a retroalimentação entre atriz e personagem, entre enredo do filme e revistas de fofoca. Desde que se conheceram, no set de filmagem do primeiro *Pânico*, Courtney Cox e David Arquette começaram um relacionamento fora das telas, que iria culminar em casamento entre o segundo e o terceiro filmes da série. Nos créditos do capítulo final, bem como para o material de divulgação, o nome dela aparece Courtney Cox Arquette, nome que ela só utilizou em alguns capítulos da série de TV *Friends* na temporada de 2004, e no filme *Perseguição assassina* (2006), escrito e dirigido pelo marido.

¹⁸⁹ Segundo o site *The internet movie database* (<<http://www.imdb.com/title/tt0117571/trivia>>), Riley deveria ter morrido no clímax do primeiro filme, o que confirmaria o caminho usual dos policiais em filmes *slasher*. Após receber a facada do assassino, ele aparece morto, mas a cena dele sendo resgatado com vida foi rodada para o caso do diretor mudar de ideia. Devido à aceitação da personagem nos testes de plateia, o diretor resolveu mantê-lo vivo e investir em sua parceria com Weathers.

personalidade como alcoolismo ou traços criminosos, nem mesmo sugestões efetivas de traição¹⁹⁰.

Além disso, é interessante perceber que os elementos de comédia romântica da trilogia não passam de um requestrar de outras narrativas fílmicas, levemente modificados. Para isso, cabe fazer um paralelo desses elementos com as comédias românticas estadunidenses da década de 1930, cuja estrutura foi consolidada em seu formato atual por filmes como *O galante Mr. Deeds* (1937), dirigido por Frank Capra, e *Jejum de Amor* (1940), dirigido por Howard Hawks.

Em termos de temática, a dupla romântica dos dois primeiros episódios se assemelha bastante à dupla romântica do filme de Capra. Nele, uma jornalista, Babe Bennett (Jean Arthur), simula uma situação de perigo para forçar o galã Longfellow Deeds (Gary Cooper) a salvá-la, de acordo com os clichês das relações entre homem e mulher vigentes à época, visando aproximar-se dele para conseguir furos para seu jornal. Feita a conexão entre jornalista e objeto, os dois vão se conhecendo e se apaixonam gradativamente; os artigos escandalosos publicados no jornal incomodam a Deeds, que eventualmente descobre a farsa e rompe com a jornalista; ao final ela se arrepende do erro e eles reatam. Já o terceiro filme da trilogia traz muitos pontos em comum com o filme dirigido por Howard Hawks: um casal, Walter Burns (Cary Grant) e Hildy Johnson (Rosalind Russell), divorciado por conta de diferenças de objetivos, passa a conviver mais uma vez e reata a relação, resolvendo as diferenças.

A primeira questão a ser delimitada, em termos de diferenças entre as comédias da década de 1930 e a trilogia *Pânico*, são as atualizações feitas nas representações dos relacionamentos entre homens e mulheres, que depois se traduzirão na forma de como os quadros são compostos. Para o primeiro ciclo, a passividade de Bennett, que precisa lançar mão de um truque para que não pareça uma mulher *atirada*, é substituída pela agressividade de Weathers, que dá em cima de Riley abertamente. Vale também à pena ressaltar a representação da confiança esperada de um cônjuge, que beira a estupidez: para o casal da década de 1930, o herói não poderia desconfiar de sua parceira, mesmo que tudo

¹⁹⁰ No terceiro filme, há ciúme da parte de Weathers para com a relação próxima de Riley e Jennifer Jolie (Parker Posey), que interpretava a Weathers no filme dentro do filme, mas, de fato, não há nada textual que comprove qualquer *desvio* de conduta dele.

apontasse para ela como maior suspeita; além disso, para que possam reatar, a jornalista precisa reconhecer o erro e pedir perdão. No caso contemporâneo, a ingenuidade é perdida e dá-se por certo que há interesses de ambas as partes: ser enganado passa quase a ser uma escolha, feita mediante uma lógica de prós e contras. Por outro lado, na década de 1990, não há mais a necessidade de uma casal ser casado no papel para viver problemas conjugais, nem a necessidade de se divorciar para que deixe de viver sob o mesmo teto, como na década de 1930.

Em termos formais, as comédias românticas não mudaram muito, como se pode perceber pelas composições de quadro empregadas na narrativa¹⁹¹. A tendência na década de 1930 é que o casal ocupasse o mesmo quadro [*frame*], sem que nenhum dos dois estivesse no centro, equilibrando a relação de poder; a composição em plano e contraplano também era usada, apesar de ser menos comum nesse período. O alcance da câmera varia entre plano americano até o primeiro plano, em geral conforme a distância física e/ou emocional dos dois; em certos momentos-chave da narrativa, isso vale inclusive para as situações em que os amantes se encontram longe um do outro fisicamente, mas próximos emocionalmente. Em *O galante Mr. Deeds*, a tensão sexual entre os dois é traduzida na duração de uma tomada, que chega a se alongar por 105 segundos (de 49min45seg a 51min30seg), em que o diálogo dos dois é filmado sem cortes, o que transmite a sensação de tensão para a plateia. Geralmente, o casal tende a se posicionar lado a lado, como se eles sempre olhassem na mesma direção, metáfora visual para os objetivos em comum, o que pode ser lido retroativamente como uma excessiva simplificação da relação a dois; os protagonistas ficam de frente somente em momentos de enfrentamento, seja para pequenos desentendimentos ou para o beijo totalizante.

Na década de 1990, as opções de construção de planos para casais românticos permanecem as mesmas, com pequenas diferenças, causadas predominantemente pelas mudanças nas relações entre os sexos: primeiramente, os objetivos dos cônjuges não são mais dados como homogêneos, aumentando o enfrentamento entre eles, o que implica na

¹⁹¹ Além dos dois filmes supracitados, foram considerados aqui os filmes *Aconteceu naquela noite* (1934) e *Do mundo nada se leva* (1938), também dirigidos por Frank Capra, *Cupido é moleque teimoso* (1937), dirigido por Leo McCarey, *Boêmio encantador* (1938) e *Núpcias de escândalo* (1940), dirigidos por George Cukor.

supremacia da montagem em plano e contraplano sobre a divisão igualitária do quadro; outra modificação que também chama a atenção para essa nova configuração de poderes e dúvidas em um relacionamento é que o olhar de um se volta mais comumente para o outro, não mais na mesma direção. Além disso, a tensão sexual não é traduzida na longa duração do plano, em parte porque, para as gerações atuais, o recalque sexual não está tão latente, mas também porque isso desagradava a geração MTV de cortes rápidos e frenéticos; esse recurso praticamente foi relegado aos chamados *filmes de arte*.

Por fim, a confirmação dos motivos comerciais do sincretismo se dá no formato da propaganda dos filmes. Em se considerando os comerciais para veiculação na TV do *Pânico 3*, os dois mais longos, de trinta segundos de duração (oposto aos outros, de quinze segundos), lançam mão das ideias de que, por um lado, *todos* irão gostar do filme e, por outro, de que o produto que estarão consumindo congrega vários em um só. Vale ressaltar a existência desses comerciais, que indicam: 1) a decisão do estúdio, baseado no sucesso comercial dos dois primeiros capítulos, de fazer uma campanha publicitária em torno do filme, reafirmando seu potencial comercial; e 2) que essa campanha deveria ser de grande porte, considerando que ela inclui, além dos pôsteres e exibição de trailers, a opção de anúncios na TV, que abarcaria uma maior fatia de mercado, incluindo aqueles que só vão ao cinema para um *filme-evento*, e em especial pela duração dos comerciais, de trinta segundos e por conseguinte mais caros e opostos ao padrão televisivo, de quinze segundos.

Usando um recurso bastante comum na comercialização de produtos culturais nos EUA, os dois comerciais de TV reproduzem críticas veiculadas na mídia para legitimar uma suposta *qualidade* do filme, sobrepostas a uma montagem com cenas dele: o primeiro traz elogios saídos de programas televisivos, enquanto o segundo alterna a mídia impressa com opiniões de pessoas jovens, o público-alvo principal do produto.

Os excertos das três críticas utilizados na primeira propaganda se prestam justamente à função de mostrar o sincretismo do filme e, conseqüentemente a junção de diversas emoções diferentes em um único produto. O primeiro trecho, de Mark Cidoni, da rede de TV WOKR, lê que o filme é “três vezes mais assustador!”, sugerindo a falácia de que, a cada continuação, o filme ficaria mais intenso; o segundo trecho, de Jim Ferguson, da Rede Dish Sattelite, afirma que o filme é “Delicioso!” e que é uma “diversão

diabólica!”, apontando aqui um início de sincretismo neste semi-oximoro e sugerindo um prazer sensorial naquele comentário que abarcaria todos os sentidos, pelo uso da sinestesia; por fim, o trecho mais característico do sincretismo, de Maria Salas, da rede de TV Gems, afirma que “Você vai rir! Você vai gritar! Você vai amar esse filme!”, que é acompanhado por cenas que mostram, respectivamente, Weathers sorrindo na primeira, Weathers e Riley assustados, seguidos de Sidney Prescott assustada, na segunda, e um beijo entre o casal na terceira, confirmando assim o *status* do casal como ponto de articulação entre os diferentes gêneros.

Para o segundo comercial, existe uma tentativa de constituir o objeto como agregador de qualidades voltadas tanto para pessoas comuns quanto para especialistas, ou seja, de haver camadas interpretativas que conjugam um verniz popular para agradar às massas, mas também contêm outros tipos de componentes, para especialistas em cinema. A introdução do anúncio avisa: “o público e os grandes críticos elogiam”. Essa alternativa é bem marcada pelo léxico das fontes, que alterna, pelo lado da crítica impressa, assertivas que buscam um impacto de lei, como “o *Pânico* definitivo”, do crítico do *New York Times* Eric Mitchell, e “a perfeita conclusão da trilogia”, do crítico do *Los Angeles Times* Kevin Thomas, com comentários que reafirmariam o *melhor* gosto e educação dos críticos, no caso com a expressão francesa “um *tour de force* cinematográfico”, também de Thomas; por outro lado, dos espectadores *comuns* do filme, saem expressões mais informais, como “Adorei!” e “Esse foi o melhor de todos”, alternados com rostos felizes, que simulam a satisfação dos consumidores.

É interessante, por fim, comparar a escolha das fontes dos dois comerciais, em termos de distância com relação à plateia. A princípio, a mídia televisiva pode aparecer sozinha, que indicaria maior proximidade e intimidade, traduzida no discurso mais interpelativo dos apresentadores, enquanto a mídia impressa, mais distante dos consumidores, tem que ser alternada com opiniões de consumidores sem nome. O irônico é que os críticos escolhidos para representar a mídia impressa saem dos jornais de maior circulação no país; além disso, suas opiniões, apesar de fraseadas com uma linguagem um pouco diferente e legitimadas pelas marcas de seus nomes e jornais de origem, mostram exatamente o mesmo gosto da plateia em geral, que, ao ler as resenhas, espera indicações

do que irão gostar. A proximidade final entre todas as escolhas de opiniões para os filmes, de consumidores, críticos da TV e críticos da mídia impressa, traduz-se na utilização quase ubíqua de pontos de exclamação (ou das entoações que os sugerem) nos comentários, que forjam uma intensidade para o filme e terminam por nivelar as supostas diferenças entre mídia impressa, televisiva e propaganda boca-a-boca.

5. Espaço

A ambientação da narrativa, um recurso importantíssimo já na literatura fantástica do século XIX, nas obras de autores como Hoffmann e Poe, continua a exercer uma função basilar na transposição desses recursos narrativos para a diegese cinematográfica. Nesse aspecto, a construção do espaço fílmico, tanto interior quanto exterior ao quadro, assume um papel determinante na construção do horror, mesmo (ou especialmente) quando apenas sugestiva.

Dessa forma, o ambiente aparece como um dos elementos mais importantes na delimitação do que seria esse gênero, da descrição do fim do mundo no apocalipse aos jogos de computador, especialmente se prefigurado em conjunção com outros componentes da diegese, como música e iluminação. Nas várias décadas de desenvolvimento desse tipo de narrativa no cinema, dentre as diversas mudanças ocorridas, de castelos europeus para naves espaciais, de fazendas ermas a grandes metrópoles, sempre houve constantes de lugares solitários e pouco iluminados, onde os monstros poderiam proliferar visíveis ou invisíveis.

Assim, esse espaço do horror serve de pano de fundo para os traumas das personagens, sejam esses individuais, como acontece na família isolada de *O iluminado* (1980), em cada indivíduo de um pequeno grupo, como no cinema *slasher* de *Sexta-feira 13* (1980), ou em um grupo coeso, como no cinema catástrofe de *Aeroporto 77* (1977), realçando a incerteza do que está para acontecer e diminuindo a possibilidade de pedidos de socorro, por conta da falta técnica de comunicação, como no campo Crystal Lake da série *Sexta-feira 13*, ou simplesmente pela falta de comunicabilidade entre as pessoas daquele lugar, como acontece com os policiais da série *A hora do pesadelo*.

Se, por um lado, a interpretação da figura monstruosa é um elemento-chave para a compreensão do presente social de um filme, por outro, o espaço pode abrir portas mais antigas, posto que os momentos de produção anteriores permanecem na forma de rastro no atual. Assim, a hipótese de leitura desse capítulo é a de que o ambiente desse gênero nunca nega o passado por completo, mas vai, aos poucos, reelaborando-o através do rearranjo de elementos pertencentes aos modelos econômicos prévios com novos componentes ou

nuances do modelo corrente; há, por assim dizer, um palimpsesto, onde os traços já existentes são parcialmente apagados e sobrepostos por outros, de maneira que suas formas iniciais permanecem, incompletamente, revelando o percurso vivenciado pela humanidade na história, tornando ilusória a busca de uma delimitação clara do presente em si. De acordo com Jameson (1981, p. 33), deve-se, então, tomar

consciência de que qualquer modo de produção individual projeta uma sequência completa de tais modos de produção – do comunismo primitivo ao capitalismo e comunismo propriamente dito – que constituem a narrativa de uma ‘filosofia da história’ marxista própria.

Não se busca, aqui, no entanto, um ponto de origem, pois isso é virtualmente impossível. Assim, servirão como referência, para o exame do espaço na trilogia *Pânico*, três romances de língua inglesa, que demonstram as modificações do espaço do capital desde o início da Revolução Industrial: primeiramente, o romance gótico *Os mistérios de Udolpho* (2001), publicado por Ann Radcliffe em 1794, que traz um misto de aceitação e recusa do mercantilismo e da Revolução Industrial, romantizando e simultaneamente temendo o retorno do espaço précapitalista; em segundo lugar, o romance *O médico e o monstro* [*The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*] (1999), escrito em 1886 por Robert Louis Stevenson, no qual a urbanização juntou os corpos, inadvertidamente montando um panóptico social para vigiar todos os seres; e, por fim, o romance *Fahrenheit 451*¹⁹² (1996), publicado por Ray Bradbury em 1953, no qual a lógica do capitalismo passa a permear a cultura, transformando o espaço individual em coletivo através da homogeneização da percepção humana.

Deve-se enfatizar, primeiramente, que, mesmo em um olhar superficial, já se pode delimitar o avanço cada vez mais veloz do sistema capitalista, alcançando mais rapidamente outros níveis de administração do mundo, como comprovam as datas de publicações dos livros, mais próximas umas das outras, do intervalo de pouco menos que

¹⁹² A escolha desse romance específico segue uma abordagem mais ampla de horror, fundido à ficção científica, e deu-se por duas causas mais prementes: 1) o fato de que essa fusão era comum na década de 1950, impossibilitando a divisão clara entre os dois e gerando uma série de monstros espaciais, em filmes como *O monstro do Ártico* (1951) e *Guerra dos mundos* (1953); e 2) de que esse tipo de horror já trazia a ação para um tempo contemporâneo, o que só aconteceria com o horror mais tradicional na década de 1960.

um século entre as duas primeiras, para então pouco mais de meio século entre as duas últimas.

Para *Os mistérios de Udolpho* (doravante, *Udolpho*), o avanço da Revolução Industrial e sua recepção podem ser confirmados na tensão entre passado e presente, entre rural e urbano. O mercantilismo intenso das grandes navegações causou uma quantificação e qualificação do espaço, emancipando-o como instância em si para além das simples coordenadas geográficas (cf. CASEY, 1998, 139), transformando-o por fim em potencialidades de comércio. Essa nova configuração dos lugares está presente, de forma ambígua, nas literaturas subsequentes, antecipando que a semente da dominação completa da natureza irá findar num domínio inadvertido do próprio ser humano, já contendo “*in nuce* o princípio interior da desilusão burguesa” (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 63).

Ademais, a escolha pelo distanciamento espaço-temporal dos romances góticos, em parte influenciada por conta de grande parte da Europa continental ainda viver sob o jugo de monarquias absolutistas, permite uma representação já retroativamente contagiada pela mudança de percepção do ambiente, bastante dualista, como aponta Sandra Gardini Vasconcelos (2002, p. 123):

A intenção de consolidar valores burgueses, como a domesticidade, o sentimentalismo, a virtude, a família, convive com o fascínio pela arquitetura, pelos costumes e valores medievais, expressão de um mundo feudal cuja ordem era objeto de admiração, mas a cuja tirania, barbarismo e formas de poder encontravam desaprovação e provocavam ansiedades projetadas na criação de vilões aristocráticos malévolos e cruéis.

O exame aprofundado dos elementos constitutivos do romance, em especial o espaço e sua relação com as personagens, permite verificar a admiração ambígua entre presente e passado, primeiramente, pela representação da tirania. Apesar dos vilões góticos realmente terem relações distantes de sangue com a aristocracia, eles não têm direito real sobre suas propriedades, tendo-as usurpado de outras pessoas, por meio de assassinatos, ou, simplesmente, da tomada pela força, como Montoni em *Udolpho*: esse vilão sem título de nobreza que ascende, para quem os fins justificam os meios, pode rapidamente ser

relacionado à burguesia¹⁹³, contra qual o espaço dos romances ainda aparenta atuar, se não examinado mais atentamente.

Além disso, o castelo, que, com um aristocrata *legítimo* no comando, era um lugar de felicidade e justiça, torna-se, sob a mão de um ascendente *ilegítimo*, um lugar opressivo e assustador, tanto para as donzelas presas e vitimadas por seus captores, quanto para próprios os vilões, assustados por qualquer evento ao menos aparentemente sobrenatural que simulasse um retorno do passado, como, em *Udolpho*, os sons e vultos fantasmagóricos¹⁹⁴.

Também, há uma medida desproporcional entre a percepção da vítima Emily St. Aubert e o espaço prisional, de forma que sua visão desse espaço é sempre simbolicamente parcial e limitada, sem que ela consiga vislumbrar a totalidade do castelo e possíveis saídas, da mesma maneira que não apreende claramente as intenções do vilão ou de como escapar daquela provação. Dentre as ameaças medievais que assolavam as donzelas dos romances setecentistas, duas são bastante sintomáticas das mudanças desde o Renascimento: o casamento forçado e a incomunicabilidade. Sobre aquele, pode-se afirmar que um dos maiores temas dos romances ingleses entre Richardson e Austen é o rearranjo na configuração social e as recentes conexões entre a antiga aristocracia falida e a nova burguesia ascendente, concretizada na importância das associações através de laços matrimoniais dessas narrativas, bem como a mudança de casamentos por pura conveniência econômica (no caso dos vilões, vantajosos somente para eles) para uniões por afinidade de objetivos e comportamentos burgueses. Portanto, em *Udolpho*, St. Aubert é sempre ameaçada por casamentos com vassalos de seu captor, mas, nessa nova configuração onde o capital define o poder, é salva por suas propriedades, posto que Montoni não pretende entregar sua mão antes que ela transfira as terras de seu falecido pai.

¹⁹³ Esse elemento também é ambivalente, posto que a asserção da legitimidade passa a ser corroborada, grosso modo, pelos padrões de educação e cavalheirismo que só foram compreendidos desta forma a partir da releitura burguesa do passado.

¹⁹⁴ Outro exemplo para essa metáfora, anterior a *Udolpho*, pode ser encontrado em *Macbeth* (1990), provavelmente escrita por William Shakespeare em 1606, na qual o ascendente *ilegítimo* MacBeth só poderia ser derrotado mediante o retorno do espaço/tempo rural (no caso, a floresta de Birnam) ao espaço/tempo já urbanizado.

Por sua vez, a incomunicabilidade que assola as heroínas dos romances do século XVIII¹⁹⁵ está relacionada diretamente à nova configuração mercantilista da Europa, tendo as rotas marítimas estabelecido uma aproximação das cidades portuárias, de forma que “Estar ao alcance de um porto era estar ao alcance do mundo” (HOBSBAWM, 1996a, p. 9). Assim, o retorno a um espaço medieval implicava transportar os castelos para o interior da França ou da Itália.

A partir dessas provações individuais, as narrativas romanescas passam por uma adaptação formal, dialogando com “aquela sociedade burguesa cuja ascendência e crises formaram sua matéria principal” (HOBSBAWM, 1996b, p. 179)¹⁹⁶ e contagiando a formatação do espaço. Neste momento específico, assim como ocorre com o enredo, o horror também migra do espaço público da epopeia para o espaço privado do romance. Nesse aspecto, o formato do castelo, trazido da Idade Média e principal cenário do horror gótico, assume, com suas novas descrições, outros tons, adequados aos problemas sociais contemporâneos. Por exemplo, a congregação, no castelo de Udolpho (RADCLIFFE, 2001, p. 216-217), da imponência masculina de uma entrada gigantesca “defendida por duas torres, e coroada por torreões salientes” e a amplidão feminina de “um extenso hall gótico, [...] uma longa perspectiva de arcos”, tudo isso circundado por uma enorme e escura floresta¹⁹⁷, aponta não para o conflito medieval entre interior e exterior à construção, mas antes à tensão sexual entre o masculino e o feminino.

Já em *O médico e o monstro*, Stevenson promove um deslocamento por completo do espaço parcialmente rural dos romances góticos e da literatura romântica para a cidade industrializada do século XIX, transportando a ambiguidade entre racional e irracional do

¹⁹⁵ Deve-se contrastar, aqui, St. Aubert com Pamela [Andrews], do romance homônimo de Richardson (1980) publicado em 1740. As provações desta, uma empregada sem meios, não se limitam à distância de sua família, mas também ao fato de que, aprisionada por um senhor poderoso, não consegue quem a defenda; para St. Aubert, a distância de sua terra natal é a maior dificuldade, posto que, tendo uma vez retornado, o perigo oferecido por Montoni acaba.

¹⁹⁶ Em geral, todos os romances oitocentistas traziam uma série de pequenas crises além do enredo principal: para *Udolpho*, por exemplo, mesmo voltando para seu país e escapando das mãos de Montoni, St. Aubert ainda tem que enfrentar acusações de que seu amado não seria digno de sua mão.

¹⁹⁷ A imagem da floresta, temida na Idade Média por ser uma materialização da força de Deus (cf. LEFEBVRE, 1991, p. 45) e posteriormente cambiada para um lugar a ser temido por emboscadas humanas a partir do Renascimento, continua a ser tomada por assustadora em *Udolpho*, mesmo que, apesar dos constantes rumores de bandidos, não ofereça qualquer perigo real; ao contrário, as poucas vezes em que bandidos são mostrados, eles aparecem em castelos, nunca ao ar livre.

capitalismo para o interior do personagem principal, Henry Jekyll, representante modelo do progresso da era industrial¹⁹⁸. Se cada época produz seu próprio espaço social (LEFEBVRE, 1991, p. 31) e, por conseguinte, as representações dele, os lugares de *O médico e o monstro* definitivamente são bastante diferenciados dos de *Udolpho*, pois, nesse quase século passado entre a publicação dos dois, a aceitação ambígua do mercantilismo e do princípio de Revolução Industrial agora era estendida a todo o imperialismo inglês, bem como ao novo *status quo* da ciência e seus representantes. Isso já é apresentado no título original da obra, *O estranho caso de Dr. Jekyll e o Sr. Hyde*, e em seu formato, no modelo de um estudo de caso, gênero científico praticado à época por grandes cientistas visando a troca de experiências, em especial na área de medicina, como se encontra na obra de Freud.

Em grande parte, essa troca de experiências é fruto da própria Revolução Industrial: primeiramente o fato de que a industrialização forçou grandes concentrações de população nas zonas urbanas, abrindo a possibilidade de lucros maiores a quem proovesse serviços básicos, como na área de saúde; a partir daí, a proximidade dos profissionais em um centro urbano possibilitou o compartilhamento entre eles, de maneira muito mais intensa que as guildas medievais¹⁹⁹, mesmo porque, com uma concentração de pessoas tratadas, havia uma maior probabilidade que qualquer médico terminasse por conhecer um número amplo de doenças, especialmente considerando as condições sanitárias insalubres das cidades no século XIX; por fim, o crescimento da maquinaria e da reprodução em massa de produtos culturais permitiu a diminuição do preço por peça, aumentando a tiragem e variedade dos títulos, que se adequaram a nichos específicos de mercado, como os estudos de caso para os médicos.

Desta forma, o romance é estruturado como a tentativa de um personagem, o Sr. Gabriel John Utterson, de desvendar um mistério envolvendo seu amigo Henry Jekyll, e o porquê dele manter relações com o famigerado Edward Hyde. O nome Utterson apresenta a *raison d'être* do personagem no romance, pois se pode traduzir o nome como ‘filho de *utter*’, donde *utter*, em inglês têm dois significados complementares, ‘articular’ e

¹⁹⁸ Além de médico, Jekyll era também advogado e membro da Sociedade Real.

¹⁹⁹ Vale aqui citar como o romance *Madame Bovary* (2010), publicado por Gustave Flaubert em 1857, corrobora a ideia de superioridade dos médicos de Paris em relação a Charles Bovary, médico de província que termina por aleijar um camponês.

‘completo, final’, chegando assim à sua tentativa de articular uma explicação total da história de seu amigo.

Para que essa função se cumpra, o narrador precisa investigar as atitudes dos dois envolvidos e em especial as ações de Hyde nas ruas de Londres, apresentando a primeira diferença facilmente notável entre este romance e o anterior: a maioria dos fatos importantes para o enredo não mais ocorre no interior de um castelo circundado por florestas, mas nas ruas da cidade decadente, ao ar livre, característica incorporada pelos autores da segunda metade do século XIX, especialmente aqueles classificados como realistas (HOBSBAWM, 1996b, p. 297).

Não há mais resquício explícito de natureza, exceto por metáforas da parte do narrador, mas uma natureza implícita que teima em emergir inadvertidamente, como indica a alcunha do *alter ego* de Jekyll, Edward Hyde: o sobrenome é homônimo de *hide*, que, em inglês, tem dois significados distintos e contraditórios, ‘esconder’ e ‘pele’, o que leva à interpretação de que Hyde (ou Jekyll, para todo efeito) tenta esconder o que é e faz, ao mesmo tempo em que a confissão lhe sai pelos poros.

Por sua vez, o prédio que conjuga a casa e o laboratório de Jekyll representa muito bem a ambiguidade do personagem, posto que, além de congregar vida e ciência, sua frente abre para uma rua respeitável, enquanto sua lateral dá para uma rua estreita e escura, conhecida por conter um ponto de prostituição, que “brilhava em contraste com a vizinhança escura, como uma fogueira em uma floresta” (STEVENSON, 1999, p. 4), confirmando, por um lado, a continuada selvageria da humanidade e adicionando, por outro, a impossibilidade de, ao contrário de *Udolpho*, tentar fazer uma separação clara das classes, ou de comportamentos *legítimos* das classes superiores.

Àquele ponto do desenvolvimento capitalista, a não administração do inconsciente humano era considerada uma falha pelos personagens burgueses, pelo menos no sentido de que mesmo as pessoas mais assimiladas pelo sistema cometiam *desvios*, representados pela metáfora do arremesso de uma pedra:

Tenho fortes opiniões sobre fazer perguntas[...]. Fazer uma pergunta é como arremessar uma pedra. Você senta quieto no alto de um morro; e lá vai a pedra, movendo outras; e automaticamente uma velha ave gentil (a última que você

pensaria) é acertada na cabeça em seu próprio quintal, e a família tem que mudar de nome. (ibid., p. 6)

No entanto, há, nessa fala, uma falha na percepção do Dr. Lanyon para o motivo revelador das perguntas serem tão perigosas: enquanto nos romances do século XVIII muitas perguntas demoravam a ser respondidas, por vezes dependendo do acaso para que a informação pudesse ser conhecida, nesse novo momento industrializado as respostas sobre quaisquer atividades dos sujeitos estão disponíveis prontamente, através do complexo sistema de vigilância que se instaurou sobre eles.

A necessidade de aproveitamento do espaço urbano fez com que todas as propriedades fossem justapostas, assemelhando-se, quase inadvertidamente, ao panóptico de Jeremy Bentham (2008, p. 28), um lugar de visão para tudo, onde a força inspetora vê sem ser vista. Na prática, as zonas altamente urbanizadas não têm o formato circular com o centro de poder centralizado (simbolicamente, talvez Paris aproxime-se disso, em seu formato circular com a catedral no centro), mas a proximidade entre as construções possibilita esse cerco de vigilância total, especialmente se considerarmos um fator que Bentham não vislumbrou. Enquanto o projeto do panóptico era uma estrutura arquitetônica, cuja grande inovação era a eficiência de ter um único centro de poder revezando-se em observar os detentos. Foucault (1987, p. 171-172) aponta, na adaptação desse sistema para outras instituições da sociedade com a função de aumentar a produtividade, na escola ou na fábrica, a criação um ambiente hostil onde qualquer indivíduo poderia ocupar o centro do poder e a posição de inspetor, desembocando em uma sociedade onde todos dão conta da vida de todos, ao ponto de não existir privacidade individual em si²⁰⁰.

Assim, o romance traz essa tentativa exasperada de denunciar a perda de privacidade, posto que Jekyll/Hyde é vigiado por todos os lados, em espaços privados, mas principalmente nos públicos, no presente de suas ações e opiniões, no passado de companhias suspeitas e no futuro de seu testamento, por amigos, empregados e desconhecidos, de forma que qualquer informação, não importando quão mínima, está facilmente ao alcance de todos; por outro lado, o advogado Utterson chega ao extremo de

²⁰⁰ No Brasil, o melhor exemplo disso está, sem dúvida, no fervilhar de corpos justapostos d'*O cortiço*, escrito por Aluísio de Azevedo (2004) em 1890.

exercer a autovigilância, na forma de uma ascese moderna que ulteriormente traduz-se em seu próprio bom funcionamento no sistema, como pode ser percebido em sua primeira descrição (ibid., p. 1):

Ele era austero consigo mesmo, bebia gim quando estava sozinho, para abrandar o gosto por bons vinhos; e apesar de gostar do teatro, não havia cruzado as portas de um em vinte anos [...] ele dizia estranhamente [*quaintly*]: 'Deixo meu próximo ir ao inferno por suas próprias pernas'. Dessa forma era sua sorte freqüente ser a última companhia respeitável e a última boa influência nas vidas dos homens decaídos.

Desse excerto também dá para perceber que a alienação da percepção completa das minúcias do espaço sai do foco da narrativa, já que, não havendo mais uma forma clara de escape do sistema de vigilância e controle, não há diferença circunstancial entre ter ou não uma percepção total do espaço circundante.

A informação inicial acerca do último romance da série, não literária, porém relevante, é a de que, ao contrário dos outros dois, ele foi escrito e publicado nos Estados Unidos, indicativo das mudanças econômicas desde a segunda metade do século XIX, da decadência do império britânico após as duas grandes guerras e a perda de algumas colônias, em especial a independência da Irlanda em 1916 e da Índia em 1947, e a subsequente ascensão dos Estados Unidos como país dominante para todo o ocidente. A partir daí, houve uma nova polaridade na geopolítica mundial, entre os Estados Unidos, novo bastião do capitalismo, e a União Soviética, à época uma força instigadora de revoluções socialistas, dando início assim ao que se convencionou chamar de Guerra Fria.

Fahrenheit 451 é publicado em 1953, justamente quando a rivalidade entre as duas novas potências começava a se acirrar, revelando um aspecto bastante peculiar da política internacional baseada na compra da filiação das nações e de sua cooperação. Eric Hobsbawm (2004, p. 238-240), por exemplo, trata de como as guerras prováveis entre inimigos históricos como França e Alemanha foram suprimidas em torno de uma unidade do bloco capitalista, e de como, por um lado, os EUA conseguiam dominar o comportamento internacional dos países europeus, enquanto, do outro, a URSS era incitada pela China a tomar uma posição mais belicosa contra seus novos inimigos.

Dessa forma, pode-se encontrar, na literatura produzida entre as décadas de 1950 e o início da de 1980, uma série de ditaduras distópicas, por vezes futuristas, metaforizando essa abundância financeira à disposição de todos os aliados, perante a total coadunação com suas ideias e atitudes. Dentre os romances mais conhecidos dessa leva, encontram-se *1984*, publicado por George Orwell (2009) em 1949, *Laranja mecânica*, publicado por Anthony Burgess em 1962, e, no Brasil, *Não verás país nenhum* (1985), publicado por Ignácio de Loyola Brandão em 1981.

Em *Fahrenheit 451*, o que mais salta aos olhos em termos de diferenças com os períodos anteriores, e que até certo ponto define como eles o compõem, é, sem dúvida, a incorporação da indústria cultural ao mundo administrado. O espaço semisselvagem, presente em *Udolpho* como nostalgia e confinado à subjetividade em *O médico e o monstro*, passa a ser excluído completamente da sociedade, à medida que o capitalismo tardio avança para a administração dos inconscientes das pessoas, a ponto de qualquer reação individual às coisas estar de antemão contida no capitalismo multinacional de hoje (JAMESON, 1991, p. 3). Assim, se o interior das casas volta a ser o centro da ação, possuindo a intransponibilidade dos castelos dos romances góticos, isso só é permitido porque os mecanismos de vigilância instalados anteriormente permanecem com sua eficiência máxima, de forma que qualquer atitude contrária ao poder central é vigiada, e qualquer ambiente moderadamente distinto só pode ser encontrado exterior ao sistema: somente escapando das cidades pode o personagem Montag chegar a um espaço ao mesmo tempo assustadoramente rural e reconfortantemente externo à indústria cultural.

A administração do inconsciente humano é atingida a partir do momento em que todos os sonhos e desejos das pessoas são direcionados a produtos comercializáveis, até para além do que Bradbury ousou metaforizar em sua obra. Segundo o chefe do corpo de bombeiros (que nesse futuro de casas à prova de fogo tem como função incendiar livros), em uma oposição forçosamente clara, os livros eram necessários enquanto não havia outras mídias, mais supérfluas e sedutoras, como o rádio, o cinema e a televisão (BRADBURY, 1996, p. 54), e, ao passo que essas mídias audiovisuais simplificaram os enredos e a estética, os livros foram deixando de ser necessários, até que a maioria das pessoas os

recusasse completamente, de uma forma apaticamente voluntária, sem participação direta do governo ou censura (ibid., p. 58).

No romance, com a eliminação dos livros e substituição deles, primordialmente, pela televisão, o espaço deixa de ser pessoal daquela família e passa a ser, segundo a esposa de Montag, “um cômodo de todos os tipos de pessoas exóticas” (ibid., p. 20), mas forçadamente familiar [*heimlich*], pela quebra das “paredes” que distanciam programa e espectadores e pela nomenclatura relacionada à TV, onde atores viram “família”, “tios” e “tias” e o aparelho em si vira “sala [de estar]”. Por exemplo, à televisão pode ser acoplado um aparelho para que o nome dos usuários seja dito como vocativos, ao longo dos programas e das propagandas veiculadas, o que hoje parece primitivo em relação às promessas de interatividade das mídias digitais.

No entanto, a aparência exótica da televisão esconde a uniformidade da programação, vista igualmente em todas as casas, que tem como função principal homogeneizar as pessoas, ou, nas palavras do chefe do corpo de bombeiros, “Não todos nascidos livre e iguais, como manda a constituição, mas todos *feitos* iguais” (ibid., p. 58. grifo do autor.), o que é por fim corroborado pela atitude de todas as pessoas da cidade onde Montag vive, pois, ao serem comandadas pela TV a irem a suas portas e verificarem se conseguiam vê-lo em fuga, absolutamente todas as casas se abrem para cumprir a ordem. Assim, pode-se chegar a afirmar que o verdadeiro produto da mídia televisiva “é a audiência, e não os programas” (RAMOS, 2008, p. 81). Enfim, o nível de administração das subjetividades chegou a tal grau de completude, que, a princípio, ninguém precisa ser controlado eletronicamente do interior de suas casas²⁰¹, mas somente a partir de denúncias de pessoas próximas.

Essa homogeneização tem um grande impacto sobre a organização espacial, pois os recintos anteriormente privados, individuais e únicos, exemplificados na impossibilidade da Heroína ser resgatada de dentro do castelo medieval em *Udolpho*, e depois na casa luxuosa contaminada pelas mazelas industriais e vigiada até por olhos amigos, como n’*O médico e o monstro*, passa a não mais conter diferenças, como a ausência de varandas das novas

²⁰¹ Ao contrário do que acontece em 1984, de George Orwell (2009), em que a teletela vigia a casa onde está instalada, não podendo ser desligada em momento algum.

construções em *Fahrenheit 451*, indicando o declínio do tempo de conversa e troca de informações entre pessoas, como aponta Benjamin (1994). Também, a homogeneização do espaço permite a mudança de mão-de-obra de um lugar para outro sem estranhamento, de forma que as massas possam automaticamente mudar para onde são necessárias, sem resistência:

Autoestradas cheias de pessoas indo a algum lugar, a algum lugar, a lugar algum. [...] Cidades viram hotéis [*Motels*], pessoas em ondas nômades de lugar para lugar, seguindo as fases da lua, vivendo hoje à noite no quarto onde você dormiu à tarde e eu, na noite passada (ibid., p. 57).

Essa uniformização do espaço e experiências sociais, igualmente modernizados e mecanizados, ainda era, por um lado, uma parte da utopia temida e fantasiada da sociedade estadunidense nos anos de 1950, mas agora foi incorporada por completo e sem estranhamento pelo capitalismo tardio (cf. JAMESON, 1991, p. 366), podendo ser facilmente verificada com a homogeneização dos *shopping centers* de qualquer lugar do mundo, que trazem virtualmente os mesmos produtos, quando não as mesmas lojas.

Deve ser dito que, apesar de bastante sagaz em relação aos movimentos da indústria cultural na televisão, *Fahrenheit 451* tem um lado desnecessariamente simplificador na oposição entre livros (arte verdadeira) e televisão (cultura de massa), sem considerar que a lógica do capital penetra em todas as mídias possíveis, assimilando qualquer formato em prol do lucro e pré-moldando os produtos culturais não só na comercialização, mas também *a priori*, em sua produção²⁰², o que reforçaria a sensação de que não há alternativa, pelo menos para maioria das pessoas, sentimento presente em quase todos os romances distópicos da época, como *Fahrenheit 451* e *1984*. Ademais, à homogeneização aparente do espaço urbano somam-se outras maneiras de comodificação, seja na superficial diferenciação arquitetônica das cidades, nos incentivos fiscais com vista a manter o interior rural dos países europeus intactos, ou ainda na comercialização do passado dentro de

²⁰² Nem o próprio Bradbury (1996, p. 167-168) consegue escapar ao fordismo imposto aos escritores em busca de sobrevivência. Impossibilitado de manter um escritório, ou de trabalhar em casa por conta das interrupções dos filhos, ele escreveu todo o romance, ironicamente, no subsolo da Biblioteca da Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA), em uma máquina de aluguel com cronômetro, ao custo de 10 centavos por meia hora de escrita, totalizando nove dólares e oitenta centavos pela escrita completa do romance.

museus e casas de leilão que são em si parte dessa história, todos com a finalidade de atrair turistas consumidores; dessa forma, mesmo quando o desejo das pessoas vislumbra lugares aparentemente diferentes aos seus, isso necessariamente implica em gastos com deslocamento, estadia, consumo tanto com comida e artigos de primeira ordem, quanto, mas principalmente, com artigos supérfluos que servem ulteriormente para demonstrar suas idas e vindas em um mundo que restringe o deslocamento dos pobres. Assim, mesmo na diferença ilusória dos espaços encontramos a semelhança dos mecanismos de administração do mundo.

Em toda a série de romances, pode-se verificar um movimento do material para o imaterial: de uma conexão estranha [*unheimlich*] entre seres humanos, habitantes dos ambientes já urbanizados, e natureza na literatura gótica, passando, na virada do século XX, para uma grande modificação na percepção, com o fim virtual dos lugares rurais e incorporação dos mecanismos do mundo administrado ao comportamento das personagens, e, por fim, do avanço da lógica do capital à esfera da cultura, a ponto de a compreensão das pessoas praticamente não conseguir escapar à programação prévia, tornando desnecessários até os mecanismos de controle anteriores, mesmo que eles permaneçam lá. No entanto, em cada uma das novas camadas, podem-se ver resquícios formais dos momentos prévios, o medo do espaço rural précapitalista, o sentimento de ambiguidade perante o novo, industrializado, e, mais recentemente, a mudança na percepção humana em relação à possibilidade de escape a esse sistema.

Na transposição das narrativas para imagem no século XX, há mais uma mudança na percepção desse espaço, especialmente no fim do século, em que as máquinas fotográficas e câmeras de vídeo foram se popularizando, de forma que qualquer pessoa pudesse ter acesso instantâneo e constante às imagens de sua vida, o que viria ainda a se potencializar com o barateamento, no século XXI, das câmeras digitais, eliminando os filmes e reduzindo os custos de revelação, posto que as pessoas só revelam aquelas fotos mais desejadas dentre as milhares que podem ser tiradas, armazenadas e divulgadas nas redes sociais. Isso acarreta em uma materialização do espaço em simulacros reproduzíveis, associados às pessoas que aparecem neles, possibilitando a comercialização irrefreada tanto

daqueles quanto dessas: de acordo com Jameson (1992, p. 11) “o turista americano não mais deixa o cenário [*landscape*] ‘ser em seu ser’ como Heidegger teria dito, mas tira uma foto, assim transformando graficamente o espaço em sua própria imagem material”. Dessa forma, a possibilidade de mercantilização dos lugares quase sempre desemboca em uma fragmentação desses simulacros, de forma que o urbano, dividido em pequenas porções, possa aparecer exatamente assim no cinema: enquanto em um faroeste, por exemplo, o ambiente ainda não urbanizado aparece abundantemente em sua nudez de civilização, apresentando grandes planos somente munidos de uma figura humana sobre um cavalo, o lugar pós-industrial de gêneros urbanos é sempre seccionado, conforme ocorre cada vez mais no cinema contemporâneo de planos fechados, seja para desnortear a percepção no cinema de ação, seja para enfatizar a emoção nos dramas e romances²⁰³. Esse tipo de interpretação é bastante natural, considerando que as cidades, em sua otimização do espaço ocupado, vão amontoando casas e prédios em ruas diminutas da qual seu maior estereótipo é *Wall Street*, em Nova York, uma rua estreita e sinuosa ladeada de prédios enormes, onde por vezes tem-se que levantar a cabeça completamente para uma visão do céu, fazendo com que a própria percepção humana fique meio agorafóbica, desconfortável em ou pelo menos desacostumada a ambientes muito abertos.

Nesse contexto, o espaço do cinema de horror amplificou o medo de lugares tanto abertos quanto fechados demais, bebendo em todas essas fontes literárias anteriores e plasmando-as praticamente desde sua origem. Se pensarmos, por exemplo, no primeiro grande filme de horror do cinema estadunidense, *Drácula* (1931), dirigido por Tod Browning, o castelo medieval romeno da primeira parte da narrativa dá lugar à Londres urbana do final do século XIX, ainda não incorporando a indústria cultural como instrumento de horror. Esta só passa a ser representada significativamente nesse tipo de diegese a partir da contemporaneização dos enredos do horror cinematográfico, na década de 1970, timidamente em filmes como *A noite dos mortos-vivos* (1968) e como agente determinante no terceiro episódio da trilogia *A profecia* (1981).

²⁰³ É claro que, para os gêneros ligados ao horror, ambas as opções são válidas, enfatizando a emoção das vítimas e desnortando a visão do espectador, para que os sustos possam ocorrer com mais facilidade; isso, no entanto, não exclui o fato de que o cinema fantástico em si depende de uma incerteza da visão (v. CLOVER, 1992, p. 56).

Já o cinema *slasher* incorpora todos os elementos desde sua origem, com atualizações para seu momento do capitalismo tardio. Se pensarmos, por exemplo, n'*O massacre da serra elétrica*, dirigido por Tobe Hooper em 1973, há uma tensão entre espaço urbano e rural, pois os jovens saem da cidade em busca de seu passado no campo, deixando para trás todos os supostos confortos de seu lar e tendo de lidar com a família incestuosa e canibal que vive naquele lugar; a indústria cultural aparece como moldura da história, posto que, ao início da narrativa, há uma introdução em formato de documentário, como se o filme fosse feito a partir de uma reconstituição documental do que acontecera.

Esse espaço constituidor do *slasher* vai permanecer até a releitura do gênero na década de 1990, em sua tensão entre o urbano e o rural, frequentemente condensada nos *suburbs*²⁰⁴ estadunidenses, filmados com uma câmera na mão, em estilo documental. Há, no entanto, outras particularidades por enfatizar; inicialmente, o fato de que, no cinema estadunidense, desde o *Drácula* de Tod Browning o espaço dá forças a seu monstro, confirmando a ligação entre assassino e a sociedade (lugar) que o formou: o vampiro precisa, mesmo mudando-se para Londres, dormir no solo de seus ancestrais, para renovar suas forças, fato que gerou diversas críticas póscoloniais ao romance, devido aos comportamentos de Drácula serem aceitos, ou pelo menos tolerados, na Transilvânia, periferia do capitalismo guiada pela superstição, mas exterminadas em Londres, centro científico (cf. BELLEI, 2002, p. 40-48).

Um bom exemplo desse efeito do espaço sobre o assassino pode ser visto em *Freddy X. Jason* (2003). Este assassino fica em desvantagem na Rua Elm dos sonhos, espaço de poder daquele, mas o jogo se inverte quando os dois se enfrentam no mundo de vigília, no acampamento Crystal Lake. Essa relação entre monstro e seu espaço formador é reforçada por aspectos da *mise-em-scène*, vislumbrados, por exemplo, na fornalha da fábrica onde Krueger realizou muitos de seus assassinatos nos sonhos, bem como no lago onde Vorhees morreu afogado e perto do qual faz suas vítimas; a proximidade com os

²⁰⁴ Prefiro deixar a palavra no original, em inglês, por conta da diferença de significados: em português, subúrbio indica construções pobres, afastadas do centro da cidade, onde moram pessoas sem opções de melhores acomodações; em inglês, *suburb* é, sim, um bairro afastado, mas construído por pessoas ricas que supostamente desejavam não criar seus filhos no ambiente poluído dos centros urbanos.

lugares de sua formação são simultaneamente fontes de poder e fraqueza, que lembra o *pharmakon* derridiano (cf. DERRIDA, 1981), simultaneamente remédio e veneno.

Halloween (1978), por sua vez, ao levar os assassinos para um *suburb* de excessos juvenis, revela algumas facetas interessantes da sociedade capitalista, sendo a primeira delas essa reformulação da divisão do espaço de acordo com as classes. Se, na Idade Média, a divisão espacial entre castelos, igrejas e casebres era acachapante demais para escapar até às representações mais atenuadoras, mesmo quando a fome e a doença que assolavam mais as classes baixas eram convenientemente *esquecidas*, a justaposição quase inevitável das construções convidava ao contraste; por outro lado, após a urbanização das sociedades capitalistas, o que, em teoria, aumentaria essa proximidade entre pobres e ricos, o oposto termina por acontecer, a formação de bolsões ricos²⁰⁵ e pobres em lugares diferentes na cidade (v. SOJA, 2003, p. 212).

Ao contrário dos filmes de extraterrestres da década de 1950, ambientados em cidadezinhas do interior estadunidense, a presença de Michael Myers nos *suburbs* aterrorizando as adolescentes em *Halloween* aproxima o horror da classe média; todavia, ambos os subgêneros trazem em comum o fato de que ninguém esperaria que eventos horríveis como aqueles acontecessem em um lugar aparentemente tão seguro. Em séries como esta, ocorridas predominantemente nesses bolsões de classe média, a esposa pára de trabalhar quando do nascimento do primeiro filho e os jornais são entregues pela manhã por um dos garotos da vizinhança, aprendendo o valor do trabalho e juntando dinheiro para um novo videogame; isso praticamente elimina qualquer presença de serviços das classes mais baixas, exceto por ocasionais lixeiros, entregadores e afins, tornando a imagem da vizinhança ainda mais ascética de pobreza que os bairros verdadeiramente ricos, de casas cheias de servos. Assim, esse mascaramento da força desmedida do capitalismo selvagem, agente possibilitador desse meio de vida em si, é interrompido pela presença do assassino, como se a força dessa desigualdade viesse, a certo momento, cobrar seu preço, arrasando “a ilusão de segurança nos bairros ricos [*suburbia*]” (MADDREY, 2004, p. 71) e deixando, no

²⁰⁵ Claro que essa posição depende de inúmeros fatores, como a topografia do lugar: no Rio de Janeiro e em Salvador, por exemplo, a continuação dessa proximidade é causada pela grande quantidade de morros, lugares inapropriados a construções e que acabam ocupados por casas pobres e clandestinas, por vezes ao lado de mansões nos sopés.

caso de *Halloween*, uma sequência de planos do terror e caos espalhados naquele bairro que aparentava uma calma imutável (PHILLIPS, 2005, 142).

O capítulo inicial da trilogia *Pânico* é ambientado exclusivamente em um desses *suburbs*, concentrando nas casas dos personagens do bairro indícios de todos os momentos descritos nos romances do século XVIII ao século XX e suas construções, o castelo medieval gótico, o panóptico urbano da virada do século XX e a incorporação à vida dos meios de comunicação em massa da indústria cultural. Como exemplo fundador da argumentação na trilogia, pode-se destacar a primeira casa a aparecer na narrativa, cenário da morte de Casey Becker (Drew Barrymore). A imagem de caracterização da casa, externa (fig. 5.1), mostra um terreno amplo, sem vizinhos por perto, munido de vegetação, imagem semelhante à localização do castelo de Udolpho em sua imponência, especialmente porque filmada com ângulo de câmera de baixo para cima (*contra-plongée*). Se não há torres ou torreões circundando a moradia, isso deve ser posto em perspectiva perante as construções atuais, fazendo-a impressionante para a maioria das pessoas, que têm de morar em pequenos apartamentos nas periferias pobres da cidade. Assim, mantém-se não só a simbologia fálica do poder externo, mas também a tensão entre o masculino e o feminino dos castelos góticos com a amplitude de espaço dos corredores e salas no interior desses domicílios (fig. 5.2), o que concorda esteticamente com o estereótipo do cinema *slasher* de um monstro masculino mutilando as jovens indefesas. Além disso, o mistério de quem comete os assassinatos e sua aparente sobrenaturalidade assemelham-se aos fantasmas góticos, no sentido de que ambos são interpretados pelas personagens como um retorno de um passado reprimido, quer sejam assombrações reais, como em *O castelo de Otranto* e *A hora do pesadelo*, quer aparentes, como em *Udolpho* ou na trilogia *Pânico*.





Figuras 5.1 a 5.3 – A casa de Casey Becker

Essa leitura do espaço dos *suburbs* vale para a escola e todas as casas do primeiro episódio, com exceção talvez da pertencente a Stu Macher, palco do clímax do filme, um pouco mais humilde que as outras; isso, no entanto, estaria relacionado, dentro do pastiche apresentado pela trilogia, com o fato do assassino ser mais pobre (nesse caso, somente um pouco) que suas vítimas. Ela mostra-se adequada, também, para perscrutar os outros cenários, a faculdade do segundo filme, onde praticamente todo o enredo ocorre, e para as construções do terceiro filme, a casa/esconderijo de Sidney Prescott, o estúdio onde são produzidos os filmes *A punhalada* e notadamente o domicílio do produtor John Milton, palco do clímax do capítulo final. Esta apresenta ainda mais características de castelos medievais, como a decoração carregada e cheia de adereços de um passado glorioso (no caso do produtor, seus filmes mais conhecidos e rentáveis da década de 1970), bem como por suas passagens secretas.

Essas passagens secretas chamam a atenção para outro aspecto do monstro em relação a seu espaço de origem na trilogia. Ao contrário dos *slashers* tradicionais, não há a rigor uma violência na formação do monstro de maneira a influenciar concretamente sua atuação. Apesar da aparência de ubiquidade do *Ghostface*, não há explicação sobrenatural para isso: o fato de haver dois assassinos dá a impressão de que o monstro pode ocupar mais de um lugar ao mesmo tempo, como faziam Jason Vorhees e Freddy Krueger; além disso, sendo alguém que ocupa aquele espaço diariamente, os assassinos do *Pânico* têm uma familiarização com as passagens das casas e como sobrepujar suas vítimas, confusas pelo desespero. A universidade que sedia o segundo capítulo da série serve para corroborar esse argumento, posto que não fora o palco de formação dos assassinos, contradizendo a

tendência do *slasher* tradicional: não é explicitado o lugar em que a Sra. Loomis estava quando seu filho foi morto por Prescott, mas pode-se inferir a cidade de Woodsboro como lugar de sua formação, não justificando a mudança de ambiente para o segundo filme, enquanto o caso de Mickey é ainda mais problemático, pois, sendo um assassino em série [*serial killer*] em desenvolvimento, não há menção de uma cena primal de sua origem.

Em segundo lugar, o panóptico d’*O médico e o monstro* permanece na trilogia, na configuração urbana que foi iniciada com a Revolução Industrial, o que Edward S. Casey (1998, p. 183) chama de sítio [*site*], “o resíduo de lugar e espaço aplainado, esvaziado e planiforme, eviscerado de seus poderes reais e virtuais e forçado a adequar-se a especificações de instituições que demandam certos tipos particulares de construções”. No caso da morada de Casey Becker, a instituição em questão é a família, base estruturadora de toda a sociedade capitalista e com necessidades espaciais bastante específicas, um misto de conforto e afirmação de sua posição social, o que garante, por si, tanto a corroboração do pertencimento daquela família à ordem social vigente quanto, por consequência, a proteção dos aparelhos do estado acerca daquela propriedade.

Dessa forma, pode-se notar que a vigilância passa a ser não mais um fardo indesejável, mas uma característica aceita sem reservas por membros privilegiados dessa sociedade, como condição para a manutenção de seu *status quo*, encarnada imagetivamente em um aspecto arquitetônico bastante comum nos *slashers*, a visibilidade dentro das casas. Nos séculos anteriores, o preço dos grandes vidros e espelhos fez com que a presença de grandes janelas fosse indicativa de famílias mais ricas, traço que se manteve como um fetiche na arquitetura estadunidense contemporânea voltada para as classes médias, encontradas em diversos filmes do gênero, sobretudo nas duas versões de *When a stranger calls*, *Mensageiro da morte* (1979) e *Quando um estranho chama* (2006), mas facilmente verificável na residência em questão (fig. 5.3); assim, as janelas enormes e portas de vidro pertencentes a uma casa desse tipo permitem uma visualização, se não completa, pelo menos significativa, de quaisquer atividades da família. O pouco de privacidade restante a uma família desse grupo é reservado ao andar superior, menos acessível, onde ficam localizados os quartos, e, para todo efeito, os banheiros privativos dos

membros, como se todo o andar inferior servisse propositadamente de vitrine para a vida perfeita que se leva ali²⁰⁶.

A facilidade de visualização dentro da casa é somada à ausência de muros ou cercas ao seu redor, exceto pelas cercas brancas de madeira [*white picket fences*], que na prática servem mais como adorno e para dar uma aura de sociedade perfeita, evocando a criação dos primeiros *suburbs*, na promissora década de 1950; essas medidas de segurança, como muros, ou, mais recentemente, alarmes e câmeras de segurança, são rejeitadas como precauções desnecessárias, ou, inconscientemente, são evitadas por serem lembretes de que aquela vizinhança pode não ser tão segura. Ademais, essa falta de mecanismos de segurança demonstra a consolidação inquestionável da propriedade privada, sem que haja qualquer problematização dos mecanismos de aquisição de terras e de distribuição de renda.

Para as outras edificações da trilogia, a amplitude de visão às vezes segue o mesmo padrão, existindo ambigualmente tanto para a vigilância do poder instituído quanto, mas principalmente, para os assassinos, como as outras casas do primeiro filme e especialmente o domicílio do produtor John Milton no episódio final, cheia de espelhos de fundo falso (fig. 5.4 e 5.5); à escola, à universidade e ao estúdio cinematográfico, encontramos outros elementos mais antigos de vigilância ostensiva, através de seguranças especialmente treinados, para o caso do estúdio, que teme ter seus segredos revelados por câmeras de seguranças, ou nas instituições de ensino que, ao caracterizar-se como ponto de concentração de notícias, passa a ser visualizada pelas câmeras dos repórteres de todos os ângulos e a todos os momentos, de forma que a própria Gale Weathers usa seu material filmado no segundo episódio para tentar reconhecer o suposto assassino.

²⁰⁶ De qualquer forma, mesmo os andares superiores não excluem a visualização, como pode ser constatado, no primeiro episódio, pela naturalidade com que Billy Loomis escala a casa e entra na janela de sua namorada Sidney Prescott, cena já parodiada de *A hora do pesadelo*.



Figuras 5.4 e 5.5 – Espelhos na casa de John Milton

Por fim, uma característica da casa habitada por Sidney Prescott no primeiro capítulo deve ser enfatizada, posto que um mecanismo de vigilância antigo volta contra si mesmo na modernidade. A posição da moradia, no alto de um morro, evoca a escolha de lugares para construções de castelos medievais, de onde toda a redondeza poderia ser vigiada, evitando assim ataques-surpresa. Todavia, nesse caso, a escolha peca pela necessidade de, para criar um ambiente convidativo, cercar a casa de árvores, o que impede a observação das redondezas com eficiência.

Existe um último aspecto digno de nota acerca dessa vigilância, comparando os *slashers* da década de 1980 com os de 1990, a questão da classificação dos sujeitos. Bentham sugeriu que o panóptico fosse distribuído por agrupamentos, servindo, assim como em zoológicos, à “preocupação análoga da observação individualizante, da caracterização e da classificação, da organização analítica da espécie” (FOUCAULT, 1987, p. 168), da mesma forma que os bairros, divididos mais ou menos por poderio econômico das famílias, têm necessidades diferentes de serviços, bem como de controle e vigilância. Para os filmes da década de 1980, essa divisão é mais ou menos clara na presença do assassino, que evidencia a tensão entre as classes altas e baixas, na qual os *yuppies* precisam de mecanismos controladores de seus excessos, função que o monstro assume sem ares de vingança, mas antes como um trabalho a ser cumprido.

Para *slashers* do decênio seguinte, no entanto, as coisas mudam um pouco de figura, posto que a divisão de classes não se apresenta tão facilmente reconhecível; as classificações reforçam, mais uma vez, a nova ideologia de inclusão e homogeneização permeadas pelo clima de politicamente correto, de forma que não pode haver,

deliberadamente, tratamento diferenciado para classes sociais distintas, exceto no caso das chamadas ações afirmativas. Assim, não só o monstro tem que sair da mesma classe social das vítimas²⁰⁷, mas também não deve matar indivíduos de classes abaixo dele, mesmo porque, como enfatizado anteriormente, eles têm presença limitada nos *suburbs*, não enredando um convívio social mínimo que justifique suas mortes. Assim, nessa nova década, a assepsia social é traduzida, erroneamente, como correção ideológica, transmutando a ausência de membros das classes baixa em igualdade de possibilidades, quando o que realmente acontece é a invalidade de qualquer tentativa de diferenciação social e impossibilidade de tensão entre classes.

Por fim, a indústria cultural, movida pela força mecânica de suas invenções, passa a ser parte integrante da vida das pessoas, a ponto de não lembrarem que há poucas décadas tais facilidades nem sonhavam em existir, muito menos ocuparem tal dimensão no dia-a-dia e nas prioridades de consumo. Na trilogia, ela ocupa essa face dupla que concentra meio e mensagem, como versa o bordão de McLuhan (2005), apresentando-se como a face reconhecível do terror pós-industrial. Se a redução polarizada entre alta cultura e indústria cultural não encontra sustentação no exame de *Fahrenheit 451*, ela se dissipa na trilogia *Pânico* por praticamente não haver exterior à indústria, especialmente por trazer como escopo de formas e temas uma mídia tão cara como o cinema, que deve, no mínimo, se pagar para manter a produção.

Na sequência do assassinato de Casey Becker, os mecanismos característicos da indústria cultural ajudam a corroborar o clima de horror, notadamente a partir do uso do telefone, agente simultâneo tanto do avanço tecnológico da sociedade burguesa, quanto da rapidez de comunicação necessária para que os produtos culturais sejam veiculados a seu público-alvo. O assédio do assassino, seduzindo e posteriormente coagindo-a, serve como uma metáfora para a violência dessas novas mídias, pois ela, mesmo após saber que aqueles telefonemas eram prejudiciais, ainda assim não consegue deixar de atendê-los e obedecê-los (ou, na linguagem do mercado, consumi-los). Isso é reforçado pelo conteúdo do jogo entre *Ghostface* e vítima, já que, para tentar salvar seu namorado e a si, ela precisa

²⁰⁷ Por exemplo, nas duas versões de *O lobisomem* (1941; 2010): na mais antiga, quem passa a maldição ao aristocrata Lawrence Talbot é um cigano, mas na mais recente, essa incorreção política é transferida para seu pai.

responder a perguntas sobre filmes de horror, provando seu conhecimento dos produtos culturais agressores, como se esse tipo de saber fosse agora essencial para a própria sobrevivência dos seres. O irônico, dentro dessa relação entre saber e sobrevivência, é que, ao contrário do que o monstro promete a suas vítimas, na verdade o conhecimento dos produtos culturais serve como um aparente catalisador para suas mortes posteriores, e, quanto mais a personagem consumiu atentamente esses filmes, tanto mais ela prolonga o joguinho sádico de seu algoz.

Ademais, há outra face prisional no atender do telefone. Para as ligações feitas através da telefonia fixa (no Brasil, pelo menos), a pessoa que recebe o telefonema não pode terminar a ligação, isso tem de ser feito por quem a iniciou; caso este não desligue, a linha fica interrompida (e o custo da ligação continua a ser cobrado), eliminando a possibilidade de o assediado desligar e ligar para a polícia. A heroína, Prescott, que não se deixa seduzir pelas tentativas do assassino em seu primeiro contato, tem que comunicar-se com a polícia através da *internet*, posto que o telefone está impedido. Aliás, apesar de seguir o rastro de *Fahrenheit 451* de que essas mídias têm como resultado uma semiformação, esse uso da *internet* é, talvez, o único momento com uma fagulha de dialética, onde os mecanismos de veiculação da indústria cultural serviriam para uma comunicação relativamente benéfica entre as pessoas, mesmo que, no fim das contas, esse contato se mostre inútil, posto que a chegada da polícia não resolve os crimes.

No geral, essa relação entre mortes e indústria cultural é exaustivamente repetida em todos os capítulos da trilogia, de uma forma ou de outra. No primeiro episódio, além da morte de Casey Becker e do primeiro ataque a Sidney Prescott, vale ressaltar o passatempo dos jovens durante o clímax, pois encontram-se na casa de Stu Macher para ver filmes de horror, discutindo então as convenções do gênero como um manual de sobrevivência. Para o segundo capítulo, pode-se elencar como parte desse jogo os assassinatos de abertura, sucedidos em uma sala de cinema na estreia d'*A punhalada*, literalmente transformando o mundo real na continuação da mágica da tela; além disso, a morte de Randy Meeks segue o modelo da de Casey Becker, de forma que ele também entra no jogo do assassino, desafiando-o através das comparações com assassinos dos quais ele já tenta se distanciar. Por fim, o clímax dessa diegese dá-se em um teatro, com Prescott utilizando toda a

maquinaria de efeitos elétricos e sonoros para compor sua reação. No último final, por sua vez, o mote de sedução de Cotton Weary é baseado no fato de ele ser uma personalidade de TV, apresentador de um *talk show*; além disso, todas as mortes ocorrem em Hollywood, ou no estúdio de gravação d’*A punhalada 3*, ou em seus arredores.

Ainda é digno de menção como esse jogo de horror através do telefone se desenvolve ao longo dos filmes, porque, para o início da diegese, em que o monstro é um novato na recepção do público, ele agrega a si uma maior qualidade de horror ao associar-se com modelos do que ele gostaria de ser, repetindo antecipadamente as abjeções que cometerá, menções que gradativamente desaparecem. Uma possível interpretação para isso, além, é claro, do fato do roteirista ter mudado no episódio final, é a de que, à medida que o *Ghostface* vai sendo conhecido e temido, ele perde a necessidade de agregar valores simbólicos à sua imagem, reproduzindo nas conversações seu valor de mercado como franquia comercial²⁰⁸.

Um último aspecto a ser notado em termos de espaço, e de suas diferenças entre as duas décadas de produção do *slasher*, parte de uma característica do monstro, sua velocidade de ataque. Enquanto os assassinos dos *stalkers* tradicionais, em especial Michael Myers e Jason Vorhees, sempre alcançavam suas vítimas caminhando calmamente, o *Ghostface* corre atabalhoadamente e essa estratégia falha com certa frequência.

A calma imutável daqueles remonta a um tempo medieval, em se considerando os filmes e suas continuações, enquanto a rapidez destes adequa-se ao tempo do capital, medido e contabilizado. Ao conterem a estrutura repetitiva de um momento de equilíbrio, a quebra dele e o retorno, após as mortes dos jovens e sua substituição por outros de função igual, à mesma estabilidade, os enredos dos filmes da década de 1980 aproximam-se do tempo cíclico das estações, quando, acreditava-se, o mundo era como criado por Deus à sua semelhança, estático e incorruptível (cf. AGOSTINHO, p. 143); no entanto, sendo um produto do capitalismo pós-industrial, esse tempo não pode ser autenticamente medieval, mas antes uma apropriação ideológica do tempo contemporâneo do capital, maquiando-o como pseudocíclico (DEBORD, 1997, p. 88-90), de forma a eliminar os conflitos de classe

²⁰⁸ Na indústria cinematográfica, é comum que filmes, tentando capitalizar em torno do sucesso de outros, tragam campanhas de divulgação distanciando-o do texto-fonte, como é o caso de *Equilibrium* (2002), que traz em seus cartazes a frase “Esqueça *Matrix*”.

para que os trabalhadores não se apercebam de sua condição, como Jason Vorhees, de passar anos cumprindo as mesmas funções mecanicamente repetidas, transformando-se em farrapos de seres sem futuro ou mudança. Por sua vez, a rapidez do *Ghostface* e seus contemporâneos, por outro lado, traz o desespero do capitalismo, quando o tempo passa a ser contabilizado, quantificado e valorado, com ilusões de avanço e progresso mediante a rapidez da produção, fruto de um momento em que o capital não mais teme mostrar seu rosto mais feroz.

O fator comprobatório em comum é que, nos dois casos, pseudocíclico ou abertamente capitalista, a descartabilidade dos personagens continua a mesma, havendo um capital senhor da vida e da morte acachapando igualmente a existência humana e amplificando sua insignificância, de forma que todo o conceito de subjetividade e valor individual formado a partir do Renascimento perde a razão de ser, voltando a um período em que pessoas são forçadas à homogeneização (ou, como em *Fahrenheit 451*, “feitas iguais”).

O que nos leva a uma última consideração acerca da trilogia, a de que, mesmo havendo um palimpsesto de todos os momentos econômicos anteriores em um produto cultural pertencente a um contexto específico, o arranjo deles segue certa lógica de corroboração hodierna, em que os elementos presentes frequentemente se adaptam para o momento sem muitos ruídos. As características dos romances encontradas nos três filmes são perfeitamente cooptadas pelo capitalismo tardio, seja a fetichização das construções das classes altas, a vigilância ubíqua e classificadora, ou a incorporação mais ou menos natural dos meios de veiculação da indústria cultural ao dia-a-dia, homogeneizando, assim como aos sujeitos da narrativa, também à história dentro dela.

Esse silenciamento da dialética histórica (ou pelo menos a tentativa forçada de silenciá-la), pintando os diferentes textos do palimpsesto com as mesmas cores e moldando uma estabilidade improvável, é, sem dúvida, uma das características mais marcantes da trilogia como um produto massificado da indústria cultural, onde se excluem as possibilidades de lutas de classes e da diferença *per se*, esteticamente uniformizando a tudo e a todos e excluindo o estranhamento do passado, com vista a reificar e mercantilizar a

memória, associados ao espaço e suas representações. Isso será reforçado a seguir, no capítulo 6, com o exame do foco narrativo e o hibridismo das formas dos filmes.

6. Foco narrativo

A primeira sequência de *Lenda Urbana 2* (2000), de John Ottman, mostra, com uma sucessão de cortes rápidos, um avião em uma noite de tempestade, no qual um assassino mata todos os passageiros e tripulação, exceto por determinado casal que se refugia na cabine do piloto, até um rosto surgir do lado de fora da janela do piloto e gritar “Corta!”. Então, os espectadores percebem que aquilo era somente um filme sendo rodado, ao que a cena avança para o exterior do cenário, revelando toda a maquinaria por trás daquela ilusão. O interessante é que, após o corte e a quebra da quarta parede, pode-se ver o cenário da cabine do piloto, ao lado do cenário do corpo do avião, de cujos assentos os outros atores do filme começam a se levantar, bem como, do lado de fora, uma única câmera de cinema permanece estática.

Essa ilusão de organicidade na manufatura de um filme é um dos componentes com maior carga ideológica dentre os perpetrados pela indústria cultural. O que acontece, na verdade, é um processo longo e lento, onde a câmera é posicionada em diversos locais, a luz é testada e retestada, os atores que entram naquele plano específico (e não todos juntamente) ensaiam sem câmera, depois com ela, para daí, sim, haver uma tomada de segundos, que talvez nem entre na montagem final. A câmera mostrada no filme, parada, mas que deveria realizar diversos planos justapostos, promovendo, quase magicamente, o enquadramento, o foco, os movimentos e a montagem, onde os dois cenários (cabine e corpo do avião) seriam usados simultaneamente²⁰⁹, contribui para a alienação do público acerca da racionalidade na elaboração de produtos culturais, mais ou menos análoga à ilusão de que basta um gravador e a banda tocando espontaneamente para se montar uma música de sucesso, ou a ideia de que um único programador seja suficiente para se lançar um *site* que arrecadará bilhões para seu criador.

A quebra calculada da quarta parede é somente uma estratégia para que a fluidez construída da narrativa cinematográfica não seja percebida como tal, mas antes

²⁰⁹ Em oposição a filmes como *A noite americana*, de François Truffaut (1973), que mostram a dificuldade de conseguir uma única tomada satisfatória em meio a um turbilhão de coisas externas ao filme que teimam em interferir em sua realização.

compreendida como uma sequência lógica de movimentos *naturais*. As regras dessa narrativa *invisível*, com pequenas adequações ao longo das décadas, originaram-se na formação do cinema estadunidense, mantendo-se mais ou menos estáveis desde a década de 1910 (v. BORDWELL, 1985a), apesar de mudanças tecnológicas fundamentais como a incorporação do som na película, a invenção do filme colorido, ou mesmo as possibilidades de modificação digital da imagem. Nesse âmbito, a configuração dessa forma diegética é constituída de vários componentes, mas talvez o que distinga principalmente a arte cinematográfica das outras artes narrativas, como a literatura, performáticas, como o teatro, ou pictóricas, como a pintura, seja, sem dúvida, “a *expressividade* da câmera e a montagem” (XAVIER, 2008, p. 21. grifo do autor.).

Em especial, para que se compreenda a dinâmica da relação entre filme e plateia, um dos principais focos de concentração das formas de manipulação realizadas pela indústria cultural, parece importante ressaltar a questão da identificação entre público e personagens, com o propósito de operar uma falsa catarse, ou seja, no caso do cinema de horror, a possibilidade de sentir medo *de mentira*, transformando o objetivo transcendente em confirmação da ordem, a “resistência desesperada à ameaça mítica” em “ameaça da destruição de quem não coopera”, e contando com a receita conhecida já utilizada em outras expressões artísticas “para apaziguar o medo de que o trágico possa escapar ao controle” (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p. 142).

Assim, é necessário observar na trilogia *Pânico*, como uma metonímia para toda a indústria, os mecanismos de construção da focalização das narrativas cinematográficas, a natureza da proximidade entre o narrador (notadamente, a câmera, mas também o som²¹⁰) e as personagens, individualizando-as e transformando-as em agentes narrativos. Isso porque, segundo Edward Branigan (1992, p. 101), “Um agente é um sujeito com um conjunto, presumido, mas ainda não especificado, de características de personalidade, ou subjetividade”.

A princípio, essa subjetividade presumida indica uma vitória do esquematismo característico da indústria, de forma que todos os vazios na personalidade dos seres ficcionais são automaticamente preenchidos com projeções individuais da plateia de Outros

²¹⁰ A esse respeito, ver Chatman (1990, p. 135).

ideais a serem seguidos, a princípio, como veremos posteriormente na análise do cinema *slasher*. Para isso, basta que a narrativa eleja uma personagem como focalizadora, nem falando nem atuando, “mas na verdade experienciando algo através da visão ou audição”, sensações que podem ser estendidas a uma “experimentação mais complexa de objetos: pensando, lembrando, interpretando, questionando [wondering], temendo, acreditando, desejando, compreendendo, sentindo culpa” (ibid., p. 101).

Para forçar essa identificação, são usadas inúmeras técnicas narrativas, dentre as quais o acompanhamento da personagem pela câmera, indicando o herói do filme que deve ser admirado pelo público, e a concretização imagética da vida interior das personagens, na interrupção da narrativa por *flashbacks* de seu passado, ou ainda na interpelação sonora de seus pensamentos. No entanto, a maior arma subjetivadora que um diretor tem para indicar a proximidade do foco narrativo com um protagonista é o plano subjetivo, ou plano em primeira pessoa. Ele ocorre quando “a câmera assume a posição espacial de uma personagem” (BRANIGAN, 1984, p. 6), compreendido na linguagem cinematográfica tradicional como uma sequência de dois planos, um do sujeito que observa e outro do objeto observado, ou vice-versa (ibid., p. 103, 104), fazendo com que literalmente a visão da personagem e do espectador coincidam, resultando no conhecido axioma dos estudos de cinema “plano subjetivo [*point-of-view*]=identificação” (CLOVER, 1992, p. 45).

Claro que essa relação estabelecida no espaço entre diegese e público não deixa de apresentar problemas teóricos para sua leitura, posto que “todas as técnicas [utilizadas na linguagem cinematográfica] têm um uso subjetivo [...]. O propósito é mostrar *como* uma personagem pensa, não somente o *que* ela pensa ou *vê*” (BRANIGAN, 1992, p. 145. grifos do autor.). De qualquer forma, a interpretação de como as técnicas narrativas são traduzidas em identificação do público consumidor passa a incluir, em si, a própria discussão do funcionamento da percepção humana, o que divide opiniões teóricas, como aponta Branigan: “Apesar de os teóricos concordarem que um plano em primeira pessoa [*POV shot*] é ‘subjetivo’, há pouca consonância em como é subjetivo” (ibid. p. 159-160).

Assim, levando em conta essas questões de identificação e subjetividade, esse capítulo tem como objetivo principal observar a relação entre personagens e instância narradora no cinema de horror, e de como a trilogia *Pânico* utiliza-se dos clichês do cinema

slasher para redimensionar esse subgênero. O *corpus* específico para esse objetivo será, em especial, o posicionamento da câmera, incluindo a composição dos quadros, e a montagem; além deles, outros recursos relacionados à vida interior das personagens também serão interpretados, como a banda sonora. Em termos de construção, na primeira seção, dois filmes serão utilizados para mostrar a escalada da focalização característica do cinema *slasher*: primeiramente, o filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, funcionará como uma metáfora da modificação do cinema standardizado para o chamado cinema de horror contemporâneo, através da procura do narrador por um focalizador que se imponha ante os outros; em um segundo momento, o filme *Sexta-feira 13, parte 2* (1981), de Steve Miner, será interpretado como exemplo da focalização típica de um filme *stalker*, já apresentando todos os mecanismos padronizados no gênero em termos de câmera e montagem, de maneira que há uma divisão da focalização entre a heroína e o monstro. Na segunda seção, a focalização da trilogia *Pânico* será descrita sob os mesmos aspectos, verificando as modificações específicas para essa reelaboração do gênero e suas consequências. Além disso, as duas partes do capítulo trarão considerações acerca da recepção crítica para ambos os momentos, considerando suas premissas e verificando como cada uma dialoga diretamente não somente com os filmes e seu tempo, mas antes com uma tradição de *bom gosto* que julga as narrativas cinematográficas a partir de valores morais.

6.1. Do *proto-slasher* ao *slasher*: a formação de uma gramática de focalização do monstro

Na história do cinema estadunidense em geral, estendida para o gênero horror, havia um compromisso moral de sempre forçar uma identificação maniqueísta entre plateia e herói, ou heroína, em detrimento dos representantes associados ao *mal*. Mesmo que alguns monstros se tornassem populares até a década de 1950, atraindo grandes números de pessoas ao cinema e gerando lucros, o motor da indústria cultural, eles ainda precisavam morrer ao final da narrativa, como castigo por sua alteridade²¹¹ (v. HUTCHINGS, 2004, p. 17-18). No entanto, a partir da década de 1960, o *status* da figura monstruosa começou a sofrer uma mudança, podendo-se usar como marco e metáfora o filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, e a relação entre seus personagens e narrador, para explorar esse processo.

Psicose traz uma variação da atenção da câmera por diversas personagens, mesclando dois direcionamentos bastante sintomáticos de seu tempo, que oscilavam entre o que ainda seria moralmente correto para a sociedade da época e as novas formas de representação do outro. Assim, a primeira parte é vista quase que exclusivamente pelos olhos de Marion Crane (Janet Leigh), até seu assassinato, quando divide parcialmente a focalização com seu assassino; a partir daí, o narrador tenta a identificação com diversos personagens, sem conseguir deter-se em qualquer um deles, até a decisão, ao fim da narrativa, pelo foco através dos olhos de Norman Bates (Anthony Perkins).

A escolha inicial de Marion Crane é, ao mesmo tempo, ambígua moralmente e necessária do ponto de vista do andamento da narrativa. Por um lado, a focalização através dos olhos de uma moça que namora um homem casado, encontrando-se com ele em hotéis baratos, e que termina por roubar uma grande quantidade de dinheiro não era moralmente correta para a sociedade estadunidense da época. Certamente, se ela continuasse como personagem central até o final da diegese, só haveria três possibilidades de desfecho para

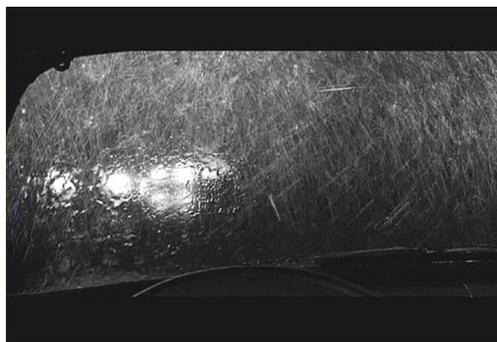
²¹¹ Para as sequências, os monstros mortos simplesmente reapareciam, como se nada houvesse ocorrido no filme anterior.

ela, a punição por seus crimes, uma grande redenção, ou ambas simultaneamente²¹². No entanto, Crane permanece como focalizadora, nessa primeira parte, por dois motivos principais, o fato de iniciar os acontecimentos da narrativa e causar a quebra de expectativa que o Hitchcock queria imprimir na plateia²¹³.

Até esse momento, o narrador-câmera segue a visão da vítima, de maneira exclusiva, aproximando-se dela tanto fisicamente quanto emocionalmente. A atriz aparece em todas as sequências da diegese até seu assassinato, a câmera obscurece quando ela dorme, e, antes de chegar ao Motel Bates, podemos ouvir seus pensamentos projetando o que os outros personagens comentarão a seu respeito quando descobrirem que ela roubou o dinheiro. Essa sequência da estrada pode ser considerada a mais didática para mostrar a aproximação entre narrador e personagem, a partir do enquadramento e da montagem (fig. 6.1-6.3). No primeiro quadro, a câmera já demonstra a importância de Crane pela sua proximidade, de forma que é possível ver todas as linhas transtornadas de seu rosto, e isso, juntamente com a narração em voice-over e a intensidade dramática da música, força uma identificação da plateia com a personagem. O segundo quadro é um plano subjetivo, intensificador da mimese entre personagem e público, pois faz com que este literalmente *veja* através dos olhos daquela, e perceba o problema em que ela se meteu desnecessariamente, através da metáfora visual da chuva dificultando a visão e da sensação de ela estar no centro das atenções, por conta de seu crime, enquanto todos os outros carros em ambas as direções servem de *spot* para incriminá-la. Por fim, o último plano mostra um close do rosto da atriz, forçando a visão para não cegar diante da luz intensa, que a expõe ainda mais sua fragilidade e angústia por encontrar-se em tal situação.

²¹² A necessidade de punição era tão cobrada pelas associações de censura no cinema que vários filmes tinham que terminar com uma cena que obviamente destoava da narrativa em si, como a prisão do milionário pedófilo em *O beijo amargo* (1964), de Samuel Fuller, ou o final ambíguo de *Uma rua chamada pecado* (1951), de Elia Kazan, em que a esposa diz nunca mais voltar para o marido que estuprou sua irmã, mas permanece parada.

²¹³ Nos extras do DVD, o roteirista Joseph Stefano afirma que Hitchcock abraçou a ideia do filme a partir dessa divisão, que *enganaria* o público; para tal, ele ainda fez questão de escalar uma atriz conhecida, Janet Leigh, para ocupar esse papel. Sua morte é sugerida nos créditos iniciais, pois o nome da atriz aparece ao final dos atores principais, “e Janet Leigh” (Grifo meu.), recurso utilizado frequentemente quando um ator conhecido é designado para um papel pequeno.



Figuras 6.1 a 6.3 – A focalização de Marion Crane em *Psicose*

Além dos recursos visuais, os planos subjetivos, a composição de quadro e a montagem, que atraem o espectador de forma catártica para o destino do focalizador de cinema, bem como os elementos sonoros, a música de forte carga dramática e a narração em voz imprimindo o mundo interior da personagem na narrativa, outro recurso bastante utilizado aqui é a descrição, ora em traços gerais, ora de forma bastante específica, dos problemas enfrentados pela personagem com a qual o público deve identificar-se. A ligação entre ser narrado e espectador vem a partir de suas imperfeições, dos defeitos que deverão (no caso, deveriam) ser resolvidos até o final da narrativa. Por conta de todo esse processo de identificação decorrente da focalização, o assassinato de Crane causa uma espécie de trauma narrativo na plateia após quarenta minutos de filme, intensificado pela volubilidade da câmera no resto da diegese.

É possível verificar a atração do narrador pelo assassino desde sua aparição na tela, chegando a colocá-lo em posição de destaque perante aquela que seria a princípio a heroína do filme. Pode-se constatar isso claramente na conversa que os dois travam na saleta atrás da recepção do hotel enquanto ela come um sanduíche preparado por ele. Na chegada, o

assassino já assume uma posição de destaque no quadro (fig. 6.4), relativamente mais ao centro e ocupando um espaço maior da tela²¹⁴, o que começa a inverter o balanceamento ocupado pela heroína até então. Curiosamente, o partidarismo da câmera por Bates não para aí, mas continua, para a observação daqueles que assistem ao filme pela segunda vez, na forma de detalhes despercebidos por quem não conhece a surpresa a seguir: por exemplo, nesse mesmo quadro, há um discreto reflexo do rosto de Bates na janela do escritório, revelando em *flash forward* sua dupla personalidade.



Figura 6.4 – A divisão na focalização com Norman Bates

Essa forma de redivisão da tela em prol do assassino espelha formalmente alguns aspectos que aparecem também nos temas da narrativa. A desconfiança da segunda personalidade de Bates, sua persona materna, não está propriamente enganada acerca do comportamento pregresso da vítima com o namorado casado e o roubo, acusando o filho de macular a casa ao convidá-la para jantar. Além disso, o diálogo que assassino e vítima travam durante o jantar é bastante sintomático dessa mudança. Bates descreve sua consciência de estar em uma prisão que ele mesmo construiu e demonstra certa resignação a esse respeito, enquanto, aos poucos, ela vai projetando seu problema como uma situação similar à dele, de modo que decide voltar, devolver o dinheiro e desfazer a confusão em que tinha se metido. Aqui, cria-se uma relação bastante complexa entre diegese e plateia, posto que, ao estar identificada com Crane, os espectadores também adquirem, indiretamente,

²¹⁴ No entanto, há outra explicação estilística para isso: essa divisão torna-se natural considerando-se o fato de que Crane estava em uma situação de acauamento, enquanto Bates estava em sua casa, sem qualquer tipo de aflição.

uma identificação com Bates, sendo, assim, seduzidos de forma discreta para a identificação com o futuro assassino.

No entanto, ao contrário do que Crane projeta, a opção de enquadramento e montagem de Hitchcock indica que os problemas dos dois não estão tão próximos assim, em se considerando o fato de não ocuparem o mesmo quadro (fig. 6.5 e 6.6), mas quadros separados, apesar de complementares. Agora, cada um preenche sua crença, Crane um pouco mais ao centro, mostrando a conexão de seu problema com a fala do interlocutor, enquanto ele permanece literalmente mais distante, em um mundo particular. Essa relação também é indicada pela vítima ser mostrada por uma câmera na altura da face, enquanto ele, em sua distante superioridade, aparece visualizado por uma perspectiva levemente de baixo, ou *contra-plongée*, dando assim a impressão de que ele é maior e mais imponente que antes.

Mais uma vez, pode-se enfatizar a preferência da câmera através da revelação de detalhes pelo enquadramento, preconizando o que será o comportamento de Bates até o final, mas ainda desconhecidos pela plateia, como, nesse caso, a presença, ao fundo, mas bem iluminada, de uma coruja em voo prestes a caçar uma presa que nem suspeita de sua chegada, metaforicamente prevendo a famosa cena do banheiro, a seguir.

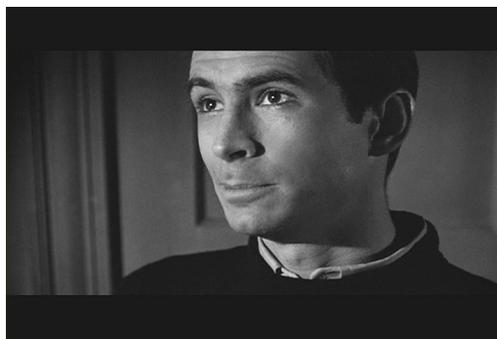
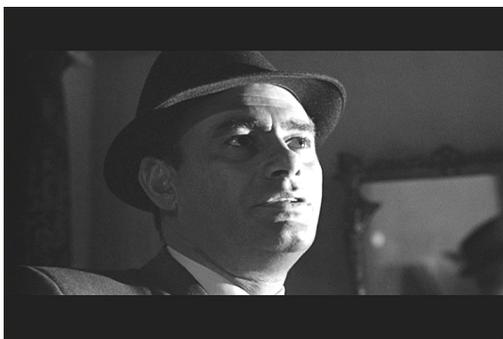


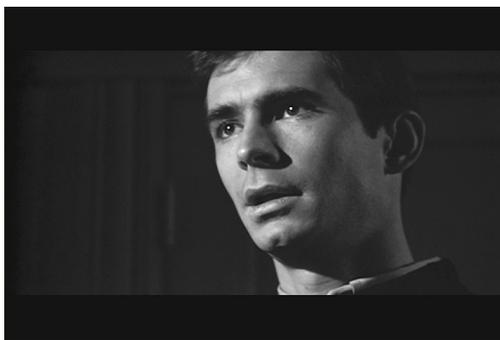
Figuras 6.5 e 6.6 – A posição dos dois durante o jantar

Concluído o jantar, a cena seguinte é digna de nota, posto que é o primeiro momento na narrativa em que a câmera se afasta de Crane, até então a força motriz da narrativa. Pode-se vê-la voltando para seu quarto, enquanto Bates retorna à saleta atrás do escritório e revela na parede um buraco através do qual pode ver a futura vítima tirar a

roupa. Essa também é uma das poucas vezes, na diegese, em que há um plano subjetivo que não seja de Crane. A câmera ainda se destaca por completo da heroína, seguindo Bates até a casa dele, e subindo as escadas, antes de voltar a ela, para a conhecida sequência do chuveiro.

Após o assassinato de Crane, pode-se perceber, ao longo da diegese, a busca moral da câmera de tentar posicionar outras personagens como focalizadoras, mas, de uma forma ou de outra, Bates continua a se impor como o personagem mais determinante, trazendo a focalização para si. Primeiramente, o foco da narrativa cai sobre a figura do detetive Arbogast (Martin Balsam), que conduz o fio narrativo durante essa segunda parte do filme, procurando Crane ao seguir sua irmã ou visitando os hotéis da região. Acompanhando-o, a câmera chega ao Motel Bates, onde ele aos poucos faz o dono confessar que Crane se hospedou lá por uma noite, indo embora na manhã seguinte. A escolha de enquadramento mostra o movimento dos dois na conversa (fig. 6.7 a 6.9), de forma que se pode ver como o *status* de cada um vai mudando conforme o diálogo avança. À medida que Arbogast vai obrigando Bates a reconhecer as informações sobre a estada de Crane no hotel, a cena vai ficando mais tensa, emocionalidade refletida no fechamento dos planos, com uma diferença: como Arbogast está encurralando o dono do hotel, ele aparece em *contre-plongée*, enquanto o outro é visto por uma câmera à altura do rosto; porém, quando Bates começa a se mostrar de verdade, dizendo que sua mãe (ou ele, de qualquer forma) não poderia ser enganado por uma bela mulher, a câmera também passa a visualizá-lo de baixo para cima, em um ângulo um pouco maior que Arbogast.





Figuras 6.7 a 6.9 – O confronto entre Arbogast e Bates

É interessante, aqui, apontar o uso da luz lateral nos dois planos, que causa um efeito desigual do *chiaroscuro* nos rostos dos antagonistas. O rosto de Arbogast encontra-se nitidamente dividido entre luz e sombra, mostrando que há, em suas atitudes, uma segunda intenção relativamente óbvia, enquanto, no rosto de Bates, a penumbra é mais discreta, novamente confirmando que há intenções pessoais, mas não pelos motivos que a plateia acredita.

De fato, pode-se dizer que, talvez consciente da posição marginal a que é relegado nas narrativas de horror, o assassino consegue, à força, ir eliminando a concorrência pela focalização do filme, transformando, por consequência, seu gênero. A morte de Crane e a assunção de Arbogast à condição de protagonista faz a narrativa sair de um filme de roubo para uma história de detetive, mas, definitivamente, a morte do investigador não deixa dúvidas de que o filme pertence, sim, ao gênero de horror e, seu protagonista deverá ser o monstro.

Por isso, após o assassinato do detetive, o foco narrativo parece perdido, entre o dilema moral de assumir ou não que a narrativa será focalizada pelo vilão, destacando personagens diferentes a cada momento, desde a irmã e o namorado de Crane, passando pelo próprio assassino, até chegar à última sequência, na delegacia, em que a grande quantidade de pessoas presentes aparentemente impede a focalização em uma única personagem. Nesse momento, então, o discurso do psicanalista descrevendo a dupla personalidade de Bates configura uma nova faceta dele, ainda não conhecida, o que o confirma como o personagem mais complexo da narrativa, atraindo de novo o interesse da plateia e da câmera pelo assassino. Assim, mais uma vez, Bates impõe-se como força

motora da diegese, fazendo com que, finalmente, o foco narrativo recaia completamente sobre ele, em detrimento dos heróis ou vítimas. Pode-se ver isso claramente pela exposição de seu mundo interior, ainda mais intenso do que havia acontecido com Marion Crane, pois, além da voz interior da mãe refletindo sobre seus problemas, temos também a fusão do rosto de Bates e sua mãe (fig. 6.10), seu sorriso e olhos sobrepostos pelos da mãe mumificada.

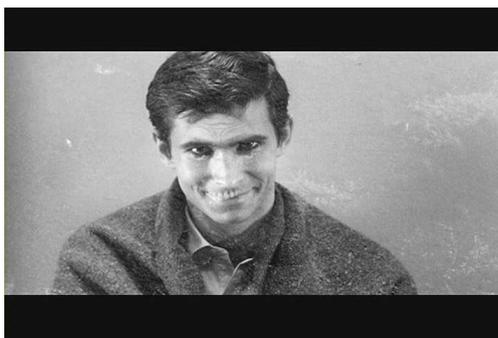


Figura 6.10 – A fusão de Bates e sua mãe

Apesar de a escolha de não adentrar o mundo interior de Bates até o desfecho servir a um propósito narrativo, o de não estragar a surpresa da revelação final, a evolução do foco narrativo de *Psicose* serve como metáfora da mudança da perspectiva moral nas narrativas cinematográficas, em geral, e de horror, especificamente. A obrigatoriedade de se ter como focalizador um dos heróis da narrativa, ou pelo menos uma das vítimas em potencial, corrente no primeiro meio século de cinema narrativo, o que identificaria a plateia com o bem (ou, no caso das vítimas, com os injustiçados) e antagonizaria os vilões e monstros, começa a ser substituída pela possibilidade de focalização nesses antagonistas. Isso talvez se dê, em parte, por conta das modificações sociais das décadas posteriores à Segunda Guerra Mundial, a divisão do mundo em estereótipos capitalistas e socialistas totalizantes da Guerra Fria, exauridos após o fracasso da perseguição comunista do macarthismo, somados a um princípio de organização social dos grupos minoritários, quase sempre utilizados como vilões no cinema das primeiras décadas²¹⁵. A metáfora de *Psicose*

²¹⁵ Como exemplo, basta citar uma longa tradição de westerns que trazem os índios como vilões, ou *O nascimento de uma nação* (1915), de D. W. Griffith, que traz vários negros na posição de antagonistas.

serve perfeitamente aqui, pois somente após um assassinato estilizado e brutal, ao mesmo tempo belo e abjeto, pôde-se simbolizar a divisão entre a veia tradicionalista de se fazer filmes com uma figura heróica no foco e a nova tendência de tentar modificar a ordem das coisas através de uma maior repartição de espaço e visão com seres antes considerados ameaças a serem eliminadas.

Essa *racionalidade* em rever os estereótipos de todas as esferas da sociedade, incluindo a racial e a política, também permitiu a inclusão de outro elemento em *Psicose*, a psicanálise, que funcionou paralelamente como ferramenta para transformar a mística dos monstros essencialmente malévolos, como Drácula, em desvios comportamentais dos *serial killers* que permeiam as telas a partir da década de 1960²¹⁶. Eles aparecem em diversos filmes de diversas nacionalidades, do britânico *A tortura do medo* (1960), dirigido por Michael Powell, aos *giallos* italianos, como *Hatchett for the honeymoon* (1970), de Mario Bava, e narrativas estadunidenses, como *O homem que odiava as mulheres* (1968), de Richard Fleischer, sempre com adendos narrativos de explicação psicanalítica acerca do passado, ou motivações primais dos assassinos, para justificar os comportamentos *perversos*.

O cinema *slasher* teve, nesse contexto, um papel um pouco diferente em relação a seus antecessores no que concerne ao *status* do monstro. Mais distante das narrativas gerais dos assassinos em série da década de 1960 e mais próximo de *Psicose*, personagens como Jason Vorhees e Michael Myers dividem a focalização da narrativa com as heroínas de seus filmes. Essa alternância de filtros nos *stalkers* vai ser mais intensa que em *Psicose*, posto que, enquanto neste há uma divisão mais ou menos clara de filtros, entrecortada por um assassinato esteticamente brutal e com a resistência da câmera em tomar o partido do assassino na segunda metade, naquele, a alternância permanece durante todo o filme, como podemos ver na leitura de um *slasher* padrão de uma grande franquia, como *Sexta-feira 13, parte 2* (1981), de Steve Miner.

O fundo pseudocientífico e psicanalítico dos filmes da década de 1960 é substituído por uma causalidade mais corriqueira na história do cinema, a emocional vingança por um

²¹⁶ Claro que a psicanálise, por sua vez, teve de construir um caminho de credibilidade nas telas. O próprio Hitchcock já a havia utilizado quinze anos antes, em *Quando fala o coração* (1945), como ferramenta para inocentar seu herói e punir o verdadeiro criminoso.

mal causado, provocando uma maior empatia com o público. Em *Psicose*, o ciúme edípico e patológico de Norman Bates por sua mãe faz com que ele a mate e a seu amante, provocando posteriormente o desenvolvimento de uma personalidade paralela para lidar com a culpa de seu crime, situação revelada à plateia por um psicanalista como a surpresa ao final da narrativa; por sua vez, os sentimentos de Jason Vorhees, a vingança pela mãe assassinada e a necessidade de continuar o que ele considerava um trabalho não acabado, de matar todos os jovens promíscuos das redondezas e manter o campo Crystal Lake fechado, não precisam de explicação profissional, nem são tratados como uma revelação deduzida após os fatos, mas antes estabelecem a motivação do monstro para suas ações. Essa diferença, o distanciamento que emula o tratamento científico de Norman Bates e a proximidade temática e formal dos motivos de Jason Vorhees, prefigura-se como essencial para compreender a identificação da plateia com os monstros da década de 1980 e, posteriormente, para entender a relação mais complexa com os assassinos da trilogia *Pânico*.

No segundo filme da franquia *Sexta-feira 13*, dirigido por Steve Miner em 1981, a fórmula do gênero *slasher* já havia sido estabelecida por uma dúzia de filmes do subgênero lançados desde 1978, a partir do sucesso de *Halloween*²¹⁷. Então, a partir do escrutínio da focalização nesse episódio, pode-se examinar como o comportamento do foco narrativo em todo o subgênero ocorre, em especial no que concerne à identificação da plateia entre a heroína e o monstro.

A primeira cena já serve para diferenciar os *slashers* dos filmes de assassinos em série das décadas anteriores. O primeiro plano do filme contextualiza o *suburb* da pequena cidade próxima ao acampamento de Jason Vorhees, e então um longo plano que acompanha os pés de uma criança brincando na sarjeta cheia de água da chuva, chamada por sua mãe e que sai do quadro, seguida imediatamente por pés de um homem (fig. 6.11 e 6.12), o assassino, revelado pela mudança na trilha sonora; o terceiro plano da diegese é subjetivo (fig. 6.13), filtrado pelo próprio assassino, chegando àquela vizinhança para matar Alice Hardy (Adrienne King), a sobrevivente do primeiro filme que assassinou a mãe dele.

²¹⁷ Victor Miller, o roteirista do primeiro filme da franquia *Sexta-feira 13* (1980), afirma no *making of* do filme que, mesmo desgostando do moralismo subjacente à fórmula, copiou as regras de matar todas as personagens que faziam sexo porque esse tipo de roteiro era o que fazia sucesso à época.



Figuras 6.11 a 6.13 – A sequência de abertura de *Sexta-feira, parte 2*

A terceira tomada da narrativa revela-se como subjetiva especialmente pelo fato de, na convenção do gênero, a visão do assassino ser sempre filmada com câmera na mão, tremida, que qualifica sua presença como um elemento desestabilizador da cena. Contudo, deve-se apontar que a focalização nesse filme, como adaptada para a área por Seymour Chatman (1990, p. 157), utiliza esses recursos de filmagem para sugerir a força de filtragem do olhar do monstro na narrativa, mesmo quando esses dois não são exatamente sobrepostos: frequentemente, a câmera na mão indica simplesmente a presença do monstro, ao invés de seu olhar específico, de forma que simultaneamente cria a tensão da iminência de um assassinato, mas ainda assim permite que o golpe final venha de outra direção, contribuindo para o susto na plateia. Isso pode ser confirmado pelo fato de, em diversas cenas, as personagens olharem diretamente para a câmera ao longe, mas ainda assim não conseguirem ver o monstro (fig. 6.14), ou mesmo quando a câmera, substituindo o olhar de Vorhees, parece estar em uma posição de fácil visão para as outras personagens (fig. 6.15).



Figuras 6.14 e 6.15 – O olhar da câmera como representante da presença do monstro

Também, é interessante enfatizar que a primazia da focalização pelo monstro é iniciada antes mesmo da nova heroína ser introduzida na narrativa, mas, ao contrário do padrão da década de 1960, haverá, sim, uma heroína para balancear seu olhar. A câmera, então, move-se para o interior da casa de Alice Hardy, seguindo-a em um enorme plano sequência (fig. 6.16), que precisa ser posto em perspectiva.



Figura 6.16 – Plano sequência seguindo Alice Hardy

Vale à pena observar que o segundo filme da franquia *Sexta-feira 13* foi lançado em maio de 1981, a primeira continuação dessa leva de *slashers* (antes mesmo de *Halloween II*, lançado somente em outubro do mesmo ano). Portanto, não havia ainda convenções específicas acerca de qual seria o papel da heroína de um primeiro filme em suas sequências²¹⁸. Isso é importante porque, apesar da morte de Hardy não causar um grande impacto como a morte de Marion Crane em *Psicose*, não havia ainda uma expectativa

²¹⁸ Posteriormente, esse papel foi geralmente dividido em duas possibilidades, a de morrer logo ao início do filme, como na série *Sexta-feira 13*, ou a de sobreviver para aparecer em outros filmes da franquia, como Laurie Strode (Jamie Lee Curtis) na série *Halloween*.

fundamental da plateia em relação ao que aconteceria com ela, com a chance de, assim como Laurie Strode em *Halloween II*, ela poder ser perseguida durante todo o filme e sobreviver.

Considerando, então, que as convenções do gênero eram, nesse caso, uma *tabula rasa*, a surpresa do assassinio da heroína do primeiro filme após pouco mais de dez minutos de narrativa era, ainda, um pouco inesperada. O resultado dessa sequência de abertura aparenta ser, de saída, a confirmação de que toda a diegese vai girar principalmente em torno do monstro, mesmo que ele divida parte da atenção com outra heroína. Isso será confirmado na amplitude da caracterização do monstro, sem igual na narrativa: seu passado é conhecido por todos e apresentado ao público, bem como, no clímax, sua visão interior, que traz a confusão mental deste perante a imagem da heroína vestida com o suéter de sua mãe, na sobreposição das duas imagens e vozes femininas (fig. 6.17).



Figura 6.17 – Sobreposição mental do monstro: Ginny Field e a sra. Voorhees

Essa percepção do assassino como maior focalizador causou uma chuva de críticas contra o gênero na mídia, ao ponto de mesmo os críticos favoráveis ao gênero horror virarem o nariz para os *slashers* (cf. ROCKOFF, 2002, p. 16-17), em especial na descrição do filme como uma experiência sádica em que um assassino masculino usa de uma violência desmedida, tanto física quanto sexual, para matar quase exclusivamente mulheres, que são “punidas por serem mulheres” (WOOD, 1987, p. 80). Além disso, a crítica enfatizava a falta de enredo, em contraste com o excesso de violência associada ao subtexto

sexual que permeava as narrativas²¹⁹. A argumentação principal é bem resumida por Carol Clover (1992, p. 42):

a relação entre os sexos nos filmes *slasher* dificilmente seria mais clara. O assassino é com raras exceções reconhecidamente humano e distintivamente masculino; sua fúria é indubitavelmente sexual tanto em suas raízes quanto em sua expressão; suas vítimas são na sua maioria mulheres frequentemente livres sexualmente e sempre jovens e belas.

No entanto, as mesmas construções gramaticais do filme que permitem a interpretação de uma alternância na focalização, compostas pelos mecanismos da linguagem cinematográfica em conjunção com a composição do roteiro²²⁰, não possibilitam uma leitura cerrada do assassino como único focalizador, a partir da caracterização diferencial da heroína como uma moça que segue as convenções burguesas de modéstia e moderação.

O primeiro momento dessa nova heroína, Ginny Field (Amy Steel), na tela já a diferencia das outras personagens femininas, como é tradicional no gênero. Chegando atrasada ao encontro de orientação para os futuros monitores do acampamento de férias, situado ao lado do que era o antigo Campo Crystal Lake, o responsável pelo lugar, seu namorado Paul Holt (John Furey), a leva para uma das cabanas para repreendê-la, ao que este dá a entender que é justamente por eles terem um relacionamento que ela não pode relaxar em suas obrigações. Pode-se ver, aqui, que a relação deles não obedece ao padrão desse tipo de filme, posto que há um passado e um envolvimento emocional, ao contrário das relações sexuais sem compromisso normalmente encontradas.

Assim, essa cena serve, ao mesmo tempo, para confirmar e pormenorizar as regras não escritas do cinema *slasher*: se, por um lado, a existência de um namorado subentende sexo, e isso necessariamente acarreta na morte dos personagens, Field estaria automaticamente morta, não fosse uma pequena diferença, de que seu relacionamento

²¹⁹ Sobre essas críticas, v. Sapolsky; Molitor, 1997.

²²⁰ Nesse caso, é o roteiro que determina, por exemplo, a narrativa do passado do monstro, responsável por uma pequena humanização dele, bem como a divisão das cenas em paralelo entre os assassinatos e as atividades da heroína; por outro lado, os outros componentes diegéticos que determinam essa focalização, como os posicionamentos e movimentos de câmera e o enquadramento das cenas são decididas por outros membros da equipe realizadora, incluindo aí principalmente o diretor, mas também o diretor de fotografia e outros.

estável implica na ratificação da estrutural familiar burguesa, justamente o oposto das relações vazias e puramente sexuais que o monstro deve punir.

Evidentemente, essa diferença é apontada na construção sintática do filme, primeiramente no fato de que não há cena de conteúdo sexual explícito entre os dois protagonistas. O único momento que sugere um envolvimento desse tipo entre o casal é o de um encontro escondido, à noite, em que a diegese mostra alguns beijos e a tela escurece para o dia seguinte: a garota acorda, sozinha, e encontra uma mensagem do namorado no espelho do banheiro. Esse arranjo de planos é por vezes utilizada em gêneros como romance e comédia romântica, significando visualmente que o relacionamento deles pertence a outro lugar e, por consequência, justificando sua sobrevivência ao final.

Há uma cena bastante interessante, durante o clímax, que ilustra com perfeição o balanceamento da importância dos papéis do assassino e da última sobrevivente. Enquanto o costureiro para as vítimas é que elas nunca saibam onde o monstro está, ao passo que este sempre as observa de longe, há uma sequência de perseguição da heroína em que a câmera permanece com Vorhees, e os papéis se invertem: ele a procura, mas é ela quem o vê (fig. 6.18 e 6.19).



Figuras 6.18 e 6.19 – A procura de Jason Vorhees por Ginny Field

Mesmo que a perspectiva da câmera mostre suas pernas gigantescas, em contraste com o pequeno corpo da jovem escondida embaixo da cama, indicando que ele continua a ter o poder sobre a situação, ainda assim essa é uma situação permitida somente a essa personagem, colocando-a em destaque mais uma vez.

A atenção despendida com a última sobrevivente é bastante diferente das outras vítimas e, para que esse contraste fique claro, é necessário fazer algumas considerações sobre as outras personagens. Exceto por alguns planos durante toda a narrativa, as outras vítimas, em geral, não aparecem em destaque no curso da diegese, de forma que elas praticamente nunca têm oportunidade de mostrar seu mundo interior, passado ou sonhos. O que ocorre, narrativamente, é uma versão cinematográfica dos quinze minutos de fama de Andy Warhol, onde cada personagem menor tem direito a uma única cena de destaque, perto de sua morte iminente e acompanhada com ansiedade pela plateia.

As poucas possibilidades de filtragem do mirar da câmera pelas outras vítimas em geral tendem para o grotesco, como o olhar de Scott (Russell Todd), que por duas vezes emula a visão do monstro, com a diferença de que sempre aponta seu mirar para as nádegas de Terry (Kirsten Baker), que ele persegue com segundas intenções. Contudo, há alguns casos, bastante específicos, em que o olhar das vítimas aproxima-se do da plateia, em geral na revelação do assassino, coberto pela máscara²²¹, ou, no caso, o capuz.

Nesse segundo episódio da série *Sexta-feira 13*, o assassinato de Vicky (Lauren-Marie Taylor) é talvez o mais incomum nesse sentido. Enquanto procura seu escolhido para sexo, Mark (Tom McBride), ela entra em um quarto e depara-se com Vorhees deitado em uma cama, surgindo debaixo de um lençol. Para essa cena específica, a estrutura sintática da narrativa utilizada para aumentar a surpresa da plateia é um conhecido clichê do gênero horror, o *shock cut*²²², recurso quase todas as vezes ligado ora ao desvelamento da figura monstruosa, ora à penetração dos corpos das vítimas pelas armas do assassino. A revelação de que por baixo do lençol escondia-se o assassino é transmitida em dois planos seguidos: o rosto coberto pelo saco branco (fig. 6.20) e um corte brusco para o rosto assustado da vítima (6.21).

²²¹ Especialmente na franquia *Sexta-feira 13*, o rosto de Jason Vorhees só era mostrado às heroínas; todas as outras vítimas só conheciam a máscara.

²²² *Shock cut* é a denominação de um tipo especial de corte brusco [*jump cut*], onde o corte revela uma imagem violenta ou explícita (v. DIFFRIENT, 2004, p. 63). Na modificação do cinema de *serial killers* da década de 1960 para os *slashers* de duas décadas depois, houve uma leve modificação na materialidade do corte, exclusivamente dos rostos das vítimas em *Psicose* para a maior incidência de golpes rápidos de surpresa nelas.



Figuras 6.20 e 6.21 – O *shock cut* no assassinato de Vicky

Algumas considerações precisam ser feitas acerca desses dois planos justapostos. A primeira delas é sua iluminação, pois a fotografia do primeiro simultaneamente acentua a surpresa com uma luz branca, relativamente neutra, mas ao mesmo tempo mantém o mistério pelo fato da luz ser lateral, clareando somente parte do rosto, cuja deformidade é antecipada pelo enrugamento do saco; já o rosto da vítima é banhado por uma luz azulada (nas convenções do cinema, luz da lua, ou simplesmente da noite), mais fria, com um contraste entre claro e escuro mais acentuado²²³, de forma que há, até certo ponto a formação de uma imagem especular, mas com o rosto da vítima um pouco mais impactante que o do assassino. Ainda, é digno de nota o enquadramento dos dois rostos, que corta a parte superior da cabeça do monstro e consegue filmar todo o rosto da moça, sugerindo a diferença de tamanho dos dois e, por consequência, de força.

O segundo elemento importante a ser apontado nessa situação é a motivação econômica inerente a esse tipo de escolha. Se, por um lado, é uma afirmação comum no meio crítico que o fantástico precise “da incerteza da visão, uma profusão de perspectivas e da confusão entre o objetivo e o subjetivo” (CLOVER, 1992, p. 56), como a dupla focalização e o desencontro da luz na cena anterior, há um motivo econômico no ciclo *slasher* que tornou esse mecanismo de corte bastante utilizado no gênero: o maquiagem de limitações técnicas. Sem dúvida, exceto pela música utilizada na cena, não há nada de assustador em um homem com um saco na cabeça, ou nada de real nas reproduções

²²³ É importante apontar mais uma vez a construção ilusória do cinema, posto que seria pouco provável haver, em um ambiente real, dois espaços tão próximos com luzes tão diferentes, tanto em termos de coloração quanto na direção (os dois rostos, um de frente para o outro, são iluminados pela sua esquerda, o que seria quase impossível).

corpóreas penetradas pelo assassino, logo a utilização de planos fechados em *close* com cortes rápidos permite esconder a precariedade da produção e limitação de recursos.

Por fim, é necessário assinalar a consequência dessa construção semântico-sintática na relação ambígua dos dois planos com a identificação da plateia. Há, aqui, uma simultaneidade de sugestões diferentes para os espectadores em termos de emoções, entre o pavor da identificação com a vítima e o prazer sádico da aproximação emocional com o monstro. O fato de haver dois planos subjetivos seguidos divide a filtragem da cena entre as duas personagens, impossibilitando a catarse de uma única emoção e abrindo um caminho bastante interessante para a interpretação da cena.

Em termos de hierarquia, pode-se dizer que há uma leve preferência narrativa, nessa cena em questão, pela emoção da vítima. Isso se dá por motivos narrativos concretos, em especial o fato de que é a primeira vez na diegese em que o monstro aparece de frente, levando à opção lógica de se dar um pouco mais de ênfase ao susto da aparição que à morte da vítima, especialmente porque ela não é a primeira a morrer (em contraste, por exemplo, com Alice Hardy). O componente específico da gramática cinematográfica escolhido para comunicar esse pequeno desequilíbrio é a diferença na angulação dos dois planos em *plongée* (de cima para baixo) em relação ao monstro, tornando-o menor em importância, e em *contra-plongée* (de baixo para cima) em relação à vítima, dando a ela um pouco mais de importância nessa hierarquia²²⁴.

A necessidade de estabelecer uma divisão na focalização do monstro com a de suas vítimas, em especial a da última sobrevivente, tem um papel bastante importante na evolução das interpretações desse gênero pela crítica especializada. Em se retomando as primeiras críticas acerca dos *slashers* descritas acima, é impossível sustentar, após uma análise mais textual do filme, que ele seja puramente a história de um assassino masculino e sádico que sai por aí matando mulheres com um grau intenso de sadismo e violência sexual. Em um olhar evolutivo, mas superficial, acerca dos filmes de assassinos em série, no aumento da cruzeza dos assassinatos somado à sutileza na elaboração dos focalizadores, é perfeitamente compreensivo que os críticos não acadêmicos, de grandes veículos de

²²⁴ É importante lembrar que, ainda dentro da construção ilusória da imagem cinematográfica, é possível que a face do monstro fosse enquadrada por um ângulo levemente de baixo e ainda assim esse plano ser considerado subjetivo da vítima.

comunicação tendo, por definição, que realizar matérias semanais após uma única exibição do filme, leiam essa sequência histórica como a de uma identificação entre plateia e vítima, como acontece até *Psicose*, passando então para uma compaixão em relação a um assassino que não deseja matar pessoas e sofre com isso, como em *A tortura do silêncio* (1960), para, enfim, chegar a um *serial killer* ausente de sentimentos de culpa por suas ações, como Jason Vorhees, possivelmente influenciando o público a apreciar o sadismo de cometer ações sangrentas e sexuais contra suas vítimas femininas.

No entanto, até o exame mais rápido permite contestar essa primeira leva de críticas, posto que, na maioria dos filmes do gênero, não há necessariamente uma predominância de mortes femininas, mas antes um equilíbrio entre os sexos (em *Sexta-feira 13, parte 2*, por exemplo, há uma maior incidência de assassinato entre os homens, cinco, contra quatro mulheres, sem contar Paul Holt, cuja morte não foi confirmada). Além disso, apesar das armas obviamente e simbolicamente fálicas empunhadas pelos matadores, somente em poucos filmes, como *Pague para entrar, reze para sair* (1983), há qualquer contato ou mesmo insinuação explicitamente sexual entre assassinos e suas vítimas femininas.

A partir de então, outro tipo de crítica, mais acadêmica, começou a ser delineada, com argumentos mais teóricos e mais elaborados, bebendo especialmente nos artigos de psicanálise feminista aplicada ao cinema de Laura Mulvey, “Prazer visual e cinema narrativo” (2003) e “Reflexões sobre ‘Prazer visual e cinema narrativo’ inspiradas por *Duelo ao sol*, de King Vidor (1946)” (2005), escritos respectivamente em 1975 e 1989. Mulvey (2003) parte do princípio de que o olhar patriarcal da sociedade estruturou a própria linguagem do cinema, a ponto de os dois prazeres possíveis em uma sala de cinema, o escopofílico, de se ter um prazer voyeurístico a partir da imagem, e o narcisista, de se identificar com as projeções egóicas das personagens, funcionarem diferentemente para espectadores homens e para mulheres. Segundo a autora, os olhares envolvidos na expressão cinematográfica estandardizada hollywoodiana estão “subordinados às necessidades neuróticas do ego masculino” (ibid., p. 453), de forma que as mulheres serviam apenas como objeto libidinal, *passivamente* sendo observadas, enquanto os homens *ativamente* direcionavam e focalizavam o olhar da câmera e promoviam a identificação com o público masculino. No segundo artigo (2005), ela apresenta uma leitura dos poucos

casos em que as personagens femininas quebravam com esses paradigmas estereotipados, como as heroínas de diversos faroestes. Nesses casos, ao assumir uma postura mais *ativa*, elas masculinizavam-se, terminando por ora desistir da posição masculinizada e voltando à passividade, ora sendo punidas por sua ousadia.

Mesmo que a promessa de o cinema experimental do final da década de 1960 não ter de fato modificado a relação maniqueísta entre os sexos como Mulvey esperava, a mudança social promovida pelo movimento feminista em sua dimensão sócio-cultural, desconsiderada pela autora em seu primeiro artigo, trouxe consigo um conjunto de novas personagens femininas, que poderiam, pelo menos potencialmente, assumir uma postura ativa de controlar seu destino e, simultaneamente, manter sua feminilidade.

No entanto, para o cinema *slasher*, a cartilha de Mulvey foi adaptada à risca pelas feministas subsequentes, especialmente considerando que uma das relações causais um pouco redutoras entre filmes e sociedade mais perpetradas pela crítica especializada é a de que todo o ciclo *slasher* do final dos anos de 1970 e início dos de 1980 era identificado como “parte da forte reação contra o movimento feminista, bem como uma extensão da pornografia no *mainstream* da mídia” (KAWIN, 1987, p. 109). Assim, era de se esperar que as críticas feministas, mesmo não sendo tão impressionistas quanto as primeiras, não fossem muito receptivas a esse gênero, como se pode constatar no artigo “*Eyes of Laura Mars: a binocular critique*” (1987), de Lucy Fischer e Marcia Landy.

A perspectiva, aqui, é a de que uma heroína lutando contra um assassino em série precisa, para sobreviver, rejeitar sua natureza e sexualidade femininas e partir para uma agressividade *ativa* masculinizada, para, através da força bruta, conseguir tornar-se o monstro (ou pelo menos uma igual) e, assim, superá-lo. Dessa forma, a focalização dupla é reconhecida, ao contrário das críticas imediatas ao lançamento dos filmes, mas o olhar da heroína é desconsiderado por ser uma “visão masculina”, invalidando uma possibilidade de *empowerment* (palavra traduzida meio forçosamente por ‘empoderamento’) da figura feminina por seus meios.

O problema desse tipo crítica é valer-se de um mecanismo bastante corriqueiro nos escritos teóricos a partir da década de 1970, a subsunção do objeto à proposta teórica. Parte-se de algumas hipóteses interessantes, de que, em uma sociedade ainda notadamente

machista, o poder simbolizado pelo olhar que penetra deve ser associado à figura masculina, como apontam esses artigos, e, paralelamente, as personagens femininas frequentemente aparecem à margem das narrativas. No entanto, as duas leituras, corretas, não necessariamente têm uma relação de causalidade tão óbvia assim. A leitura causal dos dois eventos desemboca em uma interpretação política que no limite serve a um propósito estereotipificador beirando a má fé. A primeira reivindicação, de que a própria linguagem cinematográfica repete as estruturas discriminatórias da sociedade como um todo, não deve ser tomada como um valor absoluto, posto que, no caro cinema standardizado de Hollywood que busca o lucro acima de qualquer outro propósito de responsabilidade social, todas as tentativas de se criar uma linguagem alternativa fracassaram em termos de público (incluindo, aí, o público feminino), inviabilizando, do ponto de vista dos financiadores, essas modernizações. No entanto, as leituras de Mulvey e outros teóricos semelhantes seguem uma pré-concepção de o olhar ser necessariamente masculino e que todas as figuras verdadeiramente femininas na telas tiveram que se masculinizar para assumirem tal posição, terminando, quase simultaneamente, por limitarem o papel e ações da mulher na tela e, por consequência, na sociedade, ao passo que reforçam os próprios estereótipos que querem destruir.

Por exemplo, se a figura da heroína frágil da década de 1930, que depende de um herói para poder ser salva, reforça o posicionamento subjugado das mulheres, o fato de uma heroína como Ginny Field (ou a maioria das outras do gênero, Alice Hardy, do primeiro *Sexta-feira 13*, Laurie Strode, de *Halloween*, ou Nancy Thompson, de *A hora do pesadelo*) fazer seu destino por suas próprias mãos e enfrentar o monstro, apesar de estar em desvantagem em relação a seu inimigo, exatamente como acontece em diversos filmes com protagonistas masculinos de quase todos os gêneros, deveria ser, talvez, comemorado como uma mudança na política hollywoodiana de diferença entre os sexos. A recusa dessa mudança pelos teóricos sob a alegação de que essas seriam atitudes masculinas e não serviriam para qualificar uma heroína verdadeira serviria somente para enfatizar o clichê de que somente homens seriam ativos e as atitudes femininas deveriam, por definição, ser passivas e discretas. Além disso, as atitudes consideradas femininas, por essa concepção, tendem a ser desconsideradas pelos críticos. Como exemplo, no filme em questão, poderia

ser apontada a cena, durante o clímax, quando Field veste o suéter da mãe do assassino e ordena ao filho que pare com a matança, confundindo-o. As relações edípicas envolvidas aqui, somadas à sagacidade da protagonista confirmariam o poder feminino, da astúcia que vence a força, mesmo estereotipando-o mais uma vez.

O único ponto ainda importante de se enfatizar para a validade desse tipo de argumentação seria a questão da repressão da sexualidade feminina na maioria das personagens do gênero, como uma espécie de manual de conduta moral de sobrevivência para as heroínas. Isso, de fato, constituía, nos *slashers* da década de 1980, uma diferença importante, considerando que as personagens do sexo masculino eram mortas indiscriminadamente, sem um julgamento moral (especialmente se houvesse uma confirmação da morte de Paul Holt em *Sexta-feira 13, parte 2*, o único homem não promíscuo do jovem grupo).

Essa descrição dos procedimentos teóricos seguidos pela crítica contemporânea termina justamente por corroborar a subsunção do objeto pela teoria. A confirmação acertada de que qualquer posição, engajada ou não, seria uma posição ubiquamente político-ideológica, e não haveria algo como isenção ou distanciamento verdadeiro, implicou na compreensão, não necessariamente verdadeira, de que “ubiquamente” aqui equivaleria a “igualmente”, possibilitando assim que discursos abertamente tendenciosos fossem impostos na academia como legítimos e qualquer oposição a esses discursos seriam imediatamente taxados de discriminatórios e elitistas.

Assim, a agenda política motivadora de tais discursos teóricos evita fazer uma leitura mais cerrada dos objetos que escolhe, especialmente porque por vezes a exploração demasiado profunda deles arrisca contradizer a proposta inicial da crítica. O resultado final dessa aplicação de uma teoria com agendas apriorísticas em objetos, ao contrário de verificar as potencialidades das obras e explorá-las com mais propriedades, termina por eliminar o conceito de obra, que serve ulteriormente como um palco para a exposição (por vezes errada) de uma teoria que não respeita os limites interpretativos da obra em nome de uma *liberdade compensativa*.

Como uma leitura oposta a essa tendência pode-se citar o livro *Men, women and chainsaws*, de Carol Clover (1992). Em seu capítulo sobre o primeiro ciclo do cinema

slasher, publicado meia década depois do artigo de Fischer e Landy (1987), e poucos anos após o segundo artigo de Mulvey (1989), ela afirma que a crítica cinematográfica é mais lenta que a literária para conseguir ultrapassar as barreiras do óbvio (CLOVER, 1992, p. 43). O princípio norteador da autora é que existe uma relação de gênero mais complexa entre assassino e heroína, pois, se esta parece ser masculinizada, aquele por vezes tem problemas edípicos, introjetando a figura materna e também sofrendo com a confusão de gêneros (ibid., p. 26), como acontece claramente em *Psicose*, mas também nas continuações de *Sexta-feira 13*, de forma que ambos os assassinos parecem simplesmente projetar um desejo de comando materno para suas ações. Além disso, a identificação com o monstro não é somente fruto de um prazer sádico do público masculino por ver jovens abusadas e mortas, mas ocorre em parte por não haver, narrativamente, uma figura masculina forte o suficiente a qual o público masculino possa acompanhar (ibid., p. 45-46).

Claro que as diferenças nas conclusões da autora se deram, em grande parte, por ela ter posto a leitura dos filmes em primeiro lugar, adequando a teoria para conceitualizar os elementos a partir da obra e não o contrário. Assim, portanto, se dará a interpretação do foco narrativo da trilogia *Pânico*, incluindo, é claro a construção e relação dos gêneros de heróis e assassinos, de forma a observar como as pequenas modificações textuais feitas na trilogia terminam por compor outra abordagem na guerra de sexos, acompanhando as mudanças pedidas pelas feministas e negando a assertiva de que todos os filmes do gênero são virtualmente iguais, mas, ainda assim, obedecendo às diretrizes do mercado.

6.2. A focalização da trilogia *Pânico*: o abrandamento do horror e o politicamente correto

A saga de Sidney Prescott segue, em termos de estilo, um padrão interessante, resumível em uma única frase: a descaracterização do *slasher* como um gênero fílmico de sintaxe própria. A partir da leitura das cenas e dos planos, pode-se perceber como a montagem da trilogia começa bastante semelhante à dos filmes da década de 1980, mas aos poucos vai perdendo suas características mais tradicionais (e violentas) em prol de um discurso com maior hibridização, adequado a diversos gêneros e, por conseguinte, a diversos grupos de consumidores que não apreciariam a gramática do *slasher* em sua forma mais *pura*.

Para o primeiro filme, os recursos narrativos utilizados emulam em grande parte os de um *stalker* da década passada. Desde a primeira sequência, a do assassinato de Casey Becker, a câmera e a posterior montagem, como elementos principais na constituição do foco narrativo cinematográfico, mimetizam as formas imagéticas de filmes como *Sexta-feira 13, parte 2*. Primeiramente, pode-se perceber a mudança na angulação da câmera comparando as duas primeiras vezes que Becker atende ao telefone: na primeira ligação, tanto o corpo da futura vítima quanto as linhas do plano de fundo, da estante e do quadro, seguem perpendiculares ao limite do quadro (fig. 6.22), enquanto, na segunda, a repetição do telefonema, agora mais ameaçadora em conjunção com o som utilizado, é traduzida na inclinação da câmera em relação ao plano de fundo, de forma que, enquanto a vítima, desconhecendo o perigo que corre, permanece perpendicular aos limites do quadro, as linhas de fundo da porta e dos quadros aparecem inclinadas, aumentando a tensão interna do plano (fig. 6.23).



Figuras 6.22 e 6.23 – A angulação da câmera em *Pânico*

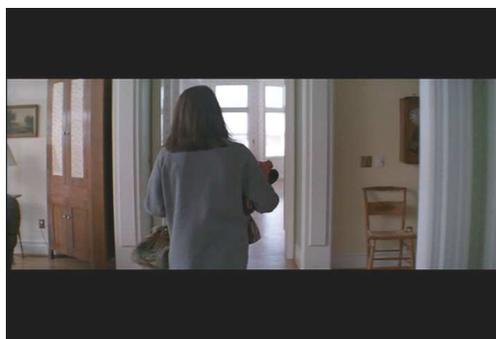
Um segundo elemento bastante comum no episódio inicial é a *perseguição* das vítimas em potencial pela câmera, na forma de planos sequência de trás e com uma altura de olhar compatível com os olhos do monstro. Exceto pelo clímax, as outras três cenas que trazem a presença dos assassinos com intenção real de matar exploram esse recurso narrativo: para Casey Becker (fig. 6.24-6.26), o primeiro ataque a Sidney Prescott e o assassinato do diretor da escola, da mesma forma que acontece no capítulo de *Sexta-feira 13, parte 2* (v. fig. 6.16).

O que se deve enfatizar, em relação a essa escolha feita pelo diretor, são dois aspectos que diferenciam essa perseguição da câmera de *Pânico* em relação a outros filmes do gênero. O primeiro elemento, a utilização de um carrinho para movimentar a câmera, é bastante encontrado em narrativas semelhantes, como acontece na cena em questão de *Sexta-feira, parte 2*, mas, dentro das opções do diretor, essa se apresenta menos radical que a câmera na mão, mais característica do estilo contingencialmente sujo que o gênero costuma empregar²²⁵.

No entanto, um segundo elemento, a distância entre a câmera e a personagem, já pode ser considerado um indício da diminuição da tensão inerente ao gênero como um todo. Para a perseguição de Alice Hardy, na década de 1980, há uma grande aproximação entre câmera e personagem, que serve simultaneamente a dois propósitos, o de compor um

²²⁵ Deve-se considerar, também, o fato de a estratégia de câmera na mão ser mais barata que o carrinho, pois, para este, perde-se muito tempo preparando o cenário de forma que não haja objetos para dificultar o caminho a ser seguido, ou, em cenas externas, instalando trilhos para evitar o tremor da câmera com as imperfeições do terreno. A trilogia *Pânico*, sendo um filme de orçamento maior que a média dos *slashers* da década de 1980, não precisaria, em princípio, usar tais recursos por economia, mantendo, realmente, a opção estilística de uma câmera mais ou menos tremida.

princípio de identificação entre plateia e heroína, de forma que seu assassinato seja mais surpreendente, mas também o de indicar uma proximidade maior entre assassino e vítima, como se aquele estivesse imediatamente atrás desta, aumentando a tensão com um plano fechado de onde o monstro poderia surgir a qualquer segundo. Por outro lado, as perseguições da câmera em *Pânico* mantêm o carrinho para que a imagem seja mais estável, mas o aumento da distância entre personagem e câmera também termina por não permitir um contato tão intenso entre vítima e público, diminuindo, assim, o efeito de horror que o filme poderia alcançar como um representante do gênero.



Figuras 6.24 a 6.26 – A perseguição das vítimas pela câmera

Outro recurso bastante utilizado no gênero que aparece no primeiro episódio da trilogia é a simulação do olhar do monstro vigiando as vítimas. Nesse filme, a cena em que o recurso é mais visível é o diálogo entre Sidney Prescott e Tatum Riley na varanda de sua casa (fig. 6.27).



Figuras 6.27 e 6.28 – A observação das vítimas

O fato de a tomada ser registrada através das colunas de madeira que circundam a varanda implica em uma revelação do desejo dos assassinos, que crêem as duas aprisionadas em sua armadilha. Como nos *slashers* da década passada, o ponto de visão da câmera não coincide com o do monstro, especialmente porque ele poderia ser visto nessa posição, mas indica sua presença, confirmada ao fim do diálogo (fig. 6.28).

Por fim, a marca registrada do gênero, o *shock cut*, ocorre notadamente em duas sequências, o primeiro dos crimes na diegese e o assassinato do diretor da escola. Para a morte de Casey Becker, a cena não é muito diferente da apresentada em *Sexta-feira 13, parte 2*, a câmera sobe em um plano subjetivo da vítima, e encontra o assassino de costas, que se vira abruptamente e o corte ocorre para mostrar o rosto assustado dela (fig. 6.29 e 6.30):

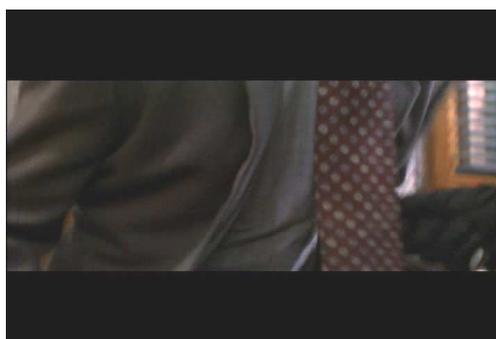
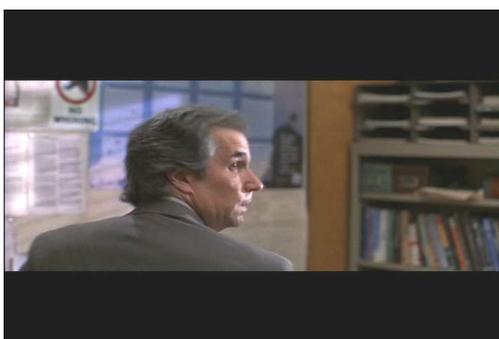


Figuras 6.29 e 6.30 – O *shock cut* na morte de Casey Becker

Tem-se, aqui, a mesma ordenação de um plano subjetivo da vítima que enquadra o rosto (ou máscara) do assassino, seguido do rosto assustado daquela que morrerá a seguir; no

entanto, é mister enfatizar um efeito interessante nesse corte, provido pelo reflexo do assassino no vidro da janela que separa os dois. Dessa forma, o rosto do assassino, causador do susto no plano anterior, permanece na tela, como se gravado na retina dos espectadores. Também, a expressão de vítima e algoz, lado a lado, permite, na comparação da expressão boquiaberta e de olhos esbugalhados dos dois, fazer uma aproximação entre eles, antecipando a revelação final de que os assassinos seriam apenas dois garotos do grupo de amizade, ao invés de um monstro externo ao grupo e que só apresenta similaridades com a heroína, como acontecia na maioria dos filmes da década anterior.

Já o assassinato do diretor traz uma grande sequência de planos e contraplanos mais próximos do que seria o *shock cut* (fig. 6.31-6.35). Há, no entanto, algumas diferenças interessantes em relação aos procedimentos da década anterior, notadamente a distância entre a câmera e os personagens, bem como a exposição dos detalhes mais explícitos.





Figuras 6.31 a 6.35 – Os *shock cuts* no assassinato do diretor Himbry

Dessa forma, o afastamento da câmera promove o inverso do espírito do cinema de horror, posto que, ao ampliar os planos, a melhor visualização das imagens age contra a confusão do olhar pela qual o estilo do horror cinematográfico é caracterizado; além disso, o distanciamento impede que detalhes costumeiros no subgênero, como a penetração dos objetos cortantes ou o jorro de sangue das feridas, sejam vistos com maior clareza, diminuindo a violência individual de cada plano.

Existe ainda outro aspecto a ser enfatizado na leitura dessas imagens, fruto mais uma vez da diferença de orçamento da trilogia para os filmes do gênero: a quantidade de planos utilizados. A rápida sucessão de cortes demonstra que, devido ao maior tamanho da produção do filme, houve tempo para mais repetições da cena, de ângulos diversos, ao contrário dos poucos planos presentes em filmes com bem menos dinheiro.

Em geral, a focalização no primeiro capítulo da trilogia diferencia-se muito pouco dos outros feitos uma década e meia antes. A divisão entre heroína e monstro permanece a mesma, de forma que ambos cativam simultaneamente a plateia em termos de identificação. Por um lado, diversas marcas na construção da narrativa tomam por princípio um olhar monstruoso, incluindo aí a angulação [*tilting*] da câmera em diversas passagens, os supostos planos subjetivos vigiando as vítimas e o destaque para a busca sobre a motivação do assassino. Especialmente, há, nesse primeiro episódio, a utilização de um recurso bastante empregado no cinema para conferir uma anormalidade de visão à câmera, o uso de

lentes grandeangulares²²⁶, que, para aumentar a área coberta no plano, distorcem levemente a imagem nos lados e conferem um ar de olhar não-humano.

Por sua vez, a visão de Sidney Prescott é definitivamente a mais marcante de toda a trilogia. A procura da câmera pela personagem como uma espécie de bússola para a narrativa, desconsiderando quaisquer outras personagens, é especialmente notada no primeiro plano situacional na sequência da escola. Além disso, bastante tempo é dedicado aos traumas da heroína e suas relações com os outros, aumentando a identificação da plateia com ela. Os momentos de focalização do monstro aparecem com certa frequência nesse episódio, mas não são tão comuns como nos filmes da década anterior, ao que o monstro passa quase a invadir um espaço que não é dele. Como exemplo dessa disputa pelo controle da diegese, pode-se citar uma pequena sequência do clímax desse capítulo:



Figuras 6.36 a 6.38 – A divisão do plano no clímax do primeiro filme

²²⁶ Como exemplo conhecido, pode-se citar o filme *Laranja mecânica*, dirigido por Stanley Kubrick (1971), em que os espectadores são seduzidos pela visão e valores do protagonista, através de seu discurso amigável e seu olhar distorcido da realidade (v. PONTE, 2003, p. 56-84). Em comunhão com esse aspecto, essas lentes também são usadas frequentemente para dar um aspecto claustrofóbico à imagem.

Nos três quadros, temos uma divisão interessante de poder ocorrendo na cena. Por um lado, os assassinos encurralaram a heroína em uma situação aparentemente inescapável, de forma que eles deveriam estar no controle da situação; no entanto, a composição dos *frames* permite interpretar quase seu oposto. Em se traçando uma linha ao meio do quadro, pode-se ver que a direita, praticamente até seu meio, pertence à heroína, um espaço que pode ser ameaçado, mas que não é invadido, enquanto os dois assassinos devem se apertar na outra metade. A mão armada ameaçadora do primeiro deles, chegando quase a invadir o espaço de Prescott, é rapidamente repelida com a resposta dela, que, de fato, quase expulsa o invasor por completo, restando apenas um ombro; por fim, a união dos dois assassinos é necessária para que consigam intrometer-se no espaço destinado a ela.

Para o segundo capítulo da série, pequenas mudanças começam a acontecer no estilo. Apesar da maioria dos recursos narrativos utilizados no primeiro episódio continuarem a aparecer, há alguns arranjos, mais ou menos sutis, que devem ser levados em consideração. Em termos de repetição, as filmagens das vítimas em potencial continuam semelhantes às do primeiro episódio (fig. 6.39 a 6.41); em segundo lugar, também há uma única sequência em que a câmera simula o olhar do monstro (fig. 6.42²²⁷);

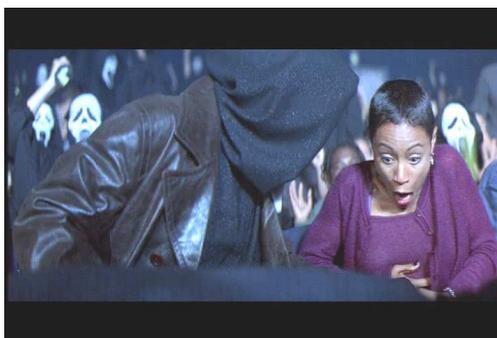


²²⁷ É interessante, mais uma vez, apontar que também aqui o olhar da câmera não coincide com o olhar escópico do monstro, posto que este nem havia ainda adentrado a casa.



Figuras 6.39 a 6.42 – A repetição do estilo em *Pânico 2*

Contudo, outros componentes ficaram diferentes, geralmente diminuindo a intensidade do horror do subgênero em prol de uma gramática mais próxima de outros gêneros, como o suspense ou o *thriller*. Notadamente, a incidência de montagem em *shock cut* apresenta um aumento da distância entre câmera e objeto do olhar, ao contrário das imagens em close extremo que caracterizam esse mecanismo narrativo. A começar, os primeiros dois assassinatos, na abertura do filme, já prontificam uma mudança na sintaxe utilizada na diegese, para uma que atenua a natureza explícita do gênero:



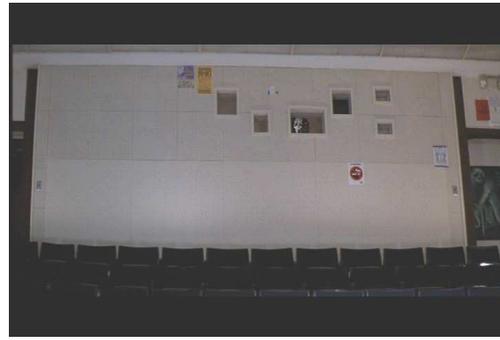
Figuras 6.43 a 6.45 – Os dois primeiros assassinatos em *Pânico 2*

No assassinato de Phil Stevens (Omar Epps), há o plano mais próximo de um *shock cut* clássico: dois planos de cenas mais ou menos justapostos (fig. 6.43 e 6.44), fechados em close, valorizando uma imagem de violência explícita. Todavia, ao contrário dos filmes do gênero da década anterior, os dois planos são literalmente divididos por uma parede, ou, no caso, a divisória de granito do banheiro. Temos as imagens clássicas, o assassino empunhando sua arma fállica no primeiro e a vítima sendo atingida no segundo; no entanto, é negado à plateia o contato entre os dois, como se fosse uma autocensura do diretor Wes Craven²²⁸.

Já a morte de Maureen Evans (Jada Pinkett Smith) segue o caminho inverso. A primeira facada (fig. 6.45) não é apresentada em cortes bruscos de perto, mas antes em um único plano, de média distância. Mais uma vez, o fato de mostrar o assassinato de longe diminui a agressividade da cena, e, notadamente nesse caso, nem de fato mostra a penetração da faca, um dos pontos mais criticados das cenas correlatas nos *slashers* da década de 1980.

Contudo, talvez o momento mais interessante nesse processo de domesticação do *shock cut* ocorra na sequência em que Dewey Riley e Gale Weathers estão verificando as imagens gravadas por ela na sala de cinema. Eles começam a assistir às fitas e terminam abraçados na cena que mais se aproxima das de sexo comuns do gênero, mas param no início, por conta de outra tela que se acende, com cenas gravadas pelo assassino, confirmando uma dedução anterior de Gale Weathers de que o assassino estava tentando refazer o primeiro filme. Desse momento, duas imagens interessam para comentário, a filmagem do assassino daquela cena em particular (fig. 6.46) e a descoberta dele (6.47):

²²⁸ Ver nota 37.



Figuras 6.46 e 6.47 – A domaçaõ do estilo *slasher*

Na primeira das imagens, o costumeiro plano que qualifica as vítimas em potencial, por trás, aparece na tela da TV, ao contrário de ser mostrado diretamente pelo narrador-câmera, indicando a quebra de afinidade entre o assassino, que deseja aquela configuração de ameaça, e o narrador do filme, que cada vez mais promove um abrandamento do horror narrativo. Assim, o simulacro inicial vira o simulacro de um simulacro, aumentando os níveis narrativos entre diegese e público e também a distância emocional entre eles.

Para complementar esse plano, de imagem *en abîme*, há uma tentativa de *shock cut*, do rosto das duas vítimas em potencial para o aparecimento do monstro (fig. 6.47), mas a distância da câmera em relação a seu objeto aumenta ainda mais, deixando o rosto do *ghostface*, que aparece em dimensões grandiosas no primeiro assassinato do episódio inicial, completamente diminuto, como uma pequena imagem vista através de uma janela que sequer ocupa o centro do quadro. Além disso, o fato de haver nove outros quadrados na mesma parede indica a perda de importância do susto típico dos gêneros associados ao terror. Ainda que o *Ghostface* ocupe o maior desses espaços, o que indicaria sua posição de força motriz da narrativa, ele passa a ser não a única, mas uma entre dez delas. É importante ainda enfatizar o tipo de simbolismo evocado por algumas delas, posto que nem todos esses retângulos são janelas vazias, mas antes anunciam atrações que provavelmente acontecerão (ou aconteceram) naquele mesmo ambiente, e até mesmo um aviso de proibido fumar, conjugado com as novas diretrizes da década de 1990 de ser mais politicamente correto, ironicamente indicando as supostas novas *responsabilidades sociais* dos produtos culturais.

Com o enfrentamento entre o monstro e o casal, outro fator importante para a configuração do horror cinematográfico redimensiona-se: o som²²⁹. Após uma perseguição destes por aquele e vice versa, o casal se separa e reaparece dividido por um vidro à prova de som. Como a câmera está do lado de Weathers, o ataque surpresa a Riley pelo monstro (fig. 6.48) é exibido sem qualquer ruído.



Figuras 6.48 – A ausência de som no ataque a Riley

Pode-se ainda tentar argumentar que tal ausência serve ao suspense justamente pelo incômodo que o silêncio traz às plateias atuais, e que a verdadeira tensão da cena esteja precisamente na inconsciência de Weathers, inicialmente de costas para a ação, em uma versão mínima de suspense hitchcockiano, este sendo causado pelo fato de os espectadores terem informações e as personagens não. No entanto, suspense não é exatamente horror, no sentido de que aquele pode sugerir coisas, enquanto este está diretamente ligado à explicitação delas.

Nesse aspecto, a mudança de um horror mais explícito para um suspense mais sugestivo é notável, no segundo episódio da trilogia, na transformação das técnicas associadas tanto ao gênero quanto à trilogia propriamente dita para o aumento da tensão psicológica, especialmente em relação ao mundo interior da principal força focalizadora do filme, Sidney Prescott. Isso pode ser verificado com distinção em duas passagens, através do uso que o diretor faz do *shock cut* e do som.

²²⁹ Vale lembrar a importância da composição sonora na construção do suspense, como, por exemplo, em *Os pássaros*, dirigido por Alfred Hitchcock em 1963, em que uma das sequências mais tensas praticamente não traz imagens das aves, mas somente seu som ensurdecedor.

Na sequência contendo o ensaio de Prescott no teatro, em que esta ocupa o papel de Cassandra, a vidente das tragédias gregas, ao ser cercada pelo coro da peça, que porta facas, ela começa a ver a máscara do *Ghostface* materializada no rosto dos outros atores. Essa sequência de planos tem um forte caráter psicológico, demonstrando um pouco da paranoia que Prescott estaria sentindo, ao não saber porque o monstro havia voltado e, em especial, ter a certeza de que, mais uma vez, ele seria alguém próximo a ela, rondando e vigiando-a. Assim, a partir de uma montagem que causa confusão no olhar, incluindo aí vários planos subjetivos da personagem principal e, através de sua insegurança, uma proliferação das máscaras do assassino no lugar das do coro, a sequência atinge seu clímax em um *shock cut* final (fig. 6.49 e 6.50), mas com uma carga fortemente psicológica, sem que haja, na realidade, um perigo em si.



Figuras 6.49 e 6.50 – O *shock cut* como efeito psicológico

Não só os dois planos seguem o formato típico desse recurso de montagem do gênero, a aparição do monstro de surpresa em direção à vítima, conjugada com o rosto apavorado desta, como também a mudança de luz de um vermelho quente para um azul mais frio, passando do nervosismo agitado para o medo e susto, acompanha o exemplo de *shock cut* para o filme *Sexta-feira 13, parte 2* (fig. 6.20 e 6.21). A diferença, aqui, é que o recurso deixa de ser utilizado de maneira patente para simplesmente ajudar na construção do suspense psicológico da cena, ou seja, que a montagem desse modo serve mais à caracterização do mundo interior da heroína como força motriz da diegese que à natureza explícita e crua da narrativa de horror mais comum ao gênero.

Outro elemento importante para perceber essa mudança é a segunda utilização da música “Red right hand”, da banda Nick Cave & the Bad Seeds. Associada ao início do clímax no primeiro capítulo da trilogia, a melodia aparece em momentos relativamente anteriores a cada filme, para que a plateia perceba uma intensificação dramática cada vez mais cedo²³⁰. No entanto, existe um quarto momento em que a melodia é utilizada na trilogia, após o assassinato de Casey ‘Cici’ Cooper, como um indicador para que Prescott não possa mais negar a existência de um assassino *copycat* do primeiro filme. Na cena, ao que a câmera mais uma vez procura Prescott entre todas as outras personagens, aproximando-se pouco a pouco do rosto da heroína, o volume da música vai aumentando até que o rosto dela esteja enquadrado em primeiro plano e, quando o próximo corte ocorre, para longe da heroína, a música bruscamente baixa em *fade out*.

A articulação entre som e imagem funciona, nesse caso, como um gancho de memória de Sidney Prescott, pela configuração com que aparece. Em primeiro lugar, se “Todo som ocupa um lugar identificável no espaço” ou tempo (BALÁZS, 2003a, p. 89), logo, a escolha por um volume relativamente mais baixo em relação às outras partes da trilha sonora (diálogos, mas especialmente ruídos), e com um leve eco, reforça o distanciamento narrativo-espaço-temporal com a diegese e alimenta a percepção de que o som vem de um passado nominável. Além disso, o fato deste artifício ser reforçado pela articulação do som com o *close-up* do rosto de Sidney Prescott, que, segundo Balázs (2003b, p. 93), assumiria um significado total e se decolaria do *setting* que o envolve, ao contrário de outros objetos ou partes do corpo, sempre parciais e dependentes de seu contexto imagético.

Esse aumento na focalização que Prescott vai assumindo ao longo da trilogia pode ser medido em uma cena-espelho do primeiro filme no segundo. O contexto é exatamente o mesmo, Prescott encurralada pelos assassinos e tem uma arma apontada para si. No entanto, pequenas diferenças de enquadramento promovem um entendimento da nova configuração de poder focalizador na diegese em relação à primeira cena (*cf.* fig. 6.36 a 6.38):

²³⁰ A esse respeito, ver o capítulo 3.



Figuras 6.51 e 6.52 – A divisão do plano no segundo filme

A sequência de três quadros, da arma forçando a divisão do plano, a resposta de Prescott, retomando o destaque no plano e a união dos dois assassinos para conseguir a igualdade de divisão, agora aparece espelhada em dois planos somente, de um único matador apontando a arma para ela, mas nem assim ele consegue impor sua imagem para uma maior igualdade, a heroína ainda permanece no centro do quadro e melhor iluminada, fatores que demonstram sua maior importância na narrativa; além disso, sua resposta, dessa vez, força o monstro para fora do plano totalmente, ao contrário da primeira sequência; finalmente, a não existência de uma união tão forte entre os dois assassinos (um termina por alvejar o outro) não permite que haja uma junção de forças que, pelo menos, equilibre um pouco o poder na diegese.

Apesar de todos esses indícios de que a narrativa vai perdendo a força de assustar, há indicativas bastante interessantes de que o próprio filme, aparentemente um pouco inconformado com o abrandamento do horror, passa a dar mostras propositais desse descontentamento. Isso pode ser interpretado especialmente a partir da construção do clímax, em respeito à quebra da quarta parede pela utilização de elementos artesanais do teatro para construir um clima de horror. Prescott fica encurralada em um teatro e consegue se abrigar na sala de comando de efeitos sonoros e visuais, enquanto a Sra. Loomis queda do lado de fora, tentando entrar para matá-la. Nesse momento, Prescott passa a inverter o clima de horror contra sua nêmetese (fig. 6.53).



Figura 6.53 – A fabricação do clima de horror

Nessa sequência final, há uma grande dose de ironia narrativa, a partir do momento em que as personagens principais (pelo menos Prescott, seu namorado, Gale Weathers, Cotton Weary e os dois assassinos) são confinadas em um pequeno teatro, que substitui o *grande mundo exterior* e implica no desvelamento de que aquilo é um mundo construído, planejado e controlado. Somado a isso, o controle que Prescott passa a exercer sobre os mecanismos de efeitos especiais na cena, bem como a expressão de horror da Sra. Loomis, inverte as posições usuais desse tipo de clímax; assim, os relâmpagos falsos, os trovões feitos com uma grande chapa de metal e a possibilidade de cortar as cordas que seguram os elementos de cena, causando dessa forma o colapso do cenário, passam a exercer um forte clima de horror em que Prescott seria o monstro causador e a Sra. Loomis, a vítima, mesmo que esta portasse uma arma.

Para o capítulo final da trilogia, o horror, confinado a uma denúncia de superficialidade no clímax do segundo capítulo, assume uma característica de promessa não cumprida. Se, por um lado, os primeiros assassinatos, de Cotton Weary e sua namorada Christine Hamilton (Kelly Rutherford), utilizam um estilo de *cruza* similar aos primeiros filmes do gênero, por outro, à medida que a narrativa se aproxima de seu desfecho, a *diegese* perde quase completamente seu poder subversivo de assustar, sendo abrandada em praticamente todas as suas construções sintáticas mais extremas.

As mortes de abertura são, sem dúvida, as mais estilizadas do último episódio, no que concerne à utilização dos mecanismos relacionados ao gênero *slasher*. Durante o telefonema de ameaça para Weary, há um plano subjetivo do monstro com a câmera na mão (fig. 6.54), opção não utilizada pelo diretor em nenhum dos outros dois filmes, que

serve o propósito duplo de, por um lado, anunciar (assim como a morte do próprio Weary) que qualquer coisa poderá acontecer no episódio final, mas também que, acompanhando esse conceito, a estrutura sintática desse capítulo será a mais radical de todas. Durante essa primeira sequência, de fato, a diegese segue à risca a promessa, posto que, além do plano de câmera aproximando-se por trás da vítima em potencial (fig. 6.55), costureiro na trilogia, há também uma sequência de quatro planos (fig. 6.56 a 6.59) que perfiguram um *shock cut* até então não apresentado dessa forma nos outros capítulos:



Figuras 6.54 a 6.59 – O radicalismo da montagem no terceiro filme

A montagem presente na primeira aparição do assassino nesse capítulo final lembra o tipo de montagem de horror que ficou conhecida no cinema estadunidense em *Psicose*, rápida, em que a câmera assume distâncias diferentes e por vezes o objeto principal no quadro não está centralizado, como acontece discretamente no segundo deles, mas é mais facilmente notável no terceiro. Por fim, o paralelo entre os dois rostos boquiabertos, o impassível e frio do assassino, que aparenta flutuar branco em contraste com a roupa e o fundo escuros, e o assustado da vítima, cujo busto iluminado que mostra as veias eriçadas não esconde a reação emocional à situação.

Apesar de o assassinato de Cotton Weary ainda trazer a penetração da faca, de média distância e a visão do sangue, não muito enfatizados nos outros episódios, a promessa feita na primeira sequência não é cumprida a contento nas outras cenas de confronto entre assassino e vítimas. A segunda morte, de Sarah Darling (Jenny McCarthy), volta ao padrão estilístico reconhecível da trilogia, em que ela é filmada por trás, e evoca o desfecho do segundo capítulo na tentativa de Darling de utilizar objetos de cena falsas para se defender, a diegese mais uma vez mostrando certa revolta com sua própria superficialidade e aparente organicidade. Contudo, essa é a última vez que esses traços estilísticos aparecem no último capítulo, sendo substituídos por outros menos pertencentes ao propósito de horror explícito que geralmente acompanham o gênero.

Em seu lugar, surgem outros recursos que enfatizam o suspense e a ação, em especial a divisão de quadros entre monstro e vítimas e a escolha por uma focalização quase totalmente centrada na heroína. Há um abrandamento no tratamento narrativo, em especial em itens como a perseguição pela câmera das personagens que poderão potencialmente morrer e o *shock cut*, no qual um dos planos pertence ao alvo e outro ao assassino, que têm uma tendência de construir com o clima de surpresa que o gênero originalmente precisava para assustar a plateia; à medida em que há uma nova necessidade, de agradar ao maior número possível de grupos de consumidores, e não somente àqueles que já tinham interesse por esse tipo de filme, posto que o aumento no orçamento da produção implica na necessidade de uma receita compatível, a narrativa passa a necessitar também de novas formas de expressão que agradem a tais grupos. Isso pode ser visto, na prática, nas aparições-surpresa do monstro nesse terceiro episódio da trilogia, pois ele não

mais adentra a cena na mudança de um corte, mas aparece no plano a partir de um dos lados²³¹ (fig. 6.60 e 6.61). Essa diferença traz indícios importantes das diretrizes pelas quais a narrativa é guiada. A natureza crua da surpresa inerente ao gênero é diminuída, cambiada para a emoção do suspense da perseguição, em que o monstro deixa de aparecer a partir da agressividade de um corte e passa a entrar fisicamente no plano, aumentando o efeito de suspense ao demorar mais em sua aproximação da vítima.



Figuras 6.60 e 6.61 – As entradas do *Ghostface* nos quadros do terceiro filme

Nesses dois planos, pertencentes à mesma sequência, em que há o primeiro confronto entre heroína e monstro nesse episódio final, as aparições do monstro seguem uma gradação que mostram justamente essa escolha do roteiro de cambiar surpresa em suspense. No primeiro dos planos (fig. 6.60), quando a plateia não sabe que o *Ghostface* está naquele espaço, sua entrada acontece mais próxima a Prescott, para que a surpresa seja maior (mas ainda não comparável à de uma aparição em *shock cut*), de forma que ela não perceba sua presença até o ataque, valendo-se, assim, da relação de identificação entre plateia e heroína para causar um efeito de horror mais intenso; por sua vez, no segundo (fig. 6.61), quando a perseguição já está em curso, ele aparece a partir de uma distância maior, enfatizando a reação de Prescott e intensificando o suspense da indefinição do desfecho por conta da plateia e a ação da perseguição em si.

²³¹ Lembrando mais uma vez que, na construção ilusória da narrativa cinematográfica, aquilo que não aparece imediatamente no quadro, seja por meio de imagens ou, adjacientemente, por meio de indicações sonoras, não existe naquele espaço; somente assim é possível acreditar que as personagens possam, por vezes, não ver o monstro surgindo de repente a seu lado.

Do ponto de vista da focalização, há ainda uma última consideração a fazer sobre essa modificação, durante o clímax desse filme em particular. A cena que se repete nos dois primeiros episódios da série, o assassino apontando uma arma para a heroína e ela revidando com palavras, marcando a tendenciosa divisão do quadro e, até certo ponto, preconizando a vitória da heroína sobre sua nêtese a seguir, repete-se nesse capítulo final (fig. 6.62 e 6.63), mas com grande diminuição na tensão da cena. Se havia, nos dois filmes anteriores, uma dificuldade em manter um equilíbrio entre as duas peças-chave da narrativa, mesmo que os monstros estivessem armados, agora a focalização da heroína era completa e a relação de poder perdia o pouco de sua divisão inicial. A imagem de Sidney Prescott, com uma arma na mão e engrandecida pela proximidade da câmera, que a filma em *contra-plongée*, recebe visivelmente mais destaque que o plano do *Ghostface*, filmado à distância e sem angulação de câmera, terminando assim por selar completamente seu destino no percurso da trilogia. Além disso, essa distância entre os dois, ao contrário da proximidade da divisão do quadro nos primeiros episódios, e a ser reforçada na continuação da cena (fig. 6.64 e 6.65), apresenta-se como um anticlímax para o desfecho de uma narrativa tão longa (especialmente em se considerando a trilogia como um único percurso narrativo), já que esse afastamento diminui a tensão mantida nos capítulos anteriores.





Figuras 6.62 a 6.65 – A preferência da focalização por Sidney Prescott no capítulo final

Isso é corroborado pela mudança na decoração da casa que serve de palco à cena. Os excessos nos detalhes e mobília servem, ao mesmo tempo, para dar um ar solene à cena e diluir a tensão existente, especialmente através da escolha de planos afastados das personagens, que eliminam o envolvimento emocional da plateia²³². Nesse aspecto, mesmo o uso de aparatos metalinguísticos, nominalmente o filme mostrado pelo assassino como início de sua vingança contra a heroína, perde sua força por funcionar como uma motivação teleológica da diegese, uma explicação reducionista e limitada de motivos para sua existência, ao invés de, como no filme anterior, compor um impulso crítico complexo em relação à estrutura enquadrada nos moldes da indústria cultural.

Além disso, no modelo da década anterior, a escolha pelo *shock cut* indicava justamente a divisão igualitária dos planos, em que cada um deles *pertencia* a um dos personagens. Por sua vez, a necessidade do monstro da trilogia *Pânico* de invadir quadros que pertencem a outrem é um bom termômetro narrativo de sua perda de importância na diegese, posto que somente através da violência ele pode conquistar o espaço fílmico que não mais lhe pertence. Isso, é claro, também está relacionado com um recalque de seu momento de produção, a mostra de conflitos na composição das auto-imagens do capital: se, na década de 1980, havia um clima de tensão social entre classes altas e baixas, também, por consequência, notava-se certa preocupação com a construção de uma imagem de um estado de bem-estar social que provê ao menos as necessidades de sobrevivência de seus

²³² Aqui, vale a comparação na tensão conseguida em filmes de faroeste como *Era uma vez no oeste*, de Sergio Leone (1968), mesmo à distância das personagens, através do uso de closes e na composição quase minimalista do espaço desértico.

cidadãos, recalque da livre iniciativa sem meios-termos do governo de Ronald Reagan, traduzida na divisão dos planos entre heroína (burguesia) e monstro (proletariado); por sua vez, a década seguinte resolveu essa tensão com uma intensificação da dissociabilidade entre discurso e prática, de forma que a simples existência (e, até certo ponto, imposição) do discurso politicamente correto nos produtos culturais configurasse em si prova da modificação estrutural do capital, sem que qualquer outra mudança fosse efetivamente implementada.

Dessa forma, esse suposto estado de bem-estar social traduz-se recalcadamente em termos ideológicos na narrativa a partir da divisão semi-igualitária dos planos narrativos, e da divisão de focalização entre monstro e vítimas, o que passa a não mais acontecer na década seguinte, posto que a energia despendida com a nomenclatura correta das minorias mascara a desigualdade das partes, especialmente quando um grupo considerado uma minoria (a heroína, do sexo feminino) sobrepõe-se às outras personagens (os assassinos, em sua maioria homens brancos).

Esse desequilíbrio politicamente correto preenche a escolha dos assassinos na narrativa, bem como seus motivos²³³. Exceto por indícios veladamente homossexuais na relação de Billy Loomis e Stuart Macher, no primeiro episódio, negados insistentemente pelo fato de Loomis namorar a heroína e Macher sua melhor amiga (e ter namorado a primeira vítima, Casey Becker), mesmo as escolhas dos assassinos são politicamente corretas, com a participação de dois jovens em idade estudantil, ainda não corporalmente maduros o suficiente para a função, um jovem universitário, um profissional em ascensão na indústria do cinema e uma assassina de meia-idade, perfil este incompatível com o tipo de esforço requerido para a função. Aqui, notam-se duas correntes paralelas para a escolha dos assassinos, não mutuamente excludentes. Primeiramente, o império do politicamente correto na década de 1990 exige que essa função seja ocupada por personagens de classe média alta, pertencentes ao ciclo de convivência de Sidney Prescott como iguais, excluindo da lista pessoas de classes mais baixas, os típicos assassinos da década anterior²³⁴. Segundo,

²³³ Quanto à motivação do monstro, ver a seção 4.2.

²³⁴ Nessa corrente, por exemplo, vale a menção ao *remake* de *O lobisomem*, de Joe Johnston (2010), que, mesmo não sendo um *slasher*, traduz bem a obrigatoriedade politicamente correta: ao contrário do filme de 1941, não traz um cigano pobre como portador inicial da maldição, mas antes um aristocrata.

a mesma força impele a escolha de pessoas para a função do monstro que, por vezes, não preenchem os requisitos físicos necessários, força e agilidade, mas antes seres jovens ou velhos demais, como um programa de cotas para assassinos, que termina em uma ação afirmativa de que qualquer um, não somente homens brancos e adultos, possa ser um *serial killer*²³⁵, o que, ideologicamente, termina por afirmar uma imposição da diferença como um bem em si e culmina em um monologismo do múltiplo (v. DURÃO, 2009b).

Outra força conservadora do politicamente correto que acompanha a narrativa como um todo, em contraste com os filmes do gênero da década anterior, é o papel das relações familiares. Enquanto *Sexta-feira 13* (1980) juntava um grupo de jovens virtualmente sem qualquer envolvimento afetivo entre si, cujas vinculações quase totalmente eram de sexo sem compromisso, e *A hora do pesadelo* (1984) trazia uma heroína que tinha problemas nos elos com seu pai distante e sua mãe alcoólatra, a família é vista como uma força presente na trilogia, para o bem ou para o mal. Nesse âmbito, o percurso de Sidney Prescott através dos três filmes inclui a aceitação de que sua mãe tinha segredos, de ela não ser a mãe perfeita esperada para uma família dos *suburbs* de uma cidadezinha americana. Todavia, sua relação com o pai, que permanece tão presente quanto possível (sua distância se dá por uma viagem no primeiro filme e por ela estar espacialmente longe dele nos capítulos subsequentes), pode ser descrita como sendo melhor que a maioria. Por outro lado, a presença de familiares na posição de assassinos traz esse elemento familiar como uma base na construção da motivação dos enredos. O motivo declarado por Billy Loomis para os assassinatos foi o caso que a mãe de Prescott estaria tendo com seu pai, e consequente separação de sua família; por sua vez, a senhora Loomis, mãe de Billy, volta para vingar-se de Prescott no segundo episódio pela morte do filho; enfim, no último episódio, o assassino revela-se como meio-irmão de Prescott, vingando-se dela por ela ter sido a filha escolhida, enquanto ele fora abandonado pela mãe.

Dessa maneira, através da descrição das relações entre família e assassinos, pode-se chegar a mais um indício dessa diretriz politicamente correta na trilogia, o moralismo causal entre a estruturação familiar e as tendências criminosas. Se as adolescentes não são

²³⁵ Claro que, em parte, isso se dá também para aumentar a surpresa da revelação final do assassino como personagens inesperadas.

mais assassinadas somente por apresentarem comportamentos *depravados*, há, no outro lado do espectro, uma tentativa de justificar as atitudes dos assassinos, como se o fato de virem de famílias destruídas fosse motivo suficiente para que se tornassem criminosos em potencial. Nesse aspecto, os assassinatos da trilogia estão muito mais próximos de *Psicose*, posto que o ciúme doentio da mãe (ou da projeção dela, pelo menos) visava manter a família unida, eliminando qualquer mulher que pudesse interferir na estrutura familiar, assim como Norman Bates havia envenenado o parceiro da mãe. O irônico, aqui, é que a característica formativa principal do assassino deixa de ser a classe social a que pertence, posto que não seja politicamente correto caracterizar os pobres como criminosos, mas a dissolução do núcleo familiar burguês, como se esta não implicasse quase necessariamente em uma perda na renda dos dois lares formados com a separação.

Em consonância com o abrandamento do estilo do horror na trilogia e à correção política das escolhas de monstro e suas motivações, somados à escalação de atrizes relativamente conhecidas para os papéis de vítimas, outro tipo de amortecimento também acaba ocorrendo, sob a substituição de valores no *pathos* da narrativa. A complexa relação entre identificação simultânea com monstro e vítimas por parte do público, que gerou diversas críticas, na década de 1980 contra o sadomasoquismo explícito das narrativas *slasher* que perpassava ambas as personagens principais quase igualmente, passa pelo filtro politicamente correto de uma única identificação, com as vítimas, de modo que não há sequer uma forma de opção emocional para a plateia, e isso polariza a diegese entre o bem (heroína) e o mal (monstro) assim como em gêneros mais limitados, em especial o musical, perdendo por completo a já escassa complexidade emocional que havia, embecendo a narrativa em um maniqueísmo limitante e eliminando o pouco de potencialidade subversiva existente.

Ainda assim, essa escolha por amainar os elementos característicos do gênero não provém exclusivamente de um impulso moralista que guia as escolhas da narrativa. O que os realizadores estão de olho, na verdade, é no alto índice de rejeição que os filmes *slasher* teriam na década de 1980 por conta de sua suposta misoginia, especialmente entre o público feminino (v. HUTCHINGS, 2004, p. 86), ainda que boa parte de sua receita viesse desse público-alvo em questão, tornando novos filmes pertencentes a um gênero mais

aprazível para pessoas que não cogitavam entrar em um cinema para ver esse tipo de filme; em especial, havia uma preocupação com pesquisas de mercado indicando que, na maioria das vezes, é a contrapartida feminina que escolhe o filme que um casal vai ver.

Por essa importância final de um público-alvo, bem como da identificação com as personagens de uma narrativa, até certo ponto a mola propulsora dos esforços da indústria cultural, é necessário fechar esse último capítulo com considerações acerca da plateia do cinema de horror, em geral, e do cinema *slasher*, especificamente, e a que serve simplificar o *pathos* diegético.

O cinema de horror é, de acordo com Carol Clover (1992, p. 167), frequentemente sobre ver coisas horríveis, ou “sobre olhos assistindo ao horror”. Ao contrário do suspense, que por vezes se serve daquilo que o personagem não vê para alcançar seu máximo de tensão, o horror propriamente dito é caracterizado por imagens explícitas e seu maior ponto de tensionamento ocorre na construção do momento de mostrá-las. Por exemplo, toda a narrativa do suspense *Janela Indiscreta* (1954), de Alfred Hitchcock, gira em torno de um assassinato que não se viu na tela, focalizado pelos olhos de um fotógrafo, que, como a plateia na sala de cinema, fica impossibilitado de fazer coisa alguma que não olhar e torcer; por outro lado, filmes como o horror *A tortura do medo* (1960), de Michael Powell, partem de um assassinato filmado em detalhes em primeira pessoa, com todas as expressões das vítimas sendo exploradas ao máximo, para se descobrir, ao final, que o verdadeiro medo delas era de ver seu próprio rosto apavorado.

No entanto, a reação das plateias para certos gêneros não é tão previsível assim, mas antes depende especificamente daquele grupo reunido na sala de cinema e do filme a ser exibido. As reações para um filme de horror, de fato, podem variar desde o medo, passando por uma exacerbação performática de pequenos sustos, até o riso completo por conta das imagens mostradas, de maneira que nem sempre a reação conseguida é o medo, assim como esta resposta de temor nem sempre é a pretendida pelos realizadores. Desde seu princípio, o gênero horror tem seu lado exagerado, *camp* até, que causa risos em espectadores menos impressionáveis; na verdade, há uma escassez de filmes do gênero que podem ser considerados completamente *sérios*, sem uma dupla face de humor, como se pode notar pelas chamadas presentes nos pôsteres dos *slashers*, como em *Trilha de corpos* (1980),

sobre um assassino que mata noivas na noite anterior ao casamento, “Toda garota fica amedrontada na noite antes de seu casamento. Mas dessa vez... há uma boa razão”, ou em *A morte convida para dançar* (1980), sobre uma série de mortes em um baile de escola, “Alguns vão ser coroados²³⁶, outros perderão a cabeça”. A chamada suspensão de descrença no cinema, o processo que permite ao espectador desconsiderar que aquilo é só um filme e passe a projetar um medo real, é bastante tênue na sala de cinema, de maneira que apenas um deslize da narrativa (um *goof*, uma expressão canastrona de um ator, um tremor não intencional da câmera, ou mesmo uma maquiagem mal feita) seja suficiente para destruí-la.

No entanto, até certo ponto, essa dupla camada das narrativas assustadoras traz, também, esse potencial subversivo, na medida em que permite a fuga do espectador para diversas possibilidades de interpretação durante a mesma cena, apresentando uma configuração menos limitada, sob certo aspecto, que os filmes de horror de uma única camada, como pretende ser, por exemplo, *Psicose*²³⁷ (1960). Esse potencial para desconstruir a si mesmo foi levado a extremos por alguns diretores, em um subgênero que recebeu o epíteto de *terrir*, como a trilogia de *Evil dead* (1981; 1987; 1992)²³⁸, de Sam Raimi, ou *O ataque dos tomates assassinos* (1978), de John de Bello.

Os *slashers*, no entanto, não chegam a essa forma tão declarada de humor, e suas plateias sofreram igualmente o ataque dos críticos, sob o argumento de que, se o público que gostava de cinema de horror até a década de 1970 era olhado com desconfiança como pessoas de gostos inferiores pelos mais *eruditos*, a partir de então somente um exército de sádicos masculinos poderiam gostar de assistir a narrativas como aquelas²³⁹ (v. HUTCHINGS, 2004, p. 84-86). Como é possível perceber, o politicamente correto, ainda

²³⁶ Há aqui um trocadilho intraduzível, posto que *crowned*, em inglês, pode significar “ser coroado” rei e rainha do baile, mas também “ser atingido por um instrumento pesado”.

²³⁷ Apesar, é claro, da revelação meio ridícula de que o assassino, ao final, é um homem vestido de mulher.

²³⁸ Em português, a piada começa a partir da tradução do título, pois o título do primeiro filme foi traduzido próximo ao original, *A morte do demônio*, o segundo ganhou um título mais cômico, *Uma noite alucinante*, enquanto o terceiro, para demonstrar que compunha uma trilogia e pelo fato de que se relacionava diretamente com o final do segundo, acabou sendo chamado de *Uma noite alucinante 3*.

²³⁹ Do ponto de vista comercial, essas críticas, à época, não incomodavam os realizadores do filme, pois terminavam por fazer propaganda dos filmes em si; o caso de *O maníaco* (1980) é simbólico, pois, quando o *Los Angeles Times* se recusou a imprimir o nome do filme, não somente evitando veicular críticas, mas também não listando a programação dos cinemas que o exibiam, deu margem para uma campanha publicitária chamando os espectadores a ver o filme censurado pelo jornal (ROCKOFF, 2002, p. 104).

disfarçado de bom gosto, já servia de pauta para a tentativa de correção, ou censura velada, às produções do gênero, com suas imagens subversivas e a dupla camada de horror e comédia disfarçada; em seu lugar, algumas dessas pessoas defendiam a exibição de filmes complexos, mesmo que, mais comumente, a maioria delas pedisse a veiculação de valores absolutos e positivos do chamado *cinema para a família*, que massifica não só todas as classes sociais, mas também todas as idades a um estágio de regressão infantil.

A trilogia *Pânico*, nesse sentido, segue paralela a essa tendência, pois, apesar de ainda conter grande quantidade de violência, as concessões quase óbvias à necessidade de aumentar o escopo de público aproximam o cinema *slasher* do conceito de *cinema para a família*, diminuindo o impacto dos elementos mais agressivos da diegese através do aplainamento da sintaxe dos filmes para um formato onde o gênero não poderia ser sequer reconhecido, formando uma massa que poderia pertencer a qualquer gênero, ou a gênero algum. Talvez por isso a crítica tenha recebido a trilogia com mais boa vontade que aos filmes que iniciaram o gênero, como *Halloween* (1978) ou *Sexta-feira 13* (1980). Se a argumentação para essa mudança incluiria uma diferença na abordagem da crítica, uma forma de redimensionar os filmes sem discriminações prévias, como explicar, então, a recepção fria a outros filmes posteriores, que mantiveram a violência explícita e o humor sádico dos filmes originais, como *O albergue* (2005), de Eli Roth, ou mesmo *Jogos mortais* (2004), de James Wan, senão pela permanência dos critérios de julgamento morais arraigados no fazer da crítica, especialmente a não acadêmica. Não defendo, note-se, que a crítica deva passar a elogiar explicitamente um gênero ou outro, mas antes questiono os modelos de juízos de valor baseados em uma moralidade fundada em tradições religiosas, disfarçadas de bom gosto, que recusam certos tipos de imagens, no fundo, por não serem edificantes para um público que não teria discernimento para julgá-las sozinho.

Essa descrição desatenta sobre os espectadores pelos críticos, especialmente na década de 1980, é baseada na aceção errônea de que a suspensão de descrença funcionaria de forma absoluta e que a plateia fosse, realmente, idiota, não sabendo a relação entre ficção e realidade; as reações para o cinema de horror funcionariam, por exemplo, como para uma comédia romântica, em que o aficionado se colocaria no lugar dos protagonistas quase absolutamente, *vivendo* por duas horas uma história de amor com final feliz. No

entanto, isso de fato não acontece com os *slashers* (e, dessa forma absoluta, nem com as comédias românticas, de toda feita), mas antes uma catarse semiforçada para determinadas emoções. Assim, os espectadores desse tipo de filme buscariam uma simulação do que seria estar em uma metáfora do mundo, onde, simultaneamente, pode-se a qualquer momento ser assassino ou vítima, e não somente um deles; mas, mesmo identificando-se em maior grau com o assassino, como há uma identificação com o herói que provavelmente vencerá a batalha ao final do filme, isso não significa, no entanto, que tais espectadores sejam, realmente, assassinos em potencial²⁴⁰.

Assim, a diminuição das tensões presentes em filmes como *Sexta-feira 13* na trilogia tem como função, na verdade, tornar a narrativa mais aplausível tanto para críticos, que elogiarão abertamente os filmes em seus espaços de mídia, quanto para os espectadores, que, convencidos por programas de crítica que esse filme não é mais um filme violento, mas outro tipo de narrativa, lotarão as salas de cinema. A consequência desse mecanismo, no entanto, é a de que, ao abrandar os mecanismos de um gênero (ou de todos eles), há um processo de hibridização extrema dos gêneros fílmicos, de forma que eles se tornam qualquer gênero, terminando em um aplainamento indiscriminado do *pathos* narrativo, e unificando cada catarse em uma única. Ironicamente, a liquidação dos gêneros não marca o início de uma expressão pós-gêneros (como querem os defensores dos diversos pós que permeiam a literatura crítica de hoje), mas antes a perda da pouca variação narrativa existente em termos de estrutura fílmica.

Por fim, ao público em geral encerra-se a pequena possibilidade que havia de experimentar diferentes catarses dramáticas, mesmo falsas, sendo levado pela narrativa sempre pelo mesmo caminho, virtualmente invariável, que o trata como criança. Como conclusão desse processo, ao invés de vivenciar uma profusão de experiências, onde cada produto cultural teria seu lugar especial na condição de objeto único, através de uma combinação única de sentimentos diferentes, na verdade, cada vez mais a homogeneização desse *pathos* narrativo, no limite, contribui para a explosão benjaminiana da experiência

²⁴⁰ Vale à pena lembrar que os únicos *copycats* de *slashers* são os assassinos ficcionais da série *Pânico*. *Serial killers*, em geral, costumam citar como referências para cometer os crimes filmes satanistas, como *O bebê de Rosemary* (1968), ou livros como *O apanhador no campo de centeio* (1991), publicado por J. D. Salinger em 1951, que não contém grandes cenas de violência.

(BENJAMIN, 1994), terminando por manter a plateia ignorante, sem a opção de escolher, pela falta de conhecimento de causa, aceitando passivamente o que se lhes propõem. Assim, da mesma forma como a música popular fez com a audição contemporânea, o cinema faz com a percepção narrativa, não “um relapso de um ouvinte [no caso, espectador] individual para uma fase anterior de seu próprio desenvolvimento, nem um declínio no nível geral coletivo” (ADORNO, 2001, p. 46), mas antes uma prisão de toda a percepção narrativa a um estágio regredido, um “primitivismo não de alguém subdesenvolvido, mas aquele de alguém forçosamente retardado” (*ibid.*, p. 47).

CONCLUSÃO

Após o percurso deste trabalho, com o escrutínio dos principais componentes narrativos da trilogia *Pânico*, em especial enfatizando a tensão entre as modificações ocorridas e as repetições mantidas de seu gênero, podemos tirar várias conclusões pertinentes à compreensão das narrativas enquadradas sob a égide de indústria cultural, bem como sobre as dificuldades que as interpretações de tais objetos apresentam. Essas conclusões podem ser divididas grosso modo em três eixos temáticos: o primeiro trata das observações sobre a trilogia *Pânico* em particular, e das considerações a serem tiradas para o gênero *slasher* como um todo; o segundo discorre a respeito da conformação com as estratégias da indústria cultural para o controle de artefatos e as consequências desse controle para a vida das pessoas; e por último, o terceiro eixo versa sobre a contribuição das diversas formas teóricas que podem somar forças para esse tipo de abordagem, desde a teoria literária e cinematográfica ao conjunto convencionalmente chamado de Teoria, bem como diretrizes a serem seguidas quando do processo de interpretação, para que algumas distorções sejam evitadas na escolha dos métodos e no processual analítico.

A primeira consideração acerca da trilogia *Pânico*, e de seu gênero *stalker*, é que eles assumem uma posição bastante representativa para a realização desse tipo de trabalho, pois, mesmo dentro do cinema de horror, geralmente discriminado, os *slashers* ocupam o antípoda do que a crítica especializada classificaria como um filme de qualidade, por conta de sua falta de planejamento e de seu acabamento primário em praticamente todos os aspectos cinematográficos, do enredo à montagem. Nesse prospecto, a trilogia *Pânico* vive um meio termo quanto a sua inserção no gênero a que pertence. Por um lado, ela permanece como um *stalker* em aparência superficial e em sua composição inicial, incluindo aí o encadeamento dos eventos, a construção das personagens e, principalmente, pela presença de um monstro que mata utilizando geralmente armas fálidas; por outro, há uma série de modificações que a distanciam desse epíteto e a aproximam de outros gêneros, como sua veia metaficcional e a existência de um núcleo romântico, além de contar com um orçamento maior, em relação a suas contrapartidas da década de 1980, e com realizadores e elenco mais conhecidos.

Esse entrelugar que ocupa, mesclando o novo e o repetido, faz da trilogia um objeto bastante característico da década de 1990, talvez entre os mais importantes produzidos pelo grande cinema de massa no período. Em sua face de repetição, esse trabalho mostrou que, primeiramente, os três episódios apresentam uma conexão com as raízes das narrativas populares fantásticas de onde saíram, em especial na costumeira padronização de seu enredo, trazendo uma sequência de eventos e personagens já previamente esperados pela plateia, em especial a heroína, que deve superar perigos reais e psicológicos, e o monstro (pelo menos acreditado) sobrenatural, bem como pelo fundo moralista dessas histórias.

Além disso, sua dupla focalização entre monstro e heroína, em grande parte emula o estilo dos *slashers* da década de 1980, apesar da pequena predominância da visão através dos olhos de Sidney Prescott, em detrimento do assassino, como acontecia nos filmes da década anterior. Seu estilo de direção e montagem, lançando mão de recursos como o *shock cut*, a perseguição pela câmera das personagens ameaçadas de morte, ou a utilização de planos subjetivos simulando a visão do monstro, por muitas vezes lembram os recursos estilísticos utilizados pelos filmes que popularizaram o subgênero, quinze anos antes. Isso, em parte, pode ser argumentado mais amplamente, através do exame estilístico do cinema estandardizado hollywoodiano desde meados da década de 1910, que, relativamente, mudou pouco, em comparação com outras artes narrativas, como a literatura, esta tendo passado pela explosão do estilo no modernismo e pela sua implosão, no pós-modernismo.

Em segundo lugar, a repetição também atinge outros componentes por conta do efeito de palimpsesto causado a partir da sobreposição de valores de diversos momentos em sua estrutura. Tal constatação pode ser verificada através da sinergia entre o arcaico e o contemporâneo encontrada, por exemplo, na confirmação de suas raízes populares, mas, notadamente, no capítulo sobre espaço, onde a arquitetura das casas dos *suburbs* estadunidenses compilam, simultaneamente, o castelo da literatura gótica, o panóptico da literatura posterior à revolução industrial e ainda a homogeneização do espaço após a incorporação da indústria cultural à vida das pessoas. Além disso, há alguns elementos do passado que permanecem, assumindo outras funções ideológicas, como a manutenção de percursos narrativos primando pelo desenvolvimento de uma criança que se torna mulher, adaptado para a inserção da personagem como sujeito funcional na sociedade burguesa, ou

pela presença de um tempo pseudocíclico, servindo ao sistema e utilizado pelo capitalismo para ludibriar as pessoas com a crença de que existiria um tempo aparentemente retrógrado.

Por outro lado, a trilogia também inova em um sem-número de aspectos, e por isso foi tão celebrada pela crítica à época. Em termos de enredo, as maiores inovações, aprovadas pelas plateias e copiadas por muitos filmes lançados nos anos subsequentes, foram a surpresa final e a presença de um discurso metaficcional. Para o primeiro desses elementos, a surpresa, no caso, de quem seria o assassino causa um efeito retardado (ou posterior, similar à *Nachträglichkeit* freudiana), que reestrutura todos os eventos e motivações dos assassinos a partir dessa descoberta, juntando um gênero quase sem surpresas narrativas a elementos de romances de detetive.

Em termos de discurso metaficcional, a trilogia *Pânico* quebra realmente um tabu do cinema de horror, que procura nunca arriscar a quebra da quarta parede, com receio de espantar aqueles que vão ao cinema para sentir medo. Nesse sentido, há uma profusão, especialmente no primeiro episódio, de discursos metalinguísticos sobre as narrativas do gênero, incluindo a transformação das vidas das pessoas em roteiros de cinema e a explicitação das regras de um *slasher*. Essa, talvez a grande adaptação de recursos de outras mídias, ou, pelo menos, de outros gêneros, para o cinema de horror, foi a maior modificação da trilogia para o *stalker*, por dar uma ilusão de que aquela fórmula conhecida se tornava algo novo (*neoheimlich*), de que as pitadas de metaficção seriam uma grande inovação narrativa para um gênero cansado. Isso, até certo ponto, é verdadeiro, pois um filme que simultaneamente desvela as regras da organização de seu roteiro e tem por inovação a surpresa final deve, pelo menos parcialmente, quebrar essas regras ao longo da diegese, mesmo que essa quebra se torne previsível a partir do segundo capítulo.

Contudo, grosso modo, as regras que podem ser mudadas seguem um rígido controle, para que esse processo não espante os espectadores, notadamente a manutenção de praticamente todas as personagens principais, os rostos reconhecíveis da trilogia, mesmo quando descumprem regras básicas como a de não fazer sexo, caso da heroína, Sidney Prescott. Além disso, o escape das regras antigas implica, quase necessariamente, na confecção de outras, novas, para substituí-las, e no aprisionamento da trilogia a elas, como, por exemplo, a nova estrutura baseada em uma surpresa final, saída dos romances

detetivescos, ou a necessidade de se manter um discurso metaficcional em todos os filmes da série²⁴¹.

Por sua vez, a figura do monstro funciona como um termômetro privilegiado de seu momento de produção, dialogando diretamente com as modificações econômicas e políticas em um passado recente e apresentando-se pelo menos como uma nova nuance na narrativa *stalker*. A organização das peculiaridades do *Ghostface*, suas modificações perante os assassinos da década de 1980, como Jason Vorhees e Freddy Krueger, dentre elas o aumento da velocidade no ataque e as diferentes motivações, cambiadas de uma punição sem rosto para interesses pessoais e uma vontade de adquirir fama, encapsularam bem ambos o novo rosto do capitalismo sem máscaras e o discurso ideológico que permeava a futilidade dos anseios pessoais na década de 1990.

Outro fator que congrega repetição e inovação da trilogia, com certeza, é a intensificação do sincretismo entre gêneros, que se apresentou nesse *corpus* tanto em suas personagens, especialmente através da presença do casal formado por Gale Weathers e Dewey Riley, quanto na estrutura composicional de seu foco narrativo. Isso passa a ocorrer a partir da tendência verificada nos chamados arrasa-quarteirão, desde a década de 1970, prefigurando filmes compostos de uma grande mescla de elementos saídos de diversos gêneros e mercantilizados como um produto para todos os grupos de consumidores. A trilogia recorre a esse expediente na dupla composta pelo policial e pela jornalista, formando ao mesmo tempo um núcleo narrativo que se adequará perfeitamente aos motivos detetivescos da trama, bem como um casal típico de uma comédia romântica que se une e separa algumas vezes durante a diegese. Por sua vez, a composição do foco narrativo não só provoca sustos e abjeção através da súbita exposição de imagens explicitamente violentas, mas antes promove uma diminuição desse efeito *estranho* em prol de uma narrativa mais calcada no suspense que no horror propriamente dito, causando menor quantidade de choques na plateia.

Em um segundo eixo, temos as conclusões pensadas sobre os métodos de funcionamento da indústria cultural, da homogeneização de estilo e das modificações feitas

²⁴¹ Isso continua, inclusive, no quarto filme, que inicia sua narrativa com uma brincadeira acerca das franquias caça-níqueis, cujos episódios amontoam-se uns sobre os outros com preocupações unicamente pecuniárias.

com bases econômicas, prevendo quais modificações seriam mais atrativas ao maior público possível. Muitas das inovações da trilogia descritas no eixo anterior perdem sua força sob a constatação de que, ao invés de buscar transformar o gênero sob um projeto estético, buscando modificar, até certo ponto, a própria expressão humana, ela termina como uma ferramenta que subsume a necessidade criativa humana aos ditames do capital, como aponta Ismail Xavier (2008, p. 43):

A meu ver, o problema básico em torno da produção de Hollywood não está no fato de existir uma fabricação; mas está no método dessa fabricação e na articulação desse método com os interesses dos donos da indústria (ou com os imperativos da ideologia burguesa).

Assim, boa parte das inovações apresentadas pelos três filmes precisa ser vista sob essa ótica. Se, por um lado, as constantes renovações humanas nas diversas artes e outras formas de expressão reafirmam o potencial de criatividade das pessoas, resistindo a qualquer tipo de controle e reacendendo a esperança de superação perante forças que tentam tolher as liberdades artísticas, por outro, a forma sutil com que a indústria cultural, metonimicamente emulando o próprio capitalismo, aos poucos apropria-se das criações e promove mudanças para tornar o produto mais *comercializável*, retirando dele as características mais radicalmente inovadoras. Dessa forma, o preço cobrado pela indústria, apesar de parecer pequeno mediante a contrapartida de o produto ser lançado e consumido por milhões de pessoas, termina por afirmar-se como um valor demasiadamente alto, o que confirma a cadeia de apropriação do esquematismo kantiano pela indústria cultural.

Por isso é necessário que esta conclusão retome as reformas propagadas pela trilogia, especialmente as mais celebradas pela crítica, pondo em perspectiva suas motivações, quando econômicas. Todas as forças inovadoras na trilogia, a surpresa ao final dos enredos, a atualização do monstro, a utilização de ferramentas metaficcionalis e o sincretismo presente no casal Dewey Riley e Gale Weathers e no foco narrativo, não agem como promotoras de uma grande modificação no gênero, em torno de uma renovação estética a partir de um projeto consciente, mas antes como uma série caótica de modificações que não se articulam entre si, conjugando uma pequena remodelação sem, na verdade, trazer uma grande quebra para a expressão do cinema em si.

A surpresa do enredo, rearranjando todos os eventos da diegese a partir da descoberta do assassino e suas motivações, vem como uma modificação necessária do ponto de vista da conservação da plateia. Acossadas pela velocidade dos produtos culturais do capitalismo tardio, não há mais uma boa vontade das pessoas em aguardar o desenvolvimento de objetos cujos finais elas já conhecem de antemão; a mera repetição dos enredos dos *stalkers* da década de 1980 não conseguiria, por certo, o sucesso dos filmes da trilogia, ainda mais considerando que os próprios *originais* eram discriminados pela falta de surpresas.

A atualização da figura monstruosa, por sua vez, não pode ser considerada, em si, uma grande modificação para o cinema de horror, já que, desde sua origem, os monstros cambiaram suas formas a cada década, para acompanhar as mudanças econômico-sociais ocorridas durante os últimos anos. As modificações podem ser listadas a partir de Drácula e o monstro de Frankenstein como a luta de classes após a quebra da bolsa na década de 1930, passando para os alienígenas que permearam as telas na década de 1950, fruto da corrida espacial e da guerra fria, cambiando mais uma vez a um horror cotidiano no final da década de 1960, repleto de personagens que dialogam nitidamente com o avanço do consumismo capitalista, como os zumbis sem vontade dos filmes de George Romero ou os satanistas d'*O bebê de Rosemary* (1968), para então desembocarem nas duas formas do *slasher*, da década de 1980 e 1990. Assim, a nova roupagem do monstro na trilogia não é mais que a continuação de uma tendência iniciada na própria origem do cinema de horror estadunidense e, como tal, esperada tanto pela plateia quanto pela crítica especializada, não podendo ser propriamente qualificada como uma grande quebra estrutural nas narrativas do gênero.

Já a metaficção no *corpus* precisa ser abordada com maior cautela. Por um lado há, sim, uma grande ruptura pela apresentação dos eventos da diegese através da ótica metaficcional, pois a metalinguagem promove uma quebra parcial da quarta parede ao listar as regras veladas do gênero na década de 1980, colocando os espectadores de sobreaviso acerca do cumprimento ou não dessas diretrizes. Por outro lado, isso só acontece, na verdade, porque as regras, notadamente no primeiro e no último capítulos, serão invalidadas parcialmente, mantendo o clima de surpresa necessário à conservação da

plateia. Há, aqui, uma articulação entre o enredo e a utilização das estratégias metalinguísticas nos filmes, o que mais se aproxima de um suposto projeto estético, apesar deste estar, no caso, voltado para a simples manutenção da receita dos filmes, o que, até certo ponto, pode ser considerado o projeto estético total do capitalismo tardio.

Assim, o foco narrativo nas três narrativas coroa essa totalização expressiva através da tentativa dialética de mudar o gênero da trilogia, de um horror predominante nos filmes da década de 1980 para um híbrido de horror, suspense, ação, romance e mistério, lançando mão de diversas estruturações em sua montagem para aferir significados que guiam a plateia a *pathos* diversos. A trilogia apresenta uma *découpage* com várias diferenças em relação a suas contrapartidas da década anterior, mantendo alguns recursos característicos do gênero como a perseguição das personagens pela câmera e a presença de *shock cuts* em momentos-chave, mas diminuindo sistematicamente a incidência destes e substituindo-os por planos mais afastados nos quais o monstro adentra, aumentando assim o suspense; além disso, os momentos compartilhados por Dewey Riley e Gale Weathers assumem, por vezes, uma montagem semelhante à de uma comédia romântica. Essa hibridização das formas cinematográficas, ou o escapar das garras de um gênero único, aparentemente contrário aos impulsos da indústria cultural em um primeiro momento e celebrada pela crítica como uma vitória da criatividade humana para além dos grilhões impostos, termina por fracassar em termos de propósitos, ao passo que os outros gêneros começam a copiar essa mescla de formas, montando por fim um único gênero total, sem manterem ao menos as poucas variações que existiam anteriormente. Nesse aspecto, da completa falta de variedade apresentada pelos artefatos propagados pela indústria cultural, somada à tentativa de todos os cinemas nacionais em emulá-la em suas técnicas, transformaram esse modelo de expressão em um novo esperanto mundial (v. HULLOT-KENTOR, p. 7), uma linguagem fabricada surgida sem grandes desenvolvimentos, já em sua forma madura, e esperada a substituir todas as outras.

Nesse aspecto, é bastante interessante fazer um paralelo entre a indústria cultural e a escola estruturalista de interpretação literária. A corrente crítica denominada estruturalismo estabeleceu-se, simbolicamente, em meados do século XX, no mesmo momento histórico em que o cinema começava a sobrepujar a literatura em termos de número de consumidores

e a televisão ampliava seu raio de ação nos lares da classe média. A ousadia de sua proposta em tentar achar um modelo processual único que se prestasse a analisar, no mínimo, todo um gênero, quando não qualquer obra literária (*cf.* BONNICI, 2009, p. 145), aparenta ser um fenômeno análogo à homogeneização dos objetos e acha-se paralela à expansão da indústria cultural para diversas formas de expressão humana, da literatura ao cinema, ou até mesmo à luta livre (*cf.* BARTHES, 2009). Além disso, sua metodologia baseada no método científico apresenta as diretrizes de uma esteira de produção fabril, por vezes listando os procedimentos a ser realizados para que a análise de um artefato saia de acordo com o *controle de qualidade* esperado e desconsiderando as pequenas imperfeições dele.

Essa tendência de transformar os estúdios cinematográficos em esteiras de produção aumentou paulatinamente na década de 1990, com a instabilidade criada pela queda do bloco comunista e a crise dos tigres asiáticos de seus primeiros anos, bem como o consequente risco de falência para diversos estúdios, forçados a fazer fusões com grandes grupos corporativos e ser dirigidos como tais, por executivos especializados em produtividade, mas não em produtos. A causalidade mais óbvia para isso é que, por um lado, os novos executivos não tinham conhecimento técnico dos produtos a serem vendidos (ao contrário dos produtores das décadas de 1940 a 1960, que dominavam a linguagem fílmica com propriedade, por vezes passando por cima dos diretores) e viraram reféns do conhecimento de seus subordinados, ao mesmo tempo dependendo destes, mas olhando-os com a desconfiança de um patrão que não sabe dizer se está sendo enganado por seu empregado; por outro, ao passo que o estúdio funciona como uma corporação com grande quantidade de produtos ofertados, desde os filmes propriamente ditos a brinquedos, CDs e, dependendo do público alvo do filme, uma cornucópia de produtos para as mais diversas situações, o lucro não necessariamente precisa advir das bilheterias, podendo ser compensado através da comercialização de outros produtos ligados ao artefato, eliminando a centralidade dos filmes e tornando-os mais um produto no meio de outros que servem ao mesmo propósito (FISCHER, LANDY, 1987, p. 72).

Isso sem falar na necessidade de lançar continuações enquanto haja lucro, talvez seja essa a maior indicação de que os *Pânicos* pertençam ao mundo reificado da indústria cultural de fato. Se há uma argumentação defendendo o projeto estético dos criadores da

trilogia, de que ela havia sido pensada como uma obra em três partes desde sua gênese, implicando aí em uma continuidade e sugerindo uma motivação estética de uma obra em si, fechada com um universo próprio e regras constitutivas bem definidas, ela cai por terra com a produção do quarto capítulo da série, tornando-a mais uma franquia em busca de lucros fáceis. Mesmo que ainda se tente desconsiderar esse quarto filme, postulando que a trilogia é fechada em si, e que esse último episódio deva ser desconsiderado como fora do plano, ele aparece legitimado pelo fato de que traz a mesma equipe de realizadores, o diretor, roteirista, produtores e os principais atores, o que torna muito complicado de justificar como um grupo que se une em volta de um projeto estético para realizar uma trilogia passa a achar que ela necessita de um quarto filme. O fato de esse último forçar uma situação de retorno ao primeiro cenário, a cidade de Woodsboro, e introduzir uma nova protagonista, a prima de Sidney Prescott, Jill Roberts (Emma Roberts), simultaneamente desconsiderando que havia um motivo diegético para aquela mudança de locais e a permanência de uma única protagonista, desqualifica a possibilidade de se pensar haver mais a explorar no mesmo plano que gerou os três filmes iniciais, especialmente quando a nova protagonista é descartada como um dos assassinos, tornando-a simplesmente o estopim para uma surpresa fácil (e, até certo ponto, bastante previsível).

Por fim, ao longo das interpretações dos componentes da trilogia, muitos problemas de ordem metodológica surgiram, alguns mais proeminentes, dependendo de que componente ou que diretrizes foram adotadas para a interpretação, mas geralmente ligados à tradição de crítica literária e cinemática desses elementos. Assim, foi necessário, a cada seção, que uma de suas partes trouxesse uma discussão reflexiva acerca das escolhas interpretativas e, até certo ponto, discorresse sobre as vantagens e os limites de tais escolhas, de sorte a versar immanentemente sobre suas próprias limitações (v. LARSEN, 2010).

Algumas escolhas permearam todo o trabalho, revelando-se claras desde o primeiro momento de enfrentamento do *corpus*, como a decisão de sempre abordar os filmes a partir de uma leitura cerrada, ou de não partir de pressupostos apriorísticos de interpretação. A primeira delas, de iniciar sempre com a leitura dos objetos para depois então traçar considerações sobre as possíveis interpretações dessa articulação formal, parece, a

princípio, ser óbvia, considerando o legado de movimentos de crítica como o formalismo russo e o próprio estruturalismo; contudo, nas últimas décadas, essa prática tem sido cada vez mais relegada a uma posição secundária, em parte pela acusação, até certo ponto acertada, de as teorias de direcionamento formalista não darem espaço para o espírito da obra, concentrando-se somente em sua letra, mas também porque, não importando qual elaboração essa análise possa apresentar, ela será sempre parcial e tendenciosa. Assim, toda a sistematização dos estudos dos artefatos artísticos, a maior contribuição das primeiras escolas interpretativas contemporâneas, foi em sua grande maioria desconsiderada como uma tentativa ilusória de propagar ideologias nocivas através de uma pseudo-sistematização que põe ares de ciência.

A consequência dessa assertiva, todavia, bastante nefasta, foi a sensação de que, se todo discurso é ubiquamente político, ele também seria igualmente político. Os rumos tomados pelos teóricos, desde essa constatação, passaram a negar a abordagem holística dos constituintes das obras, incitando críticas por parte de seus detratores como as denúncias de que a negação do chamado *practical criticism* e, também, da leitura cerrada de textos seria substituída pela descontextualização dos detalhes do texto, sem respeito por sua integralidade, em especial utilizando-as para “corroborar posições já dadas de antemão” (DURÃO, 2008c, p. 61), como mostrado nas interpretações feministas dos *stalkers* na seção sobre foco narrativo. Grosso modo, as teorias passam a funcionar como molduras para qualquer objeto, subsumindo-o a seus prospectos ideológicos e obliterando a visão dele, ao invés de iluminá-lo; dessa forma, é a própria teoria que se presta a distorcer o objeto para sua agenda política apriorística, funcionando como um elemento de semiformação e caindo em uma armadilha reificada (v. LARSEN, 2010), rendendo-se enfim a um contexto no qual “Nenhuma teoria escapa mais ao mercado: cada uma é oferecida como possível dentre as opiniões concorrentes, tudo pode ser escolhido, tudo é absorvido.” (ADORNO, 2009, p. 12)

Por isso, preferi partir sempre da forma dos filmes, iniciando a interpretação em suas partes constitutivas, abordando o significado da narrativa, ao invés de principiar com a proposta de que uma obra já vem carregada dos estereótipos de suas condições de produção. A trilogia *Pânico*, por sua vez, poderia já ser taxada *a priori* como um produto da indústria cultural pelo fato de ter sido produzida por um grande estúdio, com orçamento

milionário e realizadores conhecidos, mas isso não ocorre no trabalho aprioristicamente; antes, os seus componentes são descritos e julgados a partir de como sua organização se articularia com um suposto projeto estético, verificando até que ponto as inovações e repetições compõem um plano narrativo em que a soma das partes seria maior que o todo, ou se meramente servem à indústria na busca do lucro, tornando, assim, cada parte mais valorosa que o todo. Ainda, as articulações entre partes de uma obra e sua proposta guiadora tentam seguir uma abordagem mais ou menos dialética, mesmo ficando claro que os três filmes, resistindo tão parcamente ao sistema, abdicam bastante de sua potencialidade dialética, conformando-se a hipóteses de que o avanço do capitalismo age sobre a mente das pessoas e diminui muito a capacidade de resistência, de forma que não só o repetitivo torna-se uma necessidade para os consumidores, servindo de consolo em tempos caóticos, mas também, como diz Jameson (1992, p. 19), há até certa indignação das pessoas perante a percepção de que um produto massificado da indústria cultural faça demandas de alta cultura a elas.

O escrutínio das obras é, no limite, o que vai diferenciar o olhar do crítico daquele do leigo. Não que deixem de haver perigos em qualquer escolha metodológica, mas a prática de uma crítica reflexiva e imanente pode diminuí-los, se não absolutamente, ao menos em comparação com aquelas críticas que não funcionam dessa forma. Claro que, para o exercício desse tipo de trabalho, é necessária a dedicação de tempo e energia, com um grau de ociosidade para alimentar o pensamento, bem como certo desinteresse em seu resultado, ao contrário das críticas comumente apresentadas pelos grandes veículos de comunicação de massas, sempre escritas em poucos dias, sem a possibilidade de se examinar o filme repetida e cuidadosamente, e frequentemente dourada por conta das benesses recebidas de antemão, a participação em *junkets* e tempo de entrevistas exclusivas com os atores principais dos filmes.

Além da escolha pela leitura cerrada, essa observância às necessidades dos artefatos permeou, igualmente, a nomeação de outras táticas dessa tese, notadamente a adequação do modelo teórico ao objeto. Nesse caso, uma metáfora possível para descrever esse processo é a de que cada artefato, literário ou fílmico, tenha certa forma e cada teoria seria uma maneira diferente de iluminá-lo, com diferentes nuances, intensidades ou amplitudes de luz.

O caso do exame do enredo da trilogia é o mais significativo nesse trabalho, pois seu caráter formulaico pediu uma teoria mais adequada à falta de complexidade do encadeamento dos eventos; a utilização de outro aparato teórico, mais complexo, correria o risco de obliterar o objeto, tomando seu lugar como foco de atenção da análise, especialmente pela quantidade de ressalvas a serem feitas em conformidade com uma escolha muito complexa.

Outras preferências teóricas procuraram seu espelho naquelas usadas pela crítica acadêmica, posto que elas eram adequadas, porém continham certas distorções que poderiam ser discutidas. Esse é o caso, por exemplo, das teorias sociais e psicanalíticas que serviram de luz para a discussão da figura monstruosa, o *Ghostface*. Mesmo considerando as duas adequadas ao objeto (ou, pelo menos, parcialmente adequadas, já que, a não ser quando combinadas entre si, deixam pontos cegos na interpretação), outras questões se impuseram durante o confronto entre objeto e aparato: o que fazer com os ruídos presentes nos objetos, a questão da supergeneralização, e por fim a problemática da superposição de teorias.

As duas primeiras, intimamente interligadas, devem ser abordadas juntamente. Em geral, muitos críticos pecam por tentar abarcar uma grande quantidade de objetos em trabalhos de pequeno fôlego, o que termina por causar este problema duplo. Primeiramente, os ruídos apresentados pelos objetos diante de uma hipótese de leitura são silenciados, forçando uma coerência que objeto algum, não importando sua complexidade, tem, como se pode verificar em escritos de teóricos pós-estruturalista, destacando-se os desconstrucionistas, como Jacques Derrida (1978); a opção, mesmo para um curto espaço de escrita, seria enfatizar a presença desses ruídos, refletindo sobre a própria limitação dos sistemas fechados e pretenciosamente totalizantes de interpretação. No caso da trilogia *Pânico*, por exemplo, houve a necessidade de se enfatizar a caoticidade do cumprimento ou não das regras pré-estabelecidas na narrativa, inconstantes e sem generalização que conseguisse englobar todo o universo explorado, ao invés de tentar desconsiderar uma ou mais regras ou mesmo bolar generalizações mirabolantes para fazer todas elas caberem sob o mesmo conjunto.

Ainda, com essa premissa de arrebatar muitos objetos simultaneamente e olvidar as dissonâncias presentes nos artefatos, vem outro problema comum a muitos trabalhos críticos, a supergeneralização. Ela ocorre, comumente, na elaboração de assertivas que tentam arrebatar um grande grupo de objetos díspares como todos os tipos de vampiros existentes, ou até de qualquer monstro, terminando por aleijar todos os objetos em sua unicidade e, em um movimento paradoxal, confirmar a falta de variedade proveniente dos objetos homogeneizados pela indústria cultural. Neste trabalho, pelo mais que vários objetos tenham sido usados, inúmeros filmes da década de 1980, mais a trilogia, produzida uma década e meia depois e alguns filmes contemporâneos a ela, os objetos utilizados como *corpus* para análise (em contraste com outros, utilizados somente como ilustração de certas ideias) pertencem ao mesmo subgênero específico, o *slasher* ou *stalker*, e a comparação é sempre específica, diferenciando ou aproximando as narrativas conforme o contraste vai ampliando ou diminuindo.

O outro problema da crítica especializada encontrado com frequência apresenta-se, decerto, quando há, na impossibilidade acertada de prover uma luz acurada acerca dos objetos, a tentativa de se utilizar mais de uma teoria simultaneamente. As teorias por vezes digladiam por poder, forçando o crítico a escolher por dominante uma delas, de modo que, “quando combinações emergem, elas raramente constroem uma zona indiferenciada entre as diversas subdisciplinas, mas impõem, pelo contrário, o domínio de um código hermenêutico sobre outro” (DURÃO, 2004b, p. 88).

No caso desta tese houve uma tentativa de diminuir ao máximo a concorrência entre as teorias guadoras de cada capítulo e, pertencendo este trabalho à área de Teoria e História Literária, dar destaque às comparações não só entre filmes, mas também entre os filmes e narrativas literárias, bem como dar ênfase aos modelos literários de análise. Claro que, considerando ser um dos objetivos do trabalho o de verificar até onde a trilogia se comportaria como indústria cultural, a obra de Adorno acerca do funcionamento dessa indústria foi usada como base guadora de todo o percurso, sempre presente para comentar as descobertas feitas a partir das leituras dos componentes dos três filmes. Além disso, o paralelo entre a trilogia e obras literárias faz-se presente com frequência, mas notadamente no capítulo sobre espaço, em que os lugares da trilogia são mostrados como uma

sobreposição de diversos espaços literários, da renascença à transição para o pós-modernismo, da literatura gótica às distopias da década de 1950.

Ademais, o uso bem sucedido de teóricos como Propp (2006) e Bremond (1976) na seção de enredo, Waugh (1984) na seção de metaficção, ou Cândido (1998) na de personagens, além de incursões de teóricos saídos da teoria literária nos estudos de cinema como Jameson (1992; 2003), legitimam o campo da teoria literária a reclamar artefatos fílmicos como possíveis objetos dos estudos literários, como fez esse trabalho. As ferramentas que se prestam à interpretação de obras literárias, sendo adequadas a narrativas, podem, com pequenas alterações, servir para outros tipos de leituras semióticas de filmes ou montagens de peças teatrais. Isso, contudo, não vem sem algumas limitações a serem sanadas pela utilização auxiliar ou paralela de métodos de outras áreas.

A primeira dessas áreas, irmã da teoria da literatura, é o que se convencionou de Teoria, um conjunto de trabalhos de diversos enfoques e tendo como objeto “práticas significantes” culturais, de qualquer mídia ou local, pregando a transdisciplinaridade em diálogos simultâneos, mas nem sempre felizes, com a sociedade, o sujeito ou a linguagem. Essa abordagem foi necessária, durante a tese, para a interpretação da figura monstruosa, especialmente porque grande parte da crítica contemporânea com a qual essa seção dialoga aborda os monstros dos filmes de horror desta forma, notadamente em seus direcionamentos psicanalíticos ou sócio-alegóricos. Dessa forma, mesmo partindo da leitura cerrada do *Ghostface*, utilizando para isso as ferramentas da teoria literária com as adequações semióticas, foi necessário lançar mão da Teoria como suplemento, no sentido derridiano daquilo que, sendo inicialmente desnecessário, termina por adquirir grande importância e praticamente subsumir o método preferido.

Por fim, a teoria fílmica em si teve sua participação no rol de teóricos utilizados, especialmente naquilo que o cinema tem de único em sua expressão, o foco narrativo através do narrador-câmera e a montagem. Nesse caso, as teorias de foco narrativo literário poderiam ter sido utilizadas, especialmente o conceito de focalizador de Gérard Genette (1983), mas, ao contrário de outras teorias tratando do enredo ou personagens, elas não conseguiriam chegar às especificidades necessárias para a análise fílmica. Assim, no capítulo 6, especificamente, a escolha por teóricos específicos dos estudos fílmicos foi

consciente, denunciando as limitações da teoria literária nesse componente e evitando seguir uma falha que a maioria dos críticos saídos da literatura comete, a de não dar a devida atenção a essas especificidades do cinema. Em geral, pessoas versadas em interpretação literária que se aventuram em estudos de cinema tendem a utilizar com maestria as teorias de seu próprio campo na interpretação de artefatos fílmicos, colorindo-as com a inclusão de diversos elementos saídos da análise semiótica, a observação das cores predominantes na narrativa, ou do figurino, chegando às vezes a observar enquadramento e movimentação de câmera; no entanto, elas quase nunca adentram a análise de componentes fílmicos em si, notadamente a *découpage* de cenas e sua montagem, elementos insubstituíveis para exames de narrativas cinematográficas, o que pode caracterizar seu trabalho não como uma análise fílmica, mas antes uma interpretação literária de um artefato cinematográfico.

Se, por um lado, a Teoria da Literatura pode contribuir de maneira decisiva para as interpretações de artefatos cinematográficos, por outro, o conhecimento específico da área, em especial sobre fotografia e montagem, é em parte diminuído pela grande homogeneização propagada pela indústria. A ausência de variedade estrutural acarreta em uma inversão na importância dos elementos: enquanto espaço e personagens, por exemplo, ganham destaque, por conseguirem variar superficialmente, aquele da antiguidade à era espacial e estes em termos de idade, classe social etc., componentes essenciais da arte fílmica permanecem os mesmos durante anos a fio, como a montagem, sempre pautada na ilusão de fluidez narrativa, e de fotografia, que copia filmes de sucesso no gênero e permanece praticamente inalterada em seus diferenciais mais importantes, como a coloração da imagem ou o tipo de lente utilizado. Esse cancelamento das diferenças estilísticas corrobora a impressão de que o conhecimento das especificidades da arte cinematográfica só tem função em pesquisas diacrônicas englobando grandes períodos e de que as teorias de montagem serviam apenas como panfletos das vanguardas da década de 1920 e 1960 e encontram-se ultrapassadas.

Para a trilogia, por exemplo, a leitura da *découpage* das cenas termina sempre mostrando-se menos eficiente que em outros filmes mais experimentais, pois, ao apresentar uma imensa parcela de hibridização de suas formas, os três filmes não possuem grandes

diferenças de qualquer outro gênero. Por sua vez, o mesmo acontece com a fotografia, de modo que sua iluminação e a dos *stalkers* da década anterior diferem um pouco, a trilogia apresentando uma imagem mais clara, mas mantém praticamente as mesmas cores e iluminação de filmes contemporâneos a ele, como *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997).

Isso acarreta em outro efeito interessante, não exclusivo de teóricos provenientes da área de teoria literária, mas também, da história, sociologia e todos os outros campos do conhecimento que clamam filmes como objeto de estudo. Com a diminuição da variedade na expressão do cinema, e a conseqüente desdiferenciação entre gêneros e estilos, há uma crença ubíqua das outras áreas que a interpretação fílmica pode ser feita a partir do instrumental de seus próprios campos sem perdas. O desaparecimento da aura dos diretores de cinema como autores, bem como a qualificação de todo filme hoje como produto de massa sem aspirações estéticas, como no uso do termo franquia, ajudam na desespecialização da crítica de cinema, pois, atualmente, basta que o resenhador tenha formado um repertório a permitir fazer paralelos entre o filme alvo e a história do cinema, sem precisar se preocupar com aspectos técnicos.

Sem mesmo a tentativa de se elencarem aspectos técnicos a serem observados para determinar a qualidade (palavra tabu no novo direcionamento da crítica) de uma obra cinematográfica, os julgamentos aprovando ou não um artefato tornam-se cada vez mais pessoais e subjetivos, resultando em duas falácias bastante comuns e interligadas: a falácia de destaque e a falácia simpática. A primeira delas indica que somente um objeto de valor pode ter grande destaque em um ensaio, de que não se deve *perder tempo* com artefatos de menor qualidade. Este trabalho segue um caminho relativamente diferente, pois a trilogia, apesar de, no início do percurso interpretativo, haver uma chance de revelar-se como uma obra inovadora, terminou por ser qualificada como um produto de massas comum; todavia, a leitura desse objeto terminou por ser proveitosa, no sentido de verificar como a indústria cultural lança mão de artifícios para disfarçar sua homogeneização e de como as análises de críticos, acadêmicos ou de grandes veículos de comunicação, acaba seguindo essas estratégias como grandes mudanças. A segunda falácia, por sua vez, imbuí o objeto das características do crítico, através de uma relação de afinidade. Em geral, a escolha do

objeto é realizada por simpatia, pelo fato de o crítico ter, de alguma forma, sido tocado emocionalmente por elementos presentes na narrativa, anuviando o julgamento das pessoas. Nesse caso, há uma ligação simpática entre sujeito e objeto, de forma que se cria um paralelo entre a autoimagem pessoal e a compreensão do filme.

Após passar por esses três eixos, o das leituras do filme propriamente dito, as interpretações deles em relação a seu pertencimento à indústria cultural e certas considerações sobre uma fenomenologia da leitura de artefatos que se sobressaiu durante o doutorado, resta apontar outro fator importante em uma pesquisa de tão longo fôlego, os novos caminhos abertos, mas que não puderam ser explorados aqui, mas apontam para novos estudos a seguir. Em especial, uma questão muito me interessou na feitura dessa pesquisa, apesar de não ter, por conta do plano geral da tese, incluído-a aqui: a questão da citação de outros filmes e da aparição de pessoas que fazem cinema na trilogia. Possivelmente, em um futuro próximo, pretendo continuar esse estudo do cinema das últimas décadas pensando essa relação da aparição surpresa de pessoas conhecidas no cinema, denominadas *cameos* em inglês, e das citações nominais e/ou visuais nos filmes, questionando como elas podem ser relacionadas a uma construção da indústria cultural de uma feitichização de seu *modus operandi* e de um cânone próprio, valorizando seus produtos feitos a toque de caixa ao exibir rapidamente diversas pessoas relativamente famosas do meio cinematográfico ou montar paralelos forçados com outras obras, mais bem acabadas.

REFERÊNCIAS

Livros e artigos

ABREU, M. *Cultura letrada: literatura e leitura*. São Paulo: editora UNESP, 2006.

ADORNO, T. Televisão, consciência e indústria cultural. In: COHN, G. (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*. 5ª ed. São Paulo: T. A. Queiroz, 1987. p. 346-371.

_____. *Aesthetic Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997.

_____. *The culture industry*. London: Routledge, 2001.

_____. *The stars down to Earth and other essays on the irrational in culture*. London: Routledge, 2004.

_____. *Minima moralia: reflections on a damaged life*. London: Verso, 2005.

_____. *Dialética Negativa*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

AGOSTINHO. *Confissões*. 23ª ed. Bragança Paulista: Ed. Universitária São Francisco, 2008.

ALTMAN, R. *Film/Genre*. London: Palgrave Macmillan, 2009.

ARISTÓTELES. *A poética*. In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1996.

ARNZEN, M. There is only one: the restoration of the repressed in *The exorcist: the version you've never seen*. In: HANTKE, S. (ed.) *Horror film: creating and marketing fear*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004. p. 99-116.

AUSTEN, J. *Northanger abbey*. London: Penguin, 2003.

AZEVEDO, A. *O cortiço*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: *Estética da criação verbal*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p. 277-326.

BALÁZS, B. A face das coisas. In: XAVIER, I. (org.) *A experiência do cinema*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003a. p. 87-91.

_____. A face do homem. In: XAVIER, I. (org.) *A experiência do cinema*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003b. p. 92-96.

BARTHES, R. O mundo do catch. In: *Mitologias*. 4ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2009. p. 15-26

BATCHELOR, D. *Minimalismo*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

BAUDRILLARD, J. *Simulacra and simulation*. Ann Harbor: The University of Michigan Press, 1994.

BAUMAN, Z. *Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BELLEI, S. L. P. *Monstros, índios e canibais: ensaios de crítica literária e cultural*. Florianópolis: Insular, 2000.

BENJAMIN, W. Sobre alguns temas em Baudelaire. In: *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989. p. 103-149.

_____. O narrador. Considerações sobre a obra de Nicolai Leskov. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 197-221.

BENTHAM, J. *O panóptico*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

BERTRAND, D. *Caminhos da semiótica literária*. Bauru: EDUSC, 2000.

BETTELHEIM, B. Transcendendo a infância com ajuda da fantasia. In: *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980. p. 155-167.

BIEFEL, A.; NGAI, S. "How much did you pay for this place?" Fear, entitlement and urban space in Bernard Rose's *Candyman*. In: SILVER, A.; URSINI, J. *Horror film reader*. New York: Limelight, 2000. p. 281-303.

BONNICI, T. Teorias estruturalistas e pós-estruturalistas. In: BONNICI, T.; ZOLIN, L. O. (org.). *Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. 3ª ed. Maringá: UEM, 2009. p. 131-157.

BOORMAN, S. Urtext. In: SADIE, S. (ed.) *The new grove dictionary of music and musicians, vol. 26*. 2nd ed. New York: Grove Dictionaries, 2001. p. 163-164.

BOQUET, G. *Teatro e sociedade: Shakespeare*. São Paulo: Perspectiva, 1989.

BORDWELL, D. The classical Hollywood style, 1917-1960. In: BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985a. p. 1-84.

_____. Film style and technology, 1930-1960. In: BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985b. p. 339-364.

BORGES, J. L. Pierre Menard, autor do Quixote. In: *Obras completas I*. São Paulo: Globo, 1999. p. 490-498.

BRADBURY, R. *Fahrenheit 451*. New York: Del Rey books, 1996.

BRANDÃO, I. L. *Não verás país nenhum*. 11ª Ed. São Paulo: Global, 1985.

BRANIGAN, E. *Point of view in the cinema*. Berlin: Mouton, 1984.

_____. *Narrative comprehension and film*. London: Routledge, 1992.

BRASIL. A. *Os que bebem como os cães*. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.

BREMOND, C. A Lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, R. et al. *Análise estrutural da narrativa*. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1976. p. 110-135.

BURGESS, A. *A Clockwork Orange*. Cutchogue: Buccaneer Books, 1962.

CAMPBELL, C. *A ética romântica e o espírito do consumismo moderno*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

CAMPBELL, J. *The hero with a thousand faces*. 2nd ed. Princeton: Princeton University Press, 1968.

CANDIDO, A. A personagem no romance. In: CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. 9ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1998. p. 51-80.

CARROLL, N. *The philosophy of horror or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.

CASEY, E. S. *The fate of place: a philosophical history*. Berkeley: University of California Press, 1998.

CERVANTES-SAAVEDRA, M. *Dom Quixote de la Mancha*. São Paulo: Nova Cultural; Círculo do Livro, 1993.

CHATMAN, S. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

_____. *Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press, 1990.

CHRISTIE, A. *Assassinato no Expresso do Oriente*. Rio de Janeiro: Altaya; Record, 1981.

_____. *O caso dos dez negrinhos*. São Paulo: Abril, 1981.

_____. *O misterioso caso de Styles*. 6ª ed. Rio de Janeiro: Record, 1985?.

CLOVER, C. J. *Men, women and chainsaws: gender in the modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

COMPAGNON, A. *Os cinco paradoxos da modernidade*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

COHEN, R. Do postmodern genres exist? In: LUCY, N. (ed.) *Postmodern literary theory: an anthology*. Oxford: Blackwell, 2000. p. 293-309.

COMOLLI, J.-L. The ironical Howard Hawks. In: HILLIER, J. (ed.). *Cahier du cinema: The 1960s – New Wave, new cinema, reevaluating Hollywood*. Cambridge: Harvard University Press, 1992. p. 181-186.

COMOLLI, J.-L et alli. Twenty years on: a discussion about American cinema and the *politique des auteurs*. In: HILLIER, J. (ed.). *Cahier du cinema: The 1960s – New Wave, new cinema, reevaluating Hollywood*. Cambridge: Harvard University Press, 1992. p. 196-209.

CONRAD, J. *Heart of darkness*. In: ABRAMS, M. H. (gen. ed.) *et alli. The Norton anthology of English literature, vol. 2C*. New York: W. W. Norton & Company, 2000. p. 1957-2017.

CORSO, D. L.; CORSO, M. *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, G. *Cinema 1: the movement-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997.

_____. *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press, 1994.

DERRIDA, J. Structure Sign and play in the discourse of the human sciences. In: *Writing and difference*. Chicago: University of Chicago Press, 1978. p. 278-293.

_____. Plato's Pharmacy. In: *Dissemination*. Chicago: University of Chicago Press, 1981. p. 61-171.

DIFFRIENT, D. S. A film is being beaten: notes on the shock cut and the material violence of horror. In: HANTKE, S. (ed.) *Horror film: creating and marketing fear*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004. p. 52-81.

DIKA, V. The stalker film, 1978-81. In WALLER, G. A. (ed.) *American horrors: essays on the modern American horror film*. Urbana: University of Illinois Press, 1987. p. 86-101.

DUARTE, R. *Teoria Crítica da Indústria Cultural*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

_____. Indústria Cultural hoje. In: DURÃO, F. A.; ZUIN, A.; VAZ, A. F. (org.) *A Indústria Cultural hoje*. São Paulo: Boitempo, 2008. p. 97-110.

DURÃO, F. A. A short circuit of reading: *Red Dragon* as anti-theory. *Iowa journal of Cultural Studies*. v. 4, Spring 2004a. Disponível em <http://www.uiowa.edu/~ijcs/mainstream/durao.htm>. Acesso em: 8 ago. 2010.

_____. Breves observações sobre a Teoria, suas contradições e o Brasil. *Revista de Letras*. São Paulo 44(1): 81-95, 2004b. Disponível em <http://seer.fclar.unesp.br/letras/article/viewFile/242/241>. Acesso em : 8 ago. 2010.

_____. *Modernism and coherence: four chapters of a negative aesthetics*. Frankfurt: Peter Lang, 2008a.

_____. Fome de ordem. In: LACERDA, R. *Entre livros – Entreclássicos: James Joyce*. São Paulo: Duetto Editorial, 2008b. p. 75-81.

_____. Giros em falso no debate da teoria. *Alea: estudos neolatinos*. Rio de Janeiro: vol. 10, no. 1, 2008c. p. 54-69. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-106X2008000100004. Acesso em 30 out. 2008.

_____. *Rio-Durham (NC)-Berlim: um diário de idéias*. Campinas, UNICAMP, 2009a.

_____. Monologismo de lo múltiple. *Tópicos del seminario*. 21: Dialogismo monologismo y polifonia, 25-46, 2009b.

ELIOT, T. S. *The waste land*. In: ABRAMS, M. H. (gen. ed.) *et alli. The Norton anthology of English literature, vol. 2C*. New York: W. W. Norton & Company, 2000. p. 2368-2383.

_____. Tradition and the individual talent. In: LEITCH, V. B. (gen. ed.) *et alli. The Norton anthology of Theory and criticism*. New York: W. W. Norton & Company, 2001. p. 1091-1098

A epopeia de Gilgamesh. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FALCO, R. Medieval and Reformation roots. In: KINNEY, A. F. (ed.). *A companion to Renaissance drama*. Oxford: Blackwell, 2004. p. 239-256.

FELIX, J. C.; PONTE, C. A.; DURÃO, F. A. Wahrheit der Favela. In: HERZ, M; KLOSE, A; MÜLLER, J. P.; KRANZ, I. (org.). *Goofy history: Fehler machen Geschichte*. Viena; Colônia; Weimer: Böhlau Verlag, 2009. p. 19-21.

FIELDING, H. *Joseph Andrews and Shamela*. London: Penguin, 1999.

FISCHER, L.; LANDY, M. *Eyes of Laura Mars: a binocular critique*. In: WALLER, G. A. (Ed.). *American horrors: essays on the modern American horror film*. Urbana: University of Illinois Press, 1987. p. 62-78.

FLAUBERT, G. *Madame Bovary*. São Paulo: Editora Abril, 2010.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 25ª ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. *Nascimento da biopolítica: curso dado no Collège de France (1978-1979)*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FRANCO, R. A televisão segundo Adorno: o planejamento industrial do “espírito objetivo”. In: DURÃO, F. A.; ZUIN, A.; VAZ, A. F. (org.) *A Indústria Cultural hoje*. São Paulo: Boitempo, 2008. p. 111-122.

FRAYLING, C. Foreword. In: NOURMAND, T.; MARSH, G. *Film posters: horror*. Köln: Evergreen, 2006. p. 6-9.

FREUD, S. O estranho. In: *Edição standart brasileira das obras completas de Sigmund Freud, vol XIX*. Rio de Janeiro: Imago, 1996a. p. 233-269.

_____. O mal-estar na civilização. In: *Edição standart brasileira das obras completas de Sigmund Freud, vol XXI*. Rio de Janeiro: Imago, 1996b. p. 65-148.

_____. Cinco lições de psicanálise. In: *Edição eletrônica brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Versão 2.0. 1ª Ed. São Paulo: Imago, 1997. 1 CD-ROM.

_____. *Além do princípio do prazer*. In: *Obras completas, vol. 14*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010a. p. 161-239.

_____. *História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”)*. In: *Obras completas, vol. 14*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010b. p. 13-160.

_____. Recordar, repetir e elaborar. In: *Obras completas, vol. 10*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010c. p. 193-208.

GAGLIANI, W. D. Take a scalpel to those tropes. In: CASTLE, M. (ed.) *On writing horror: a handbook by The horror writers association*. Revised Edition. Cincinnati: Writer’s Digest Books, 2007. p. 156-158.

GELDER, K. (ed.) *The horror reader*. London: Routledge, 2000.

GENETTE, G. *Narrative discourse: an essay in method*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1983.

GIBSON, W. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 2000.

GOMES, P. E. S. A personagem cinematográfica. In: CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. 9ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1998. p. 103-119.

GREIMAS, A. J. *Semântica estrutural: pesquisa de método*. São Paulo: Cultrix, 1973.

GRIMM, J.; GRIMM, W. Hansel and Gretel. In: *The complete fairy tales of the brothers Grimm*. New York: Bantam, 1992. p. 58-64.

HALL, S. Nascimento e morte do sujeito moderno. In: *A identidade cultural na pós-modernidade*. 10ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. p. 23-46.

HANTKE, S. *Horror film: creating and marketing fear*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004.

HARVEY, D. *Condição pós-moderna*. 13ª ed. São Paulo: Loyola, 2004.

HAUSER, A. *História social da arte e da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HOBBSAWM, E. *The age of empire, 1875-1914*. New York: Vintage, 1989.

_____. *The age of revolution, 1789-1848*. New York: Vintage, 1996a.

_____. *The age of capital, 1848-1875*. New York: Vintage, 1996b.

_____. *Era dos extremos: o breve Século XX, 1914-1991*. 2ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

HULLOT-KENTOR, R. The exact sense in which the culture industry no longer exists. In: DURÃO, F. A. (ed.). *Culture industry today*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2010. p. 5-22.

HUTCHINGS, P. *The horror film*. Harlow: Pearson, 2004.

THE INTERNET MOVIE DATABASE. Disponível em <http://www.imdb.com>.

JAFFE, I. *Hollywood hybrids: mixing genres in contemporary films*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2008.

JAMESON, F. *The prison-house of language: a critical account of structuralism and Russian formalism*. Princeton: Princeton University Press, 1974.

_____. *The political unconscious: narrative as a socially symbolic act*. Ithaca: Cornell University Press, 1981.

_____. Reification and utopia in mass culture. In: *Signatures of the visible*. New York: Routledge, 1992. p. 9-34.

_____. Postmodernism and consumer society. In: *The cultural turn: selected writings on the postmodern, 1983-1998*. London: Verso, 2003. p. 1-20.

JEHA, J. Monstros: a face do mal. In: JEHA, J. (org.) *Monstros e monstruosidades na literatura*. Belo Horizonte: UFMG, 2007a. p. 7-8.

_____. Monstros como metáforas do mal. In: JEHA, J. (org.) *Monstros e monstruosidades na literatura*. Belo Horizonte: UFMG, 2007b. p. 9-31.

JOYCE, J. *Ulysses*. New York: Modern Library, 1992.

_____. *Finnegan's Wake*. London: Penguin, 2000.

KAWIN, B. F. *The funhouse and The howling*. In: WALLER, G. A. (Ed.). *American horrors: essays on the modern American horror film*. Urbana: University of Illinois Press, 1987. p. 102-113.

KIERKEGAARD, S. *Fear and trembling and Repetition*. Princeton: Princeton University Press, 1983.

KLEIN, N. *No logo: no space, no choice, no jobs*. New York: Picador, 1999.

KRACAUER, S. *From Caligari to Hitler: a psychological history of the German film*. Revised And Expanded edition. Princeton: Princeton University Press, 2004.

LANGFORD, B. *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.

LARSEN, N. Literature, immanent critique, and the problem of standpoint. *Mediations: journal of the Marxist literary group*. v. 24, no. 2, 2010, p. 49-64. Disponível em http://www.mediationsjournal.org/files/Mediations24_2_03.pdf. Acesso em 12 fev. 2011

LASCH, C. *O mínimo eu: sobrevivência psíquica em tempos difíceis*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

LEFEBVRE, H. *The production of space*. Malden: Blackwell, 1991.

LEVI, P. *É isto um homem?* Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

LÉVI-STRAUSS, C. A estrutura e a forma: reflexões sobre uma obra de Vladimir Propp. In: PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. p. 201-233.

LIPOVETSKY, G. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LYOTARD, J.-F. *The postmodern condition*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.

_____. Note on the meaning of 'post-'. In: LUCY, N. (ed.) *Postmodern literary theory: an anthology*. Oxford: Blackwell, 2000. p. 409-412.

MACHADO, J. P. *Dicionário etimológico da língua portuguesa, vol. 2*. Lisboa: Editorial Confluência, 1959.

MADDREY, J. *Nightmares in red white and blue: the evolution of the American horror film*. Jefferson: McFarland, 2004.

MAFFESOLI, M. *O ritmo da vida: variações sobre o imaginário pós-moderno*. Rio de Janeiro: Record, 2007.

MARX, K.; ENGELS, F. *Sobre literatura e arte*. 4ª ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1974.

McLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 14ª ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

MELVILLE, H. *Moby Dick*. London: Penguin, 1992.

MODLESKI, T. The terror of pleasure: the contemporary horror film and postmodern theory. In: GELDER, K. (ed.) *The horror reader*. London: Routledge, 2000. p. 286-293.

- MORE, T. *Utopia*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MUIR, J. K. *Wes Craven: the art of horror*. Jefferson: McFarland, 1998.
- MULVEY, L. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, I. (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal-Embrafilmes, 2003. p. 435-453.
- _____. Reflexões sobre “Prazer visual e cinema narrativo” inspiradas por *Duelo ao sol*, de King Vidor (1946). In: RAMOS, F. P. (Org.). *Teoria contemporânea do cinema, vol I: pós-estruturalismo e filosofia analítica*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005. p. 381-392.
- NAZÁRIO, L. *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte e Ciência, 1998.
- NEALE, S. *Genre and Hollywood*. London: Routledge, 2000.
- NIETZSCHE, F. *A gaia ciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- NOURMAND, T.; MARSH, G. (Eds.) *Film posters: horror*. Singapore: Evergreen, 2004.
- ORWELL, G. *1984*. Anniversary edition. London: Penguin, 2009.
- PHILLIPS, K. R. *Projected fears: horror films and American culture*. Westport: Praeger, 2005.
- POE, E. A. The philosophy of composition. In: LEITCH et. al. *The Norton anthology of theory and criticism*. New York: W. W. Norton & Co., 2001. p. 742-750.
- PONTE, C. A. *Towards humanity: narrator-character relationship in Stanley Kubrick’s 2001: a space odyssey and A clockwork orange*. 103 p. Dissertação (Mestrado em Língua Inglesa e Literaturas Correspondentes) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.
- _____. Todos na mesma lista: capitalismo e inevitabilidade em *Premonição*. In: *Teoria Crítica e inconformismo: tradições e perspectivas*. São Carlos: Editora da UFSCAR, 2008. 1 CD-ROM.
- _____. Do fim da causalidade: comparando os monstros cinematográficos nas últimas décadas. In: *Anais do IV CONIEC*. Campina Grande: UFCG, 2009. (no prelo)
- PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- PRADO, D. A. A personagem no teatro. In: CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. 9ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1998. 81-101.

- PYNCHON, T. *The crying of lot 49*. New York: HarperPerennial, 1999.
- _____. *Gravity's rainbow*. London: Penguin, 2006.
- QUENDLER, C. *From romantic irony to postmodernist metafiction*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2001.
- RADCLIFFE, A. *The mysteries of Udolpho*. London: Penguin, 2001.
- RAMOS, C. Indústria Cultural, consumismo e a dinâmica das satisfações no mundo administrado. In: DURÃO, F. A.; ZUIN, A.; VAZ, A. F. (org.) *A Indústria Cultural hoje*. São Paulo: Boitempo, 2008. p. 79-93.
- RICHARDSON, S. *Pamela or, Virtue rewarded*. London: Penguin, 1980.
- ROBB, B. J. *Screams and nightmares: the films of Wes Craven*. Woodstock: Overlook Press, 1998.
- ROCKOFF, A. *Going to pieces: the rise and fall of the slasher films, 1978-1986*. Jefferson: Mcfarland, 2002.
- ROSENFELD, A. Literatura e personagem. In: CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. 9ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1998. p. 9-49.
- ROUBINE, J.-J. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- ROUSSEAU, J.-J. *Emílio ou da educação*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter and the philosopher's stone*. London: Bloomsbury, 1997.
- _____. *Harry Potter and the chamber of secrets*. London: Bloomsbury, 1998.
- _____. *Harry Potter and the prisoner of Azkaban*. London: Bloomsbury, 1999.
- _____. *Harry Potter and the goblet of fire*. London: Bloomsbury, 2000.
- _____. *Harry Potter and the order of the phoenix*. London: Bloomsbury, 2003.
- _____. *Harry Potter and the half-blood prince*. London: Bloomsbury, 2005.
- _____. *Harry Potter and the deathly hallows*. London: Bloomsbury, 2007.
- SALINGER, J. D. *The catcher in the rye*. Boston: Little, Brown and Company, 1991.

SAPOLSKY, B. S.; MOLITOR, F. Sex and violence in slasher films. In: WELLS, A.; HAKANEN, E. A. (eds.) *Mass media and society*. Greenwich: Ablex Publishing, 1997. Disponível em <http://sapolsky.comm.fsu.edu/research/bookch/slasher.html>. Acesso em 20 Jan. 2011.

SAUSSURE, F. *Curso de lingüística geral*. São Paulo: Cultrix, 1993.

SCHATZ, T. *Boom and bust: American cinema in the 1940s*. Berkeley: University of California Press, 1999.

SHAKESPEARE, W. *Macbeth*. In: *The complete works of William Shakespeare*. New York: Gramercy, 1990. p. 1045-1070.

SHELLEY, M. *Frankenstein*. London: Penguin, 1994.

SIMPSON, P. L. The horror “event” movie: *The Mummy*, *Hannibal* and *Signs*. In: HANTKE, S. (ed.) *Horror film: creating and marketing fear*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004. p. 85-98.

SKAL, D. J. *The monster show: a cultural history of horror*. Revised edition. New York: Faber and Faber, 2001.

SORIA, A. C. S. Adorno: *Minima Moralia*: o passado preservado no presente. In: *Mente, cérebro e filosofia*. São Paulo, v. 7, p. 42-49, [S. I.].

STAM, R.; BURGOYNE, R.; FLITTERMAN-LEWIS, S. *New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism and beyond*. London: Routledge, 1992.

STERNE, L. *The life and opinions of Tristram Sandy, Gentleman*. London: Penguin, 2003.

STEVENSON, R. L. *Dr. Jekyll and Mr. Hyde with The merry men & other tales and fables*. London: Wordsworth, 1999.

STOKER, B. *Dracula*. London: Penguin, 1994.

TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. *Introdução à literatura fantástica*. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

TRUFFAUT, F. *Hitchcock/Truffaut: entrevistas, edição definitiva*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

TÜRCKE, C. *Sociedade excitada: filosofia da sensação*. Campinas: UNICAMP, 2010.

VASCONCELOS, S. G. Romance gótico: a persistência do romanesco. In: *Dez lições sobre o romance inglês do Século XVIII*. São Paulo: Boitempo, 2002. p. 118-133.

VOGLER, C. *The writer's journey: mythic structures for writers*. 2nd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 1998.

WALPOLE, H. *The castle of Otranto*. London: Penguin, 2001.

WAUGH, P. *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*. London: Routledge, 1984.

WOOD, R. Returning the look: *Eyes of a stranger*. In: WALLER, G. A. (Ed.). *American horrors: essays on the modern American horror film*. Urbana: University of Illinois Press, 1987. p. 79-85.

_____. *Hollywood from Vietnan to Reagan... and beyond*. Revised and expanded ed. New York: Columbia University Press, 2003.

WOOLF, V. *Mrs. Dalloway*. New York: Harcourt, 1981.

_____. *Orlando: a biography*. London: Penguin, 2000.

WYRICK, L. Horror at century's end: where have all the slashers gone?. *Pacific Coast Philology*. v. 33, no. 2, 1998, p. 122-126. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/1316843>. Acesso em: 15 abr. 2008.

XAVIER, I. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 4 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Filmes²⁴²

À PROCURA DA FELICIDADE=THE PURSUIT OF HAPPYNESS. Direção: Gabrielle Muccino. Produção: Todd Black, Jason Blumenthal, James Lassiter, Will Smith e Steve Tisch. Intérpretes: Will Smith, Jodie Smith, Thandie Newton e outros. Roteiro: Steve Conrad. [S.I.]: Columbia Pictures Co.; Relativity Media, p2006 (117 min.), son., color.

ACONTECEU NAQUELA NOITE=IT HAPPENED ONE NIGHT. Direção: Frank Capra. Produção: Frank Capra e Harry Cohn. Intérpretes: Clark Gable, Claudette Colbert e outros. Roteiro: Robert Riskin. [S. I.]: Columbia Pictures, p1934 (105 min.), son., P&B.

AEROPORTO 77=AIRPORT '77. Direção: Jerry Jameson. Produção: William Frye e Jennings Lang. Intérpretes: Jack Lemmon, Lee Grant, Joseph Cotton, Olivia de Havilland, James Stewart, Christopher Lee e outros. Roteiro: H. A. L. Craig, Charles Kuenstle, Michael Scheff e David Spector. [S. I.]: Universal, p1977 (114 min.), son., color.

O ALBERGUE=HOSTEL. Direção: Eli Roth. Produção: Chris Biggs, Mike Fleiss, Eli Roth e Philip Waley. Intérpretes: Jay Hernandez, Derek Richardson, Eythor Gudjonsson, Barbara Nedeljakova e outros. Roteiro: Eli Roth. [S. I.]: Gaumont Columbia Tristar; Official Site; Lions Gate, p2005 (94 min.), son., color.

ALI=ALI. Direção: Michael Mann. Produção: Paul Ardaji, A. Kitman Ho, James Lassiter, Michael Mann e Jon Peters. Intérpretes: Will Smith, Jamie Foxx, Jon Voight, Mario van Peebles, Jada Pinkett Smith e outros. Roteiro: Stephen J. Rivele, Christopher Wilkinson, Eric Roth e Michael Mann. [S. I.]: Sony, p2001 (157 min.), son., color.

ANIVERSÁRIO MACABRO=LAST HOUSE ON THE LEFT. Direção: Wes Craven. Produção: Sean S. Cunningham. Intérpretes: Sandra Peabody, Lucy Grantham, David Hess, Fred J. Lincoln, Jeramie Rain e outros. Roteiro: Wes Craven. [S. I.]: Lobster Enterprises; Sean S. Cunningham Films; The Night Co., p1972 (84 min.), son., color.

APOCALYPSE NOW=APOCALYPSE NOW. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola, Gray Frederickson, Shannon Lail, Fred Roos e Tom Sternberg. Intérpretes: Martin Sheen, Marlon Brando, Robert Duvall, Dennis Hopper e outros. Roteiro: Joseph Conrad, John Milius e Francis Ford Coppola. [S. I.]: Zoetrope Studios, p1979 (153 min.), son., color.

ARMADILHA DO DESTINO=CUL DE SAC. Direção: Roman Polanski. Produção: Gene Gutowski, Michael Klinger e Tony Tenser. Intérpretes: Donald Pleasance, Françoise

²⁴² O padrão escolhido para a notação de filmes é uma alternativa da ABNT, que apresenta o título completo do filme em maiúsculas e permite a inclusão do título original. No caso de não conseguir encontrar a tradução do título para o português, o título original permaneceu em maiúsculas para manter a coerência; no caso de haver dois títulos para o filme, seja em português ou na língua original, eles são separados por uma barra (/).

Dorléac, Lionel Stander, Jack MacGowran e outros. Roteiro: Gérard Brach e Roman Polanski. [S. I.]: Compton Films; Tekli British Productions, p1966 (113 min.), son., P&B.

ASSASSINATO NO ORIENT EXPRESS=MURDER ON THE ORIENT EXPRESS. Direção: Sidney Lumet. Produção: John Brabourne e Richard B. Goodwin. Intérpretes: Albert Finney, Lauren Bacall, Ingrid Bergman, Jacqueline Bisset, Jean-Pierre Cassel, Sean Connery, John Gielgud, Anthony Perkins, Vanessa Redgrave, Michael York e outros. Roteiro: Paul Dehn. [S. I.]: EMI; G. W. Films, p1974 (128 min.), son., color.

ASSIM CAMINHA A HUMANIDADE=GIANT. Direção: George Stevens. Produção: Henty Ginsberg e George Stevens. Intérpretes: Elizabeth Taylor, Rock Hudson, James Dean, Jane Withers, Mercedes McCambridge, Dennis Hopper, Rod Taylor e outros. Roteiro: Edna Ferber, Fred Guiol e Ivan Moffat. [S. I.]: Gian Productions; Warner Bros., p1956 (201 min.), son., color.

O ATAQUE DOS TOMATES ASSASSINOS=ATTACK OF THE KILLER TOMATOES. Direção: John de Bello. Produção: John de Bello, J. Stephen Peace e Mark L. Rosen. Intérpretes: David Miller, George Wilson, Sharon Taylor e outros. Roteiro: John de Bello, Costa Dillon, J. Stephen Peace e Rick Rockwell. [S. I.]: Four Square Productions, p1978 (87 min.), son., color.

AVATAR=AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron, Jon Landau e Josh McLaglen. Intérpretes: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Michelle Rodriguez, Giovanni Ribisi e outros. Roteiro: James Cameron. [S. I.]: Twentieth Century Fox; Dune Entertainment; Ingenious Film Partners; Lightstorm Entertainment, p2009 (162 min.), son., color.

OS BAD BOYS 2=BAD BOYS II. Direção: Michael Bay. Produção: . Intérpretes: Martin Lawrence, Will Smith, Peter Stormare, Joe Pantoliano, Henry Rollings e outros. Roteiro: Ron Shelton e Jerry Stahl. [S. I.]: Columbia; Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films, p (147 min.), son., color.

BATMAN=BATMAN. Direção: Tim Burton. Produção: Peter Guber, Chris Kenny e Jon Peters. Intérpretes: Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger, Jack Palance e outros. Roteiro: Sam Hamm e Warren Skaaren. [S. I.]: Warner Bros.; Guber-Peters Company; PolyGram Filmed Entertainment, p1989 (126 min.), son., color.

BATMAN BEGINS=BATMAN BEGINS. Direção: Christopher Nolan. Produção: Larry J. Franco, Lorne Orleans, Charles Roven e Emma Thomas. Intérpretes: Christian Bale, Michael Caine, Liam Neeson, Katie Holmes, Morgan Freeman, Gary Oldman, Cillian Murphy, Tom Wilkinson e outros. Roteiro: Christopher Nolan e David S. Goyer. [S. I.]: Warner Bros.; Syncopy; DC Comics; Patalex Productions, p2005 (140 min.), son., color.

BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS=THE DARK KNIGHT. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Lorne Orleans, Charles Roven e Emma Thomas.

Intérpretes: Christian Bale, Michael Caine, Maggie Gyllenhaal, Aaron Eckhart, Heath Ledger, Morgan Freeman, Gary Oldman, Cillian Murphy e outros. Roteiro: Jonathan Nolan e Christopher Nolan. [S. I.]: Warner Bros.; Syncopy; DC Comics; Legendary Pictures, p2008 (152 min.), son., color.

BATMAN & ROBIN=BATMAN & ROBIN. Direção: Joel Schumacher. Produção: William M. Elvin e Peter McGregor-Scott. Intérpretes: George Clooney, Arnold Schwarzenegger, Chris O'Donnell, Uma Thurman, Alicia Silverstone e outros. Roteiro: Akiva Goldsman. [S. I.]: Warner Bros.; PolyGram Filmed Entertainment, p1997 (125 min.), son., color.

BATMAN ETERNAMENTE=BATMAN FOREVER. Direção: Joel Schumacher. Produção: Tim Burton e Peter McGregor-Scott. Intérpretes: Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey, Nicole Kidman, Chris O'Donnell, Drew Barrymore e outros. Roteiro: Lee Batchler, Janet Scott Batchler e Akiva Goldsman. [S. I.]: Warner Bros.; PolyGram Filmed Entertainment, p1995 (121 min.), son., color.

BATMAN: O RETORNO=BATMAN RETURNS. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton, Denise Di Novi e Larry J. Franco. Intérpretes: Michael Keaton, Michelle Pfeiffer, Danny DeVito, Christopher Walken e outros. Roteiro: Daniel Waters. [S. I.]: Warner Bros.; PolyGram Filmed Entertainment, p1992 (126 min.), son., color.

O BEBÊ DE ROSEMARY=ROSEMARY'S BABY. Direção: Roman Polanski. Produção: William Castle. Intérpretes: Mia Farrow, John Cassavetes, Ruth Gordon e outros. Roteiro: Roman Polanski. [S. I.]: William Castle Productions, p1968 (136 min.), son., color.

O BEIJO AMARGO=THE NAKED KISS. Direção: Samuel Fuller. Produção: Samuel Fuller. Intérpretes: Constance Towers, Anthony Eisley, Michael Dante e outros. Roteiro: Samuel Fuller. [S. I.]: Leon FromKess-SamFirks Productions, p1964 (90 min.), son., color.

BEIJOS QUE MATAM=KISS THE GIRLS. Direção: Gary Fleder. Produção: David Brown, Joe Wizan e Steve Wizan. Intérpretes: Morgan Freeman, Ashley Judd, Cary Elwes, Brian Cox, Mena Suvari e outros. Roteiro: David Klass. [S. I.]: Paramount; Rysher Entertainment, p1997 (115 min.), son., color.

BLÁCULA, O VAMPIRO NEGRO=BLACULA. Direção: William Crain. Produção: Joseph T. Naar. Intérpretes: William Marshall, Vonetta McGee, Denise Nicholas e outros. Roteiro: Joan Torres e Raymond Koenig. [S. I.]: American International Pictures; Power Productions, p1972 (93 min.), son., color.

BLADE, O CAÇADOR DE VAMPIROS=BLADE. Direção: Stephen Norrington. Produção: Jon Divens, Robert Engelman, Peter Frankfurt, Andrew J. Horne e Wesley Snipes. Intérpretes: Wesley Snipes, Kris Kistofferson, Stephen Dorf, Udo Kier, Tracy Lords e outros. Roteiro: David S. Goyer. [S. I.]: Amen Ra Films; Imaginary Forces; Marvel Enterprises; New Line Cinema, p1998 (120 min.), son., color.

BLOOM=BLOOM. Direção: Sean Walsh. Produção: Mark Byrne e Sean Walsh. Intérpretes: Stephen Rea, Angeline Ball, Hugh O'Connor e outros. Roteiro: James Joyce. [S. I.]: Odyssey Pictures, p2003 (113 min.), son., color.

BOÊMIO ENCANTADOR=HOLIDAY. Direção: George Cuckor. Produção: Everett Riskin. Intérpretes: Katharine Hepburne, Cary Grant, Doris Nolan e outros. Roteiro: Donald Ogden Stewart e Sidney Buchman. [S. I.]: Columbia Pictures, p1938 (95 min.), son., P&B.

A BOLHA=THE BLOB. Direção: Irvin S. Yeaworth Jr.. Produção: Jack H. Harris. Intérpretes: Steve McQueen, Aneta Corsaut, Earl Rowe e outros. Roteiro: Theodore Simonson e Kay Linaker. [S. I.]: Fairview Productions; Tonylyn Productions, p1958 (86 min.), son., color.

BRINCANDO DE SEDUZIR=BEAUTIFUL GIRLS. Direção: Ted Demme. Produção: Alan C. Blomquist e Cary Woods. Intérpretes: Matt Dillon, Noah Emmerich, Annabeth Gish, Timothy Hutton, Rosie O'Donnel, Natalie Portman, Michael Rappaport, Mira Sorvino, Uma Thurman, David Arquette e outros. Roteiro: Scott Rosenberg. [S. I.]: Miramax Films; Woods Entertainment, p1996 (112min.), son., color.

A BRUMA ASSASSINA=THE FOG. Direção: John Carpenter. Produção: Debra Hill. Intérpretes: Adrienne Barbeau, Jamie Lee Curtis, Janet Leigh, Tom Atkins e outros. Roteiro: John Carpenter e Debra Hill. [S. I.]: AVCO Embassy Pictures; EDI; Debra Hill Productions, p1980 (89 min.), son., color.

OS CABEÇAS DE VENTO=AIRHEADS. Direção: Michael Lehmann. Produção: Marc Burg, Ira Shuman e Robert Simonds. Intérpretes: Brendam Fraser, Steve Buscemi, Adam Sandler, David Arquette, Chris Farley, Judd Nelson e outros. Roteiro: Rich Wilkes. [S. I.]: Twentieth Century Fox; Island World; Robert Simonds Productions, p1994 (92 min.), son., color.

O CALDEIRÃO INFERNAL=LE CHAUDRON INFERNAL. Direção: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérpretes: George Méliès e outros. Roteiro: George Méliès. [S. I.]: George Méliès; Star Film, p1903 (2 min.), mudo, P&B.

A CASA DOS 1000 CORPOS=HOUSE OF A 1000 CORPSES. Direção: Rob Zombie. Produção: Andy Gould e Danielle Shilling Lovett. Intérpretes: Chad Bannon, Karen Black, William Bassett, Erin Daniels, Sid Haig, Sheri Moon Zombie e outros. Roteiro: Rob Zombie. [S. I.]: Spectacle Entertainment Group; Universal Pictures, p2003 (89 min.), son., color.

CIDADE DE DEUS=CIDADE DE DEUS. Direção: Fernando Meirelles e Kátia Lund. Produção: Andrea Barata Ribeiro, Marc Beauchamps, Daniel Filho, Hank Levine, Vincent Maraval, Mauricio Andrade Ramos e Juliette Renaud. Intérpretes: Alexandre Rodrigues,

Matteus Nachtergaele, Leandro Firmino, Douglas Silva, Alice Braga, Seu Jorge e outros. Roteiro: Bruno Mantovani. [S. I.]: O2 Filmes; Videofilmes; Globo Filmes; Lumière; Wild Bunch; Hank Levine Film, p2002 (135 min.), son., color.

CINDERELO SEM SAPATO=CINDERELLA. Direção: Frank Tashlin. Produção: Jerry Lewis. Intérpretes: Jerry Lewis, Ed Wynn, Judith Anderson, Henry Silva e outros. Roteiro: Frank Tashlin. [S. I.]: Jerry Lewis Productions; Paramount Pictures, p1960 (91 min.), son., P&B.

CLEÓPATRA=CLEOPATRA. Direção: Joseph L. Mankiewicz. Produção: Walter Wanger. Intérpretes: Elizabeth Taylor, Rex Harrison, Richard Burton, Martin Landau e outros. Roteiro: Joseph L. Mankiewicz, Ranald MacDougall e Sidney Buchman. [S. I.]: Twentieth Century Fox; MCL Films S.A.; Walwa Films S.A., p1963 (192 min.), son., color.

COLORS: AS CORES DA VIOLÊNCIA=COLORS. Direção: Dennis Hopper. Produção: Paul Lewis e Robert H. Solo. Intérpretes: Sean Penn, Robert Duvall, Maria Conchita Alonso, Don Cheadle e outros. Roteiro: Michael Schiffer. [S. I.]: Orion Pictures Corporation, p1988 (120 min.), son., color.

CONAN, O BÁRBARO=CONAN THE BARBARIAN. Direção: John Millius. Produção: Raffaella De Laurentiis e Buzz Feitshans. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, James Earl Jones, Max Von Sydow, Mako e outros. Roteiro: John Millius e Oliver Stone. [S. I.]: Universal Pictures; Dino De Laurentiis Company, p1982 (129 min.), son., color.

CONAN, O DESTRUIDOR=CONAN THE DESTROYER. Direção: Richard Fleischer. Produção: Raffaella De Laurentiis e Edward R. Pressman. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Grace Jones, Mako, Wilt Chamberlain, Olivia D'Abo e outros. Roteiro: Stanley Mann. [S. I.]: De Laurentiis, p1984 (103 min.), son., color.

CORPO FECHADO=UNBREAKABLE. Direção: M. Night Shyamalan. Produção: Barry Mendel, Sam Mercer e M. Night Shyamalan. Intérpretes: Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Robin Wright, M. Night Shyamalan e outros. Roteiro: M. Night Shyamalan. [S. I.]: Touchstone Pictures; Blinding Edge Pictures; Barry Mendel Productions; Limited Edition Productions, p2000 (106 min.), son., color.

CREPÚSCULO=TWILIGHT. Direção: Catherine Hardwicke. Produção: Wyck Godfrey, Jamie Marshall, Greg Mooradian e Mark Morgan. Intérpretes: Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner, Anna Kendrick, Nikki Reed, Ashley Greene e outros. Roteiro: Melissa Rosenberg. [S. I.]: Summit Entertainment; Temple Hill Entertainment; Maverick Films; Imprint Entertainment; Goldcrest Pictures; Twilight Productions, p2008 (122 min.), son., color.

CRY WOLF: O JOGO DA MENTIRA=CRY WOLF. Direção: Jeff Wadlow. Produção: Beau Bauman. Intérpretes: Julian Morris, Lindy Booth, Jared Padalecki, Jon Bom Jovi,

Gary Cole e outros. Roteiro: Beau Bauman e Jeff Wadlow. [S. I.]: Hypnotic, p2005 (90 min.), son., color.

CUPIDO É MOLEQUE TEIMOSO=THE AWFUL TRUTH. Direção: Leo McCarey. Produção: Leo McCarey. Intérpretes: Irene Dunne, Cary Grant, Ralph Bellamy, Molly Lamont e outros. Roteiro: Viña Delmar. [S. I.]: Columbia Pictures, p1937 (91 min.), son., P&B.

DETETIVE MIXURUCA=IT'S ONLY MONEY. Direção: Frank Tashlin. Produção: Paul Jones. Intérpretes: Jerry Lewis, Joan O'Brien, Zachary Scott e outros. Roteiro: John Fenton Murray. [S. I.]: Jerry Lewis Productions; Paramount Pictures; York Pictures, p1962 (83 min.), son., P&B.

O DINHEIRO=L'ARGENT. Direção: Robert Bresson. Produção: Jean-Marc Henchoz e Daniel Toscan Du Plantier. Intérpretes: Christian Patey, Vincent Risterucci, Caroline Lang e outros. Roteiro: Robert Bresson. [S. I.]: Eôs Films; France 3 Cinéma; Marion's Films, p1983 (85 min.), son., color.

DO MUNDO NADA SE LEVA=YOU CAN'T TAKE IT WITH YOU. Direção: Frank Capra. Produção: Frank Capra. Intérpretes: Jean Arthur, Lionel Barrymore, James Stewart, Edward Arnold, Ann Miller, e outros. Roteiro: Robert Riskin. [S. I.]: Columbia Pictures; Bavária Film, p1938 (126 min.), son., P&B.

DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA=12 ANGRY MEN. Direção: Sidney Lumet. Produção: Henry Fonda e Reginald Rose. Intérpretes: Henry Fonda, Lee J. Cobb, Jack Klugman, Jack Warden, Joseph Sweeney e outros. Roteiro: Reginald Rose. [S. I.]: Orion-Nova Productions, p1957 (96 min.), son., color.

DRÁCULA=DRACULA. Direção: Tod Browning. Produção: Tod Browning e Carl Laemmle Jr.. Intérpretes: Bela Lugosi, Helen Chandler, David Manners, Dwight Frye, Edward van Sloan e outros. Roteiro: Bram Stoker, Hamilton Deane, John L. Balderston e Garrett Ford. [S. I.]: Universal Pictures, p1931 (75 min.), son., P&B.

DRÁCULA DE BRAM STOKER=BRAM STOKER'S DRACULA. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola, Fred Fuchs, James V. Hart, Charles Mulvehill e John Veitch. Intérpretes: Keanu Reeves, Gary Oldman, Winona Ryder, Anthony Hopkins, Cary Elwes, Tom Waits e outros. Roteiro: Bram Stoker e James V. Hart. [S. I.]: American Zoetrope; Columbia Pictures; Osiris Films, p1992 (128 min.), son., color.

DRÁCULA: MORTO MAS FELIZ=DRACULA: DEAD AND LOVING IT. Direção: Mel Brooks. Produção: Mel Brooks. Intérpretes: Leslie Nielsen, Peter MacNicol, Steven Weber, Mel Brooks, Amy Yasbeck, Anne Bancroft e outros. Roteiro: Mel Brooks, Rudy de Luca e Steve Haberman. [S. I.]: Gaumont; Castle Rock Entertainment; Brooksfilm, p1995 (88 min.), son., color.

DUELO AO SOL=DUEL IN THE SUN. Direção: King Vidor. Produção: . Intérpretes: Gregory Peck, Jennifer Jones, Joseph Cotten, Lillian Gish, Herbert Marshall, Lionel Barrymore, Walter Huston e outros. Roteiro: David O. Selznick. [S. I.]: The Selznick Studio, p1946 (144 min.), son., color.

EFEITO BORBOLETA=THE BUTTERFLY EFFECT. Direção: Eric Bress e J. Mackye Gruber. Produção: Chris Bender, A. J. Dix, Anthony Rhulen, Lisa Richardson e J. C. Pink. Intérpretes: Ashton Kutcher, Amy Smart, Melora Walters, William Lee Scott, Eric Stoltz e outros. Roteiro: Eric Bress e J. Mackye Gruber. [S. I.]: BenderSpink; FilmEngine; Katalyst Films; Province of British Columbia Production Services Tax Credit, p2004 (113 min.), son., color.

EFEITO BORBOLETA 2=THE BUTTERFLY EFFECT 2. Direção: John R. Leonetti. Produção: Chris Bender, A. J. Dix, Anthony Rhulen, J. C. Pink e Michael Stirling. Intérpretes: Eric Lively, Erica Durance, Dustin Milligan, Gina Holden, David Lewis e outros. Roteiro: Michael D. Weiss. [S. I.]: New Line Cinema; BenderSpink; FilmEngine, p2006 (92 min.), son., color.

EL DORADO=EL DORADO. Direção: Howard Hawks. Produção: Howard Hawks. Intérpretes: Robert Michum, John Wayne, James Caan, Charlene Holt e outros. Roteiro: Leigh Brackett. [S. I.]: Paramount Pictures; Laurel Productions, p1966 (126 min.), son., color.

EM BUSCA DO OURO=THE GOLD RUSH. Direção: Charles Chaplin. Produção: Charles Chaplin. Intérpretes: Charles Chaplin, Mack Swain, Tom Murray, Henry Bergman, Malcolm Waite, Geórgia Hale e outros. Roteiro: Charles Chaplin. [S. I.]: Charles Chaplin Productions, p1925 (95 min.), mudo, P&B.

ERA UMA VEZ NO OESTE=ONCE UPON A TIME IN THE WEST/C'ERA UMA VOLTA IL WEST. Direção: Sergio Leone. Produção: Fúlvio Morsella. Intérpretes: Henry Fonda, Claudia Cardinale, Jason Robards, Charles Bronson e outros. Roteiro: Sergio Leone e Sergio Donati. [S. I.]: Finanzia San Marco; Rafran Cinematografica; Paramount Pictures, p1968 (175 min.), son., color.

O ESPANTA TUBARÕES=SHARK TALE. Direção: Bibi Bergeron, Vicky Jenson e Rob Letterman. Produção: Bill Damaschke, Janet Healy e Allison Lyon Segan. Intérpretes: Will Smith, Angelina Jolie, Robert De Niro, Renée Zellweger, Jack Black, Martin Scorsese e outros. Roteiro: Michael J. Wilson e Rob Letterman. [S. I.]: DreamWorks Animation; DreamWorks SGK; Pacific Data Images, p2004 (90 min.), son., color.

ESPELHOS DO MEDO=MIRRORS. Direção: Alexandre Aja. Produção: Eun-young Kim, Grégory Levasseur, Alexandra Milchan, Vlad Paunescu e Marc Sternberg. Intérpretes: Kiefer Sutherland, Amy Smart, Paula Patton, Cameron Boyce, Erica Gluck e outros. Roteiro: Alexandre Aja e Grégory Levasseur. [S. I.]: Regency Enterprises; New Regency Pictures; Luna Pictures; ASAF; Castel Film Romania, p2008 (110 min.), son., color.

EU AINDA SEI O QUE VOCÊS FIZERAM NO VERÃO PASSADO=I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER. Direção: Danny Canon. Produção: William S. Beasley, Stokely Chaffin, Erik Feig e Neal H. Moritz. Intérpretes: Jennifer Love Hewitt, Freddie Prinze Jr., Brandy Norwood, Mekhi Phifer, Bill Cobbs e outros. Roteiro: Trey Callaway. [S. I.]: Mandalay Entertainment; Summe Knowledge LLC, p1998 (100 min.), son., color.

EU, ROBÔ=I, ROBOT. Direção: Alex Proyas. Produção: John Davis, Topher Dow, Wyck Godfrey, Laurence Mark e Stephen R. McGlothen. Intérpretes: Will Smith, Bridget Moynahan, Alan Tudyk, James Cromwell, Shia LaBeouf e outros. Roteiro: Jeff Vintar e Akiva Goldsman. [S. I.]: Twentieth Century Fox; Mediastream Vierte GmbH & Co. Vermarktungs KG; Davis Entertainment; Laurence Mark Productions; Overbrook Entertainment; Canlaws Productions, p2004 (115 min.), son., color.

EU SEI O QUE VOCÊS FIZERAM NO VERÃO PASSADO=I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER. Direção: Jim Gillespie. Produção: Stokely Chaffin, Erik Feig e Neal H. Moritz. Intérpretes: Jennifer Love Hewitt, Freddie Prinze Jr., Sarah Michelle Gellar, Ryan Phillippe, Bridgette Wilson, Anne Heche e outros. Roteiro: Kevin Williamson. [S. I.]: Columbia Pictures; Mandalay Entertainment; Summe Knowledge LLC, p1997 (100 min.), son., color.

EU SOU A LENDA=I AM LEGEND. Direção: Francis Lawrence. Produção: Akiva Goldsman, David Heyman, James Lassiter, Neal H. Moritz, Tracy Tormé e Jeffrey Wetzell. Intérpretes: Will Smith, Alice Braga, Charlie Tahan, Willow Smith e outros. Roteiro: Mark Protosevich e Akiva Goldsman. [S. I.]: Warner Bros.; Village Roadshow Pictures; Weed Road Pictures; Overbrook Entertainment; 3 Arts Entertainment; Heyday Films; Original Film, p2007 (101 min.), son., color.

O EXORCISTA=THE EXORCIST. Direção: William Friedkin. Produção: William Peter Blatty. Intérpretes: Ellen Burstyn, Max Von Sydow, Lee J. Cobb, Jason Miller, Linda Blair, Mercedes McCambridge e outros. Roteiro: William Peter Blatty. [S. I.]: Hoya Productions; Warner Bros., p1973 (122 min.), son., color.

O EXORCISTA II: O HEREGE=EXORCIST II: THE HERETIC. Direção: John Boorman. Produção: John Boorman e Richard Lederer. Intérpretes: Linda Blair, Richard Burton, Louise Fletcher, Max von Sydow, James Earl Jones, Ned Beatty e outros. Roteiro: William Goodhart. [S. I.]: Warner Bros., p1977 (118 min.), son., color.

O EXTERMINADOR DO FUTURO=THE TERMINATOR. Direção: James Cameron. Produção: Gale Anne Hurd. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn, Paul Winfield, Lance Henriksen e outros. Roteiro: James Cameron e Gale Anne Hurd. [S. I.]: Hemdale Film; Cinema 84; Euro Film Funding; Pacific Western, p1984 (107 min.), son., color.

FAR CRY=FAR CRY. Direção: Uwe Boll. Produção: Uwe Boll, Dan Clarke e Shawn Williamson. Intérpretes: Til Schweiger, Emmanuelle Vaugier, Natalis Avelon, Chris Coppola, Udo Kier e outros. Roteiro: Michael Roesch, Peter Scheerer e Masaji Takei. [S. I.]: Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG; Far Cry Productions; Brightlight Pictures, p2008 (95 min.), son., color.

FEITIÇO DO TEMPO=GROUNDHOG DAY. Direção: Harold Ramis. Produção: Trevor Albert e Harold Ramis. Intérpretes: Bill Murray, Andie MacDowell, Chris Elliott, Stephen Tobolowsky, Brian Doyle-Murray e outros. Roteiro: Danny Rubin e Harold Ramis. [S. I.]: Columbia Pictures, p1993 (101 min.), son., color.

FELIZ ANIVERSÁRIO PARA MIM=HAPPY BIRTHDAY TO ME. Direção: J. Lee Thompson. Produção: John Dunning e André Link. Intérpretes: Melissa sue Anderson, Glenn Ford, Lawrence Dane, e outros. Roteiro: John C. W. Saxton, Peter Jobin e Timothy Bond. [S. I.]: Canadian Film Development Corporation; Columbia Pictures; Famous Players; The Birthday Film Company, p1981 (110 min.), son., color.

FRANKENSTEIN=FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle Jr.. Intérpretes: Colin Clive, Mae Clark, John Boles, Boris Karloff e outros. Roteiro: Garrett Fort e Francis Edward Faragoh. [S. I.]: Universal Pictures, p1931 (70 min.), son., P&B.

FRANKESTEIN DE MARY SHELLEY=MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN.. Direção: Kenneth Branagh. Produção: Kenneth Branagh, Francis Ford Coppola, James V. Hart, Darvid Parfitt e John Veitch. Intérpretes: Kenneth Branagh, Robert De Niro, Tom Hulce, Helena Bonham Carter, Aidan Quinn, Ian Holm, John Cleese e outros. Roteiro: Steph Lady e Frank Darabont. [S. I.]: TriStar Pictures; Japan Satellite Broadcasting; IndieProd Company Productions; American Zoetrope, p1994 (123 min.), son., color.

FREDDY X JASON=FREDDY VS. JASON. Direção: Ronnie Yu. Produção: Sean S. Cunningham. Intérpretes: Robert Englund, Ken Kirzinger, Monica Keena, Jason Ritter, Kelly Rowland e outros. Roteiro: Damian Shannon e Mark Swift. [S. I.]: New Line Cinema; Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica; Avery Pics; Sean S. Cunningham Films; WTC Productions; Yanniz Technology Corporation, p2003 (97 min.), son., color.

O GALANTE MR. DEEDS=MR. DEEDS GOES TO TOWN. Direção: Frank Capra. Produção: Frank Capra. Intérpretes: Jean Arthur, Gary Cooper, George Bancroft, e outros. Roteiro: Robert Riskin. [S. I.]: Columbia Pictures, p1936 (115 min.), son., P&B.

GARGANTA PROFUNDA=DEEP THROAT. Direção: Gerard Damiano. Produção: Louis Peraino. Intérpretes: Linda Lovelace, Harry Reems, Dolly Sharp, Bill Harrison e outros. Roteiro: Gerard Damiano. [S. I.]: Gerard Damiano Film Productions, p1972 (61 min.), son., color.

GAROTOS PERDIDOS=THE LOST BOYS. Direção: Joel Schumacher. Produção: Harvey Bernhard. Intérpretes: Dianne Wiest, Jason Patrick, Corey Feldman, Corey Haim, Kiefer

Sutherland, Jami Getz e outros. Roteiro: Janice Fischer, James Jeremias e Jeffrey Boam. [S. I.]: Warner Bros., p1987 (97 min.), son., color.

THE GREAT TRAIN ROBBERY. Direção: Edwin S. Porter. Produção: [S. I.]. Intérpretes: A. C. Abadie, Gilbert M. 'Bronco Billy' Anderson, George Barnes e outros. Roteiro: Edwin S. Porter. [S. I.]: Edison Manufacturing Company, p1903 (11 min.), mudo, P&B.

O GRITO=JU-ON. Direção: Takashi Shimizu. Produção: Takashige Ichise, Kunio Kawakami, Yoshinori Kumazawa e Hiroki Numata. Intérpretes: Megumi Okina, Misaki Itô, Misa Uehara, Kayoko Shibata, Yuya Ozeki, Takako Fuji e outros. Roteiro: Takashi Shimizu. [S. I.]: Pioneer LDC; Nikkatsu; Oz Company; Xanadeux Company, p2002 (92 min.), son., color.

O GRITO=THE GRUDGE. Direção: Takashi Shimizu. Produção: Aubrey Henderson, Takashige Ichise, Michael Kirk, Sam Raimi, Shintaro Shimozawa e Robert G. Tapert. Intérpretes: Sarah Michelle Gellar, Jason Behr, William Mapother, Clea DuVall, Bill Pullman, Yuya Ozeki, Takako Fuji e outros. Roteiro: Stephen Susco. [S. I.]: Columbia Pictures; Ghosthouse Pictures; Fellah Pictures; Senator International; Vertigo Entertainment, p2004 (92 min.), son., color.

GUERRA DOS MUNDOS=WAR OF THE WORLDS. Direção: Byron Haskin. Produção: George Pal. Intérpretes: Gene Barry, Ann Robinson, Les Tremayne, e outros. Roteiro: Barré Lyndon. [S. I.]: Paramount Pictures, p1953 (85 min.), son., color.

GUERRA DOS MUNDOS=WAR OF THE WORLDS. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy e Colin Wilson. Intérpretes: Tom Cruise, Dakota Fanning, Miranda Otto, Tim Robbins e outros. Roteiro: Josh Friedman e David Koepp. [S. I.]: Paramount Pictures; DreamWorks SKG; Amblin Entertainment; Cruise/Wagner Productions, p2005 (116 min.), son., color.

GUERRA NAS ESTRELAS: EPISÓDIO I – A AMEAÇA FANTASMA=STAR WARS: EPISODE I – THE PANTOM MENACE. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Intérpretes: Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd, Ian McDiarmid, Frank Oz e outros. Roteiro: George Lucas. [S. I.]: Lucasfilm, p1999 (136 min.), son., color.

GUERRA NAS ESTRELAS: EPISÓDIO II – O ATAQUE DOS CLONES=STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Intérpretes: Ewan McGregor, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson, Natalie Portman, Ian McDiarmid, Frank Oz e outros. Roteiro: George Lucas e Jonathan Hales. [S. I.]: Lucasfilm, p2002 (142 min.), son., color.

GUERRA NAS ESTRELAS: EPISÓDIO III – A VINGANÇA DOS SITH=STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Intérpretes: Ewan McGregor, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L.

Jackson, Natalie Portman, Ian McDiarmid, Frank Oz e outros. Roteiro: George Lucas. [S. I.]: Lucasfilm, p2005 (140 min.), son., color.

HALLOWEEN: A NOITE DO TERROR=HALLOWEEN. Direção: John Carpenter. Produção: Debra Hill. Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Donald Pleasence, Nancy Kyes, P. J. Soles, Kyle Richards, Tony Moran e outros. Roteiro: John Carpenter e Debra Hill. [S. I.]: Compass International Pictures; Falcon International Productions, p1978 (91 min.), son., color.

HALLOWEEN: O INÍCIO=HALLOWEEN. Direção: Rob Zombie. Produção: Malek Akkad, Andy Gould e Rob Zombie. Intérpretes: Malcolm McDowell, Scout Taylor-Compton, Tyler Mane, Daeg Faerch, Sherri Moon Zombie, Brad Dourif, William Forsythe e outros. Roteiro: Rob Zombie. [S. I.]: Dimension Films; Nightfall Productions; Spectacle Entertainment Group; Trancas International Films; The Weinstein Company, p2007 (109 min.), son., color.

HALLOWEEN 2: O PESADELO CONTINUA=HALLOWEEN II. Direção: Rick Rosenthal. Produção: John Carpenter e Debra Hill. Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Donald Pleasence, Charles Cyphers, Jeffrey Kramer e outros. Roteiro: John Carpenter e Debra Hill. [S. I.]: De Laurentiis; Universal Pictures, p1981 (92 min.), son., color.

HALLOWEEN II=HALLOWEEN II. Direção: Rob Zombie. Produção: Malek Akkad, Andy Gould e Rob Zombie. Intérpretes: Malcolm McDowell, Scout Taylor-Compton, Tyler Mane, Sherri Moon Zombie, Brad Dourif e outros. Roteiro: Rob Zombie. [S. I.]: Dimension Films; Spectacle Entertainment Group; Trancas International Films, p2009 (105 min.), son., color.

HALLOWEEN III: A NOITE DAS BRUXAS= HALLOWEEN III: SEASON OF THE WITCH. Direção: Tommy Lee Wallace. Produção: John Carpenter e Debra Hill. Intérpretes: Tom Atkins, Stacey Nelkin, Dan O'Herlihy, Michael Currie e outros. Roteiro: Tommy Lee Wallace. [S. I.]: Dino De Laurentiis company; Universal Pictures, p1982 (98 min.), son., color.

HALLOWEEN 4: O RETORNO DE MICHAEL MYERS=HALLOWEEN 4: THE RETURN OF MICHAEL MYERS. Direção: Dwight H. Little. Produção: Paul Freeman. Intérpretes: Donald Pleasence, Ellie Cornell, Danielle Harris, George P. Wilbur, Beau Starr, e outros. Roteiro: Alan B. McElroy. [S. I.]: Trancas International Films, p1988 (88 min.), son., color.

HALLOWEEN 5: A VINGANÇA DE MICHAEL MYERS=HALLOWEEN 5. Direção: Dominique Othenin-Girard. Produção: Ramsey Thomas. Intérpretes: Donald Pleasence, Danielle Harris, Ellie Cornell, Beau Starr, Don Shanks e outros. Roteiro: Michael Jacobs, Dominique Othenin-Girard e Shem Bitterman. [S. I.]: Magnum Pictures Inc.; The Return of Myers; Trancas International Films, p1989 (96 min.), son., color.

HALLOWEEN 6: A ÚLTIMA VINGANÇA=HALLOWEEN 6: THE CURSE OF MICHAEL MYERS. Direção: Joe Chappelle. Produção: Paul Freeman. Intérpretes: Donald Pleasence, Paul Rudd, Marianne Hagan, Kim Darby, Keith Bogart, George P. Wilbur e outros. Roteiro: Daniel Farrands. [S. I.]: Halloween VI Productions; Miramax Films; Nightfall, p1995 (88 min.), son., color.

HALLOWEEN H20: VINTE ANOS DEPOIS=HALLOWEEN H20: 20 YEARS LATER. Direção: Steve Miner. Produção: Paul Freeman. Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Josh Hartnett, Adam Arkin, Michelle Williams, LL Cool J, Janet Leigh e outros. Roteiro: Robert Zappia e Matt Greenberg. [S. I.]: Dimension Films; Nightfall Productions, p1998 (86 min.), son., color.

HALLOWEEN: RESSURREIÇÃO=HALLOWEEN RESURRECTION. Direção: Rick Rosenthal. Produção: Paul Freeman e Micheal Leahy. Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Busta Rhymes, Brad Loree, Sean Patrick Thomas e outros. Roteiro: Larry Brand e Sean Hood. [S. I.]: Dimension Films; Nightfall Productions; Trancas International Films, p2002 (94 min.), son., color.

HANCOCK=HANCOCK. Direção: Peter Berg. Produção: Allegra Clegg, Akiva Goldsman, James Lassiter, Michael Mann e Will Smith. Intérpretes: Will Smith, Jason Bateman, Charlize Theron, Jae Herald, Daeg Faerch e outros. Roteiro: Vincent Ngo e Vince Gilligan. [S. I.]: Columbia Pictures; Relativity Media; Blue Light; Weed Road Pictures; Overbrook Entertainment; Forward Pass; GH Three, p2008 (92 min.), son., color.

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL=HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman e Tanya Seghatchian. Intérpretes: Richard Harris, Maggie Smith, Robbie Coltrane, Daniel Radcliffe, Warwick Davis, John Hurt, Rupert Grint, Emma Watson, John Cleese, Alan Rickman e outros. Roteiro: Steve Kloves. [S. I.]: Warner Bros.; Heyday Films; 1492 Pictures, p2001 (152 min.), son., color.

HATCHET FOR THE HONEYMOON=IL ROSSO SEGNO DELLA FOLLIA. Direção: Mario Bava. Produção: Manuel Caño. Intérpretes: Stephen Forsyth, Gadmar Lassander, Laura Betti e outros. Roteiro: Santiago Moncada e Mario Bava. [S. I.]: Manuel Caño Sanciriago; Mercury Films; Pan Latina Films; Películas Ibarra y Cia, p1970 (88 min.), son., color.

HÉRCULES=HERCULES. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Ron Clements, Alice Dewey, John Musker e Noreen Tobin. Intérpretes: Tate Donovan, Josh Keaton, Roger Bart, Danny DeVito, James Woods, Rip Torn, Paul Shaffer, Amanda Plummer, Charlton Heston e outros. Roteiro: Ron Clements, John Musker, Don McEnery, Bob Shaw e Irene Mecchi. [S. I.]: Walt Disney Pictures; Walt Disney Feature Animation, p1997 (93 min.), son., color.

HITCH: CONSELHEIRO AMOROSO=HITCH. Direção: Andy Tennant. Produção: James Lassiter, Will Smith e Teddy Zee. Intérpretes: Will Smith, Eva Mendes, Kevin James, Amber Valletta, Adam Arkin, Michael Rappaport e outros. Roteiro: Kevin Bisch. [S. I.]: Columbia Pictures; Overbrook Entertainment, p2005 (118 min.), son., color.

HOMEM-ARANHA=SPIDERMAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Ian Bryce, Grant Curtis e Laura Ziskin. Intérpretes: Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Willem Dafoe, James Franco, Cliff Robertson, J. K. Simmons, Rosemary Harris, Bruce Campbell e outros. Roteiro: David Koepp. [S. I.]: Columbia Pictures; Marvel Enterprises; Laura Ziskin Productions, p2002 (121 min.), son., color.

O HOMEM ERRADO=THE WRONG MAN. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Henry Fonda, Vera Miles, Anthony Quayle, Harold J. Stone e outros. Roteiro: Maxwell Anderson e Angus MacPhail. [S. I.]: Warner Bros., p1956 (105 min.), son., color.

O HOMEM INVISÍVEL=THE INVISIBLE MAN. Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle Jr.. Intérpretes: Claude Rains, Gloria Stuart, William Harrigan, Henry Travers e outros. Roteiro: R. C. Sherriff. [S. I.]: Universal Pictures, p1922 (71 min.), son., color.

O HOMEM QUE ODIAVA AS MULHERES=THE BOSTON STRANGLER. Direção: Richard Fleischer. Produção: Robert Fryer. Intérpretes: Tony Curtis, Henry Fonda, George Kennedy, William Marshall, Murray Hamilton, Carole Shelley e outros. Roteiro: Edward Anhalt. [S. I.]: Twentieth Century Fox, p1968 (116 min.), son., color.

O HOMEM QUE SABIA DEMAIS=THE MAN WHO KNEW TOO MUCH. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Michael Balcon. Intérpretes: Leslie Banks, Peter Lorre, Edna Best, Frank Vosper e outros. Roteiro: Charles Bennett e D. B. Wyndham Lewis. [S. I.]: Gaumont British Picture Corporation, p1934 (75 min.), son., color.

O HOMEM QUE SABIA DEMAIS=THE MAN WHO KNEW TOO MUCH. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: James Stewart, Doris Day, Brenda De Barzie, Bernard Miles e outros. Roteiro: John Michael Hayes. [S. I.]: Paramount Pictures; Filwite Productions, p1956 (120 min.), son., color.

MIB: HOMENS DE PRETO=MEN IN BLACK. Direção: Barry Sonnenfeld. Produção: Laurie MacDonald, Walter F. Parkes e Graham Place. Intérpretes: Will Smith, Tommy Lee Jones, Linda Fiorentino, Vincent D'Onofrio, Rip Torn, Tony Shalhoub e outros. Roteiro: Ed Solomon. [S. I.]: Amblin Entertainment; Columbia Pictures; MacDonald/Parkes Productions, p1997 (98 min.), son., color.

MIIB: HOMENS DE PRETO II=MEN IN BLACK II. Direção: Barry Sonnenfeld. Produção: Laurie MacDonald, Walter F. Parkes e Graham Place. Intérpretes: Will Smith, Tommy Lee Jones, Rip Torn, Lara Flynn Boyle, Johnny Knoxville, Rosario Dawson, Tony Shalhoub, Patrick Warburton e outros. Roteiro: Robert Gordon e Barry Fanaro. [S. I.]:

Amblin Entertainment; Columbia Pictures; MacDonald/Parkes Productions, p2002 (88 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO=A NIGHTMARE ON ELM STREET. Direção: Wes Craven. Produção: Sara Risher e Robert Shaye. Intérpretes: John Saxon, Heather Langenkamp, Johnny Depp, Robert Englund e outros. Roteiro: Wes Craven. [S. I.]: New Line Cinema; Media Hom Entertainment; Smart Egg Pictures; The Elm Street Venture, p1984 (91 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO=A NIGHTMARE ON ELM STREET. Direção: Samuel Bayer. Produção: Michael Bay, Andrew Form, Bradley Fuller e John Rickard. Intérpretes: Jackie Earle Haley, Kyle Gallner, Rooney Mara, Katie Cassidy e outros. Roteiro: Wesley Strick e Eric Heisserer. [S. I.]: New Line Cinema; Platinum Dunes, p2010 (95 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO 2: A VINGANÇA DE FREDDY=A NIGHTMARE ON ELM STREET PART 2: FREDDY'S REVENGE. Direção: Jack Sholder. Produção: Michael S. Murphey, Sara Risher e Robert Shaye. Intérpretes: Mark Patton, Kim Myers, Robert Rusler, Hope Lange, Robert Englund e outros. Roteiro: David Chaskin. [S. I.]: New Line Cinema; Heron Communications; Smart Egg Pictures; Second Elm Street Venture, p1985 (87 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO 3: GUERREIROS DOS SONHOS=A NIGHTMARE ON ELM STREET: DREAM WARRIORS. Direção: Chuck Russell. Produção: Sara Risher e Robert Shaye. Intérpretes: Heather Langenkamp, Robert Englund, John Saxon, Patricia Arquette, Laurence Fishburne, Zsa Zsa Gabor e outros. Roteiro: Wes Craven, Bruce Wagner, Frank Darabont e Chuck Russell. [S. I.]: New Line Cinema; Heron Communications; Smart Egg Pictures; Third Elm Street Venture, p1987 (96 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO 4: O MESTRE DOS SONHOS=A NIGHTMARE ON ELM STREET 4: THE DREAM MASTER. Direção: Renny Harlin. Produção: Robert Shaye e Rachel Talalay. Intérpretes: Lisa Wilcox, Andras Jones, Robert Englund, Danny Hassel, Rodney Eastman e outros. Roteiro: Brian Helgeland, Jim Wheat e Ken Wheat. [S. I.]: New Line Cinema; Heron Communications; Smart Egg Pictures, p1988 (93 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO 5: O MAIOR HORROR DE FREDDY=A NIGHTMARE ON ELM STREET 5: THE DREAM CHILD. Direção: Stephen Hopkins. Produção: Rupert Harvey e Robert Shaye. Intérpretes: Robert Englund, Lisa Wilcox, Kelly Jo Minter, Danny Hassel e outros. Roteiro: Leslie Bohem. [S. I.]: New Line Cinema; Heron Communications; Smart Egg Pictures; The Fourth New Line-Heron Joint Venture, p1989 (89 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO 6: O PESADELO FINAL – A MORTE DE FREDDY=FREDDY'S DEAD: THE FINAL NIGHTMARE. Direção: Rachel Talalay. Produção: Robert Shaye e Aron Warner. Intérpretes: Robert Englund, Lisa Zane, Shon

Greenblatt, Tom Arnold, Roseanne, Johnny Depp e outros. Roteiro: Michael De Luca. [S. I.]: New Line Cinema; Nicolas Entertainment, p1991 (89 min.), son., color.

A HORA DO PESADELO 7: O NOVO PESADELO – O RETORNO DE FREDDY KRUEGER=WES CRAVEN’S NEW NIGHTMARE. Direção: Wes Craven. Produção: Marianne Maddalena, Jay Roewe. Intérpretes: Heather Langenkamp, Robert Englund, John Saxon, Robert Shaye, Wes Craven, Miko Hughes, Tracy Middendorf, Sara Risher e outros. Roteiro: Wes Craven. [S. I.]: New Line Cinema, p1994 (112 min.), son., color.

HOUSE ON SORORITY ROW. Direção: Mark Rosman. Produção: Ed Beyer, John G. Clark e Mark Rossman. Intérpretes: Kate McNeil, Eileen Davidson, Janis Ward, Robin Meloy, Harley Jane Kozak e outros. Roteiro: Mark Rosman. [S. I.]: VAE, p1983 (91 min.), son., color.

A IGUALDADE É BRANCA=TRZY KOLRY: BIALY. Direção: Krzysztof Kieslowski. Produção: Marin Karmitz. Intérpretes: Zbigniew Zamachowski, Julie Delpy, Janusz Gajos, Jerzy Stuhr e outros. Roteiro: Krzysztof Kieslowski e Krzysztof Piesiewicz. [S. I.]: MK2 Productions; France 3 Cinéma; CAB Productions; Zespol Filmowy “Tor”; Canal+; Fonds Eurimages du Conseil de Europe, p1994 (91 min.), son., color.

O ILUMINADO=THE SHINING. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Intérpretes: Jack Nicholson, Shelley Duval, Danny Lloyd, Scatman Crothers e outros. Roteiro: Stanley Kubrick e Diane Johnson. [S. I.]: Warner Bros.; Hawk Films; Peregrine; Producers Circle, p1980 (142 min.), son., color.

INDEPENDENCE DAY. Direção: Roland Emmerich. Produção: Frank Devlin. Intérpretes: Will Smith, Bill Pullman, Jeff Goldblum, Mary McDonnell, Randy Quaid, Vivica A. Fox, Harry Connick Jr. e outros. Roteiro: Dean Devlin e Roland Emmerich. [S. I.]: Centropolis Entertainment; Twentieth Century Fox, p1996 (145 min.), son., color.

INDIANA JONES E OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA=RAIDERS OF THE LOST ARK. Direção: Stephen Spielberg. Produção: Frank Marshall. Intérpretes: Harrison Ford, Karen Allen, Paul Freeman, John Rhys-Davies, Alfred Molina e outros. Roteiro: Lawrence Kasdan. [S. I.]: Paramount Pictures; Lucasfilm, p1981 (115 min.), son., color.

INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO=INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM. Direção: Stephen Spielberg. Produção: Robert Watts. Intérpretes: Harrison Ford, Kate Capshaw, Jonathan Ke Quan, Amrish Puri, Dan Aykroyd e outros. Roteiro: Willard Huyck e Gloria Katz. [S. I.]: Paramount Pictures; Lucasfilm, p1984 (118 min.), son., color.

INIMIGO DO ESTADO=ENEMY OF THE STATE. Direção: Tony Scott. Produção: Jerry Bruckheimer. Intérpretes: Gene Hackman, Will Smith, Jon Voight, Lisa Bonet, Scott Caan, Jason Lee, Gabriel Byrne, Jack Black, Jamie Kennedy e outros. Roteiro: David Marconi. [S.

I.]: Touchstone Pictures; Jerry Bruckheimer Films; Don Simpson/ Jerry Bruckheimer Films; Scott Free Productions; No Such Productions, p1998 (132 min.), son., color.

INTRIGA INTERNACIONAL=NORTH BY NORTHWEST. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Cary Grant, Eva Marie Saint, James Mason, Martin Landau e outros. Roteiro: Ernest Lehman. [S. I.]: MGM, p1959 (131 min.), son., color.

IRMÃS DIABÓLICAS=SISTERS. Direção: Brian De Palma. Produção: Edward R. Pressman. Intérpretes: Margot Kidder, Jennifer Salt, Charles Durning, William Finley e outros. Roteiro: Brian De Palma e Louisa Rose. [S. I.]: American International Pictures; Pressman-Williams, p1973 (93 min.), son., color.

JANELA INDISCRETA=REAR WINDOW. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: James Stewart, Gracy Kelly, Raymond Burr, Thelma Ritter, Wendell Correy e outros. Roteiro: John Michael Hayes. [S. I.]: Paramount Pictures; Patron, Inc., p1954 (112 min.), son., color.

JASON VAI PARA O INFERNO: A ÚLTIMA SEXTA-FEIRA=JASON GOES TO HELL: THE FINAL FRIDAY. Direção: Adam Marcus. Produção: Sean S. Cunningham. Intérpretes: John D. LeMay, Kari Keegan, Kane Hooder, Steven Williams e outros. Roteiro: Dean Lorey e Jay Huguely. [S. I.]: New Line Cinema; Sean S. Cunningham Films, p1993 (87 min.), son., color.

JASON X=JASON X. Direção: James Isaac. Produção: Noel Cunningham, James Isaac. Intérpretes: Lexa Doig, Lisa Ryder, Chuck Campbell, Jonathan Potts, Kane Hodder e outros. Roteiro: Todd Farmer. [S. I.]: Crystal Lake Entertainment; Friday X Productions; New Line Cinema, p2001 (91 min.), son., color.

JEJUM DE AMOR=HIS GIRL FRIDAY. Direção: Howard Hawks. Produção: Howard Hawks. Intérpretes: Cary Grant, Rosalind Russell, Ralph Bellamy, Gene Lockhart e outros. Roteiro: Charles Lederer. [S. I.]: Columbia Pictures, p1940 (92 min.), son., P&B.

JOGOS MORTAIS=SAW. Direção: James Wan. Produção: Mark Burg, Jason Constantine, Daniel J. Heffner, Gregg Hoffman, Oren Koules e Richard H. Prince. Intérpretes: Leigh Whannell, Cary Elwes, Danny Glover, Ken Leung, Shawnee Smith, Monica Potter, Tobin Bell e outros. Roteiro: Leigh Whannell. [S. I.]: Evolution Entertainment; Saw Productions, Inc.; Twisted Pictures, p2004 (103 min.), son., color.

JOGOS MORTAIS 2=SAW II. Direção: Darren Lynn Bousman. Produção: Mark Burg, Gregg Copeland, Daniel J. Heffner, Gregg Hoffman e Oren Koules. Intérpretes: Shawnee Smith, Donnie Whalberg, Tobin Bell e outros. Roteiro: Leigh Whannell e Darren Lynn Bousman. [S. I.]: Evolution Entertainment; Saw 2 Productions; Twisted Pictures; Got Films; Lions Gates Films, p2005 (93 min.), son., color.

JOGOS MORTAIS 3=SAW III. Direção: Darren Lynn Bousman. Produção: Mark Burg, Gregg Copeland, Gregg Hoffman e Oren Koules. Intérpretes: Tobin Bell, Shawnee Smith, Angus MacFadyen, Bahar Soomekh, Donnie Whalberg e outros. Roteiro: Leigh Whannell. [S. I.]: Twisted Pictures; Evolution Entertainment; Saw 2 Productions, p2006 (108 min.), son., color.

JOGOS MORTAIS 4=SAW IV. Direção: Darren Lynn Bousman. Produção: Mark Burg, Gregg Copeland, Gregg Hoffman e Oren Koules. Intérpretes: Tobin Bell, Costas Mandylor, Scott Patterson, Betsy Russell, Angus MacFadyen, Donnie Whalberg e outros. Roteiro: Patrick Melton e Marcus Dunstan. [S. I.]: Twisted Pictures, p2007 (93 min.), son., color.

JOGOS MORTAIS 5=SAW V. Direção: David Hackl. Produção: Mark Burg, Gregg Hoffman e Oren Koules. Intérpretes: Tobin Bell, Costas Mandylor, Scott Patterson, Betsy Russell, Angus MacFadyen e outros. Roteiro: Patrick Melton e Marcus Dunstan. [S. I.]: Twisted Pictures, p2008 (95 min.), son., color.

JOGOS MORTAIS 6=SAW VI. Direção: Kevin Greutert. Produção: Troy Begnaud, Mark Burg e Oren Koules. Intérpretes: Tobin Bell, Costas Mandylor, Mark Rolston, Shawnee Smith, Betsy Russell e outros. Roteiro: Patrick Melton e Marcus Dunstan. [S. I.]: Twisted Pictures; A Bigger Boat; Saw VI Productions, p2009 (90 min.), son., color.

JOGOS MORTAIS: O FINAL=SAW 3D. Direção: : Kevin Greutert. Produção: Troy Begnaud, Mark Burg e Oren Koules. Intérpretes: Tobin Bell, Costas Mandylor, Cary Elwes, Betsy Russell e outros. Roteiro: Patrick Melton e Marcus Dunstan. [S. I.]: Twisted Pictures; A Bigger Boat; Serendipity Productions, p2010 (90 min.), son., color.

KID AUTO RACES AT VENICE. Direção: Harry Lehrman. Produção: Mack Sennett. Intérpretes: Charles Chaplin, Harry Lehrman e outros. Roteiro: Harry Lehrman. [S. I.]: Keystone Film Company, p1914 (11 min.), mudo, P&B.

O LADRÃO DE CASACA=TO CATCH A THIEF. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Cary Grant, Gracy Kelly, Jessie Royce Landis, John Williams e outros. Roteiro: John Michael Hayes. [S. I.]: Paramount Pictures, p1955 (106 min.), son., color.

LARANJA MECÂNICA=A CLOCKWORK ORANGE. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Intérpretes: Malcolm McDowell, Patrick Magee, Michael Bates, Warren Clarke e outros. Roteiro: Stanley Kubrick. [S. I.]: Warner Bros.; Hawk Films, p1971 (136 min.), son., color.

LENDA URBANA 2=URBAN LEGENDS: FINAL CUT. Direção: John Ottman. Produção: Gina Matthews, Michael McDonnell, Neal H. Moritz e Richard Luke Rothchild. Intérpretes: Jennifer Morrison, Matthew Davis, Hart Bochner, Loretta Devine, Joseph Lawrence, Eva Mendes, anthony Anderson e outros. Roteiro: Paul Harris Boardman e Scott Derrickson. [S. I.]: Original Film; Phoenix Pictures, p2000 (97 min.), son., color.

LENDAS DA VIDA=THE LEGEND OF BAGGER VENCE. Direção: Robert Redford. Produção: Jake Eberts, Michael Nozik, Robert Redford, Joseph P. Reidy e Karen Tenkhoff. Intérpretes: Will Smith, Matt Damon, Charlize Theron, Bruce McGill, Joel Gretsche e outros. Roteiro: Jeremy Leven. [S. I.]: Twentieth Century Fox; DreamWorks SKG; Epsilon Motion Pictures; Wildwood Enterprises; Allied Filmmakers, p2000 (126 min.), son., color.

THE LIFE AND DEATH OF 9413, A HOLLYWOOD EXTRA. Direção: Robert Florey e Slavko Vorkapich. Produção: Robert Florey. Intérpretes: Jules Raucourt, George Voya, e outros. Roteiro: Robert Florey e Slavko Vorkapich. [S. I.]: [S. I.], p1928 (11 min.), mudo, P&B.

O LOBISOMEM=THE WOLF MAN. Direção: George Waggner. Produção: George Waggner. Intérpretes: Lon Chaney Jr., Claude Rains, Ralph Bellamy, Bela Lugosi e outros. Roteiro: Curt Siodmak. [S. I.]: Universal Pictures, p1941 (70 min.), son., P&B.

O LOBISOMEM=THE WOLFMAN. Direção: Joe Johnston. Produção: Sean Daniel, Benicio Del Toro, Scott Stuber e Rick Yorn. Intérpretes: Benicio Del Toro, Anthony Hopkins, Emily Blunt, Simon Merrells, Geraldine Chaplin, Hugo Weaving e outros. Roteiro: Andrew Kevin Walker e David Self. [S. I.]: Universal Pictures; Relativity Media; Stuber Productions, p2010 (103 min.), son., color.

LOUCA OBSESSÃO=MISERY. Direção: Rob Reiner. Produção: Steve Nicolaidis, Rob Reiner, Andrew Scheinman, Jeffrey Stott. Intérpretes: James Caan, Kathy Bates, Richard Farnsworth, Lauren Bacall e outros. Roteiro: William Goldman. [S. I.]: Castle Rock Entertainment; Nelson Entertainment, p1990 (107 min.), son., color.

LOUCADEMIA DE POLÍCIA=POLICE ACADEMY. Direção: Hugh Wilson. Produção: Paul Maslansky. Intérpretes: Steve Guttenberg, Kim Cattrall, G. W. Bailey, Bubba Smith, David Graf, Michael Winslow e outros. Roteiro: Neal Israel, Pat Proft e Hugh Wilson. [S. I.]: The Ladd Company; Warner Bros., p1984 (96 min.), son., color.

LOUCADEMIA DE POLÍCIA 2=POLICE ACADEMY 2: THEIR FIRST ASSIGNMENT. Direção: Jerry Paris. Produção: Leonard C. Kroll, Paul Maslansky. Intérpretes: Steve Guttenberg, Howard Hesseman, Bobcat Goldthwait, Bubba Smith, David Graf, Michael Winslow e outros. Roteiro: Neal Israel e Pat Proft. [S. I.]: The Ladd Company; Warner Bros., p1985 (87 min.), son., color.

LOUCADEMIA DE POLÍCIA 3: DE VOLTA AO TREINAMENTO=POLICE ACADEMY 3: BACK IN TRAINING. Direção: Jerry Paris. Produção: Paul Maslansky. Intérpretes: Steve Guttenberg, Bobcat Goldthwait, Bubba Smith, David Graf, Michael Winslow e outros. Roteiro: Gene Quintano. [S. I.]: Police Academy Productions; Warner Bros., p1986 (83 min.), son., color.

LOUCADEMIA DE POLÍCIA 4: O CIDADÃO SE DEFENDE=POLICE ACADEMY 4: CITIZENS PATROL. Direção: Jim Drake. Produção: Paul Maslansky. Intérpretes: Steve Guttenberg, Bobcat Goldthwait, Bubba Smith, David Graf, Michael Winslow e outros. Roteiro: Gene Quintano. [S. I.]: Warner Bros., p1987 (88 min.), son., color.

LOUCADEMIA DE POLÍCIA 5=POLICE ACADEMY 5: ASSIGNMENT: MIAMI BEACH. Direção: Alan Myerson. Produção: Paul Maslansky e Donald L. West. Intérpretes: Bubba Smith, David Graf, Michael Winslow, Leslie Easterbrook, G. W. Bailey e outros. Roteiro: Stephen Curwick. [S. I.]: Warner Bros., p1988 (90 min.), son., color.

LOUCADEMIA DE POLÍCIA 6: CIDADE SITIADA=POLICE ACADEMY 6. Direção: Peter Bonerz. Produção: Paul Maslansky e Donald L. West. Intérpretes: Bubba Smith, David Graf, Michael Winslow, Leslie Easterbrook, G. W. Bailey e outros. Roteiro: Stephen Curwick. [S. I.]: Warner Bros., p1989 (84 min.), son., color.

LOUCADEMIA DE POLÍCIA 7: MISSÃO MOSCOU=POLICE ACADEMY 7:MISSION TO MOSCOW. Direção: Alan Metter. Produção: Paul Maslansky, Donald L. West e Leonid Vereshchagin. Intérpretes: David Graf, Michael Winslow, Leslie Easterbrook, G. W. Bailey, Christopher Lee, Ron Perlman, Claire Forlani e outros. Roteiro: Randolph Davis e Michele S. Chodos. [S. I.]: Warner Bros., p1994 (83 min.), son., color.

AS LOUCAS AVENTURAS DE JAMES WEST=WILD WILD WEST. Direção: Barry Sonnenfeld. Produção: Doug Lodato, Jon Peters, Graham Place e Barry Sonnenfeld. Intérpretes: Will Smith, Kevin Kline, Kenneth Branagh, Salma Hayek e outros. Roteiro: S. S. Wilson, Brent Maddock, Jeffrey Price e Peter S. Seaman. [S. I.]: Peters Entertainment; Sonnenfeld Josephson Worldwide Entertainment; Todman, Simon, LeMasters Productions; Warner Bros., p1999 (106 min.), son., color.

LUA NOVA=NEW MOON. Direção: Chris Weitz. Produção: Bill Bannerman, Wyck Godfrey, Kerry Kohansky, Karen Rosenfelt. Intérpretes: Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner, Anna Kendrick, Nikki Reed, Ashley Greene e outros. Roteiro: Melissa Rosenberg. [S. I.]: Summit Entertainment; Temple Hill Entertainment; Imprint Entertainment; Sunswept Entertainment, p2009 (130 min.), son., color.

A MALVADA=ALL ABOUT EVE. Direção: Joseph L. Mankiewicz. Produção: Darryl F. Zanuck. Intérpretes: Bette Davis, Anne Baxter, George Sanders, Celeste Holm e outros. Roteiro: Joseph L. Mankiewicz. [S. I.]: Twentieth Century Fox, p1950 (138 min.), son., P&B.

O MANÍACO=MANIAC. Direção: William Lustig. Produção: Andrew W. Garroni e William Lustig. Intérpretes: Joe Spinell, Caroline Munro, Abigail Clayton, Tom Savini e outros. Roteiro: C. A Roenberg e Joe Spinell. [S. I.]: Mangum Motion Pictures Inc., p1980 (87 min.), son., color.

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA=THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE. Direção: Tobe Hooper. Produção: Tobe Hooper e Louis Peraino. Intérpretes: Marilyn Burns, Allen Danziger, Teri McMinn, Edwin Neal, Gunnar Hansen e outros. Roteiro: Kim Henkel e Tobe Hooper. [S. I.]: Vortex, p1974 (83 min.), son., color.

MENSAGEIRO DA MORTE=WHEN A STRANGER CALLS. Direção: Fred Walton. Produção: Doug Chapin e Steve Feke. Intérpretes: Carol Kane, Rutanya Alda, Carmen Argenziano, Charles Durning e outros. Roteiro: Steve Feke e Fred Walton. [S. I.]: Columbia Pictures; Melvin Simon Productions, p1979 (97 min.), son., color.

O MONSTRO DO ÁRTICO=THE THING FROM ANOTHER WORLD. Direção: Christian Nyby. Produção: Howard Hawks. Intérpretes: Margaret Sheridan, Kenneth Tobey, Robert Cornthwaite, Douglas Spencer, James Arness e outros. Roteiro: Charles Lederer. [S. I.]: Winchester Pictures Corporation, p1951 (87 min.), son., P&B.

A MONTANHA DOS SETE ABUTRES=ACE INT THE HOLE. Direção: Billy Wilder. Produção: Billy Wilder. Intérpretes: Kirk Douglas, Jan Sterling, Robert Arthur, Porter Hall e outros. Roteiro: Billy Wilder, Lesser Samuels e Walter Newman. [S. I.]: Paramount Pictures, p1951 (111 min.), son., P&B.

A MORTE CONVIDA PARA DANÇAR=PROM NIGHT. Direção: Paul Lynch. Produção: Peter R. Simpson. Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Leslie Nielsen, Casey Stevens, Anne-Marie Martin e outros. Roteiro: William Gray. [S. I.]: Quadrant Trust Company; Simcom Limited, p1980 (89 min.), son., color.

A MORTE DO DEMÔNIO=THE EVIL DEAD. Direção: Sam Raimi. Produção: Robert G. Tapert e Irvin Shapiro. Intérpretes: Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Betsy Baker, Theresa Tilly e outros. Roteiro: Sam Raimi. [S. I.]: Renaissance Pictures, p1981 (85 min.), son., color.

MORTE SOBRE O NILO=DEATH ON THE NILE. Direção: John Guillermin. Produção: John Brabourne e Richard B. Goodwin. Intérpretes: Peter Ustinov, Bette Davis, Jane Birkin, Mia Farrow, Ângela Lansbury, David Niven, Maggie Smith, Jack Waden e outros. Roteiro: Anthony Shaffer. [S. I.]: EMI Films; Mersham Productions, p1978 (140 min.), son., color.

MUNDO A PERIGO=THEM!. Direção: Gordon Douglas. Produção: David Weisbart. Intérpretes: James Whitmore, Edmund Gwenn, Joan Weldon, James Arness e outros. Roteiro: Ted Sherdeman. [S. I.]: Warner Bros., p1954 (94 min.), son., color.

MÚSICA DO CORAÇÃO=MUSIC OF THE HEART. Direção: Wes Craven. Produção: Stuart M. Besser, Sandy Gallin, Susan Kaplan, Marianne Maddalena, Allan Miller, Meryl Pôster e Walter Scheuer. Intérpretes: Meryl Streep, Cloris Leachman, Aidan Quinn, Angela Bassett e outros. Roteiro: Pamela Gray. [S. I.]: Craven-Maddalena Films; Miramax Films, p1999 (124 min.), son., color.

NA TEIA DA ARANHA=ALONG CAME A SPIDER. Direção: Lee Tamahori. Produção: David Brown e Joe Wizan. Intérpretes: Morgan Freeman, Monica Potter, Michael Wincott, Dylan Baker, Anton Yelchin, Penelope Ann Miller e outros. Roteiro: Marc Moss. [S. I.]: Paramount Pictures; David Brown Productions; Phase 1 Productions; Revelations Entertainment; Munich Film Partners & Company, p2001 (104 min.), son., color.

O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO=THE BIRTH OF A NATION. Direção: D. W. Griffith. Produção: D. W. Griffith. Intérpretes: Lillian Gish, Mae Marsh, Henry B. Walthal, Miriam Cooper e outros. Roteiro: D. W. Griffith e Frank E. Woods. [S. I.]: David W. Griffith Corp.; Epoch Producing Corporation, p1915 (190 min.), mudo, P&B.

UMA NOITE ALUCINANTE=EVIL DEAD 2. Direção: Sam Raimi. Produção: Robert G. Tapert e Bruce Campbell. Intérpretes: Bruce Campbell, Sarah Berry, Dan Hicks, Kassie Wesley DePaiva e outros. Roteiro: Sam Raimi e Scott Spiegel. [S. I.]: De Laurentiis Entertainment Group; Renaissance Pictures, p1987 (84 min.), son., color.

UMA NOITE ALUCINANTE 3=EVIL DEAD 3: ARMY OF DARKNESS. Direção: Sam Raimi. Produção: Robert G. Tapert e Bruce Campbell. Intérpretes: Bruce Campbell, Embeth Davidtz, Ian Abercrombie, Bridget Fonda e outros. Roteiro: Sam Raimi e Ivan Raimi. [S. I.]: Dino De Laurentiis Company; Renaissance Pictures; Universal Pictures, p1992 (81 min.), son., color.

A NOITE DAS BRUNCADEIRAS MORTAIS=APRIL FOOL'S DAY. Direção: Mitchel Altieri e Phil Flores. Produção: Tara L. Craig e Frank Mancuso Jr.. Intérpretes: Taylor Cole, Josh Henderson, Scout-Taylor Compton, Joe Egender e outros. Roteiro: Mickey Wigart. [S. I.]: 360 Pictures, p2008 (91 min.), son., color.

NOITE DO TERROR=BLACK CHRISTMAS. Direção: Bob Clark. Produção: Gerry Arbeid e Bob Clark. Intérpretes: Olivia Hussey, Keir Dullea, Margot Kidder, John Saxon e outros. Roteiro: Roy Moore. [S. I.]: Film Funding Ltd. Of Canada; Vision IV; Canadian Film Development Corporation; Famous Players; August Films, p1974 (98 min.), son., color.

A NOIVA DE FRANKENSTEIN=BRIDE OF FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle Jr.. Intérpretes: Boris Karloff, Colin Clive, Elsa Lanchester, Dwight Frye e outros. Roteiro: William Hurlbut. [S. I.]: Universal Pictures, p1935 (75 min.), son., P&B.

NOSFERATU=NOSFERATU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS. Direção: F. W. Murnau. Produção: Enrico Dieckman e Albin Grau. Intérpretes: Max Schreck, Gustav Von Wangenheim, Greta Schröder, Alexander Granach e outros. Roteiro: Henrik Galeen. [S. I.]: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal; Prana Film GmbH, p1922 (94 min.), mudo, P&B.

NÚPCIAS DE ESCÂNDALO=THE PHILADELPHIA STORY. Direção: George Cukor. Produção: Joseph L. Mankiewicz. Intérpretes: Cary Grant, Katherin Hepburne, James Stewart, John Howard e outros. Roteiro: Donald Ogden Stewart. [S. I.]: Loew's; MGM, p1940 (112 min.), son., P&B.

ONDE COMEÇA O INFERNO=RIO BRAVO. Direção: Howard Hawks. Produção: Howard Hawks. Intérpretes: John Wayne, Dean Martin, Ricky Nelson, Angie Dickinson e outros. Roteiro: Jules Furthman e Leigh Brackett. [S. I.]: Armada Productions, p1959 (141 min.), son., color.

ONDE OS FRACOS NÃO TÊM VEZ=NO COUNTRY FOR OLD MEN. Direção: Ethan Coen e Joel Coen. Produção: Scott Rudin, Ethan Coen e Joel Coen. Intérpretes: Tommy Lee Jones, Javier Bardem, Josh Brolin, Woody Harrelson, Kelly MacDonald e outros. Roteiro: Ethan Coen e Joel Coen. [S. I.]: Paramount Vantage; Miramax Films; Scott Rudin Productions; Mike Zoss Productions, p2007 (122 min.), son., color.

OPERAÇÃO VALQUÍRIA=VALKYRIE. Direção: Bryan Singer. Produção: Gilbert Adler, Nathan Alexander, Christoph Fisser, Christopher McQuarrie, Henning Molfenter e Bryan Singer. Intérpretes: Tom Cruise, Kenneth Branagh, Bill Nighy, Tom Wilkinson, Carice van Houten, Terence Stamp e outros. Roteiro: Christopher McQuarrie e Nathan Alexander. [S. I.]: MGM; United Artists; Bad Hat Harry Productions; Achte Babelsberg Film, p2008 (121 min.), son., color.

ORGULHO E PRECONCEITO=PRIDE AND PREJUDICE. Direção: Joe Wright. Produção: Tim Bevan, Eric Fellner, Jane Frazer e Paul Webster. Intérpretes: Keira Knightley, Talulah Riley, Rosamund Pike, Jena Malone, MAREY Mulligan, Donald Sutherland, Brenda Blethyn e outros. Roteiro: Deborah Moggach. [S. I.]: Focus Features; Universal Pictures; Studio Canal; Working Title Films; Scion Films, p2005 (127 min.), son., color.

ORLANDO, A MULHER IMORTAL=ORLANDO. Direção: Sally Potter. Produção: Christopher Sheppard. Intérpretes: Tilda Swinton, Billy Zane, Quentin Crisp, John Bott e outros. Roteiro: Sally Potter. [S. I.]: Adventure Pictures; Lenfilm Studio; Mikado Film; Rio; Sigma Film Productions; British Screen, p1992 (94 min.), son., color.

PAGUE PARA ENTRAR, REZE PARA SAIR=THE FUNHOUSE. Direção: Tobe Hooper. Produção: Stephen Bernhart e Derek Power. Intérpretes: Elizabeth Berridge, Shawn Carson, Jeanne Austin, Jack McDermott e outros. Roteiro: Lawrence Block. [S. I.]: Mace Neufeld Productions; Universal Pictures, p1981 (96 min.), son., color.

PALAVRAS AO VENTO=WRITTEN ON THE WIND. Direção: Dougl's Sirk. Produção: Albert Zugsmith. Intérpretes: Rock Hudson, Lauren Bacall, Robert Stack, Dorothy Malone e outros. Roteiro: George Zuckerman. [S. I.]: Universal International Pictures, p1956 (99 min.), son., color.

PÂNICO=SCREAM. Direção: Wes Craven. Produção: Dixie J. Capp, Cathy Konrad e Cary Woods. Intérpretes: Neve Campbell, Courtney Cox, David Arquette, Jamie Kennedy, Liev Schriber, Roger Jackson, Drew Barrymore, Skeet Ulrich, Rose McGowan, Matthew Lillard e outros. Roteiro: Kevin Williamson. [S. I.]: Dimension Films; Woods entertainment, p1996 (103 min.), son., color.

PÂNICO 2=SCREAM 2. Direção: Wes Craven. Produção: Cary Granat, Daniel Lupi e Marianne Maddalena. Intérpretes: Neve Campbell, Courtney Cox, David Arquette, Jamie Kennedy, Liev Schriber, Roger Jackson, Jada Pinkett Smith, Omar Epps, Heather Graham, Sarah Michelle Gellar, Joshua Jackson, Timothy Olyphant, Jerry O'Connell, Laurie Metcalf e outros. Roteiro: Kevin Williamson. [S. I.]: Craven Maddalena Films; Dimension Films; Konrad Pictures; Maven Entertainment; Miramax Films, p1998 (120 min.), son., color.

PÂNICO 3=SCREAM 3. Direção: Wes Craven. Produção: Dixie J. Capp, Cary Granat, Cathy Konrad, Marianne Maddalena, Julie Plec e Kevin Williamson. Intérpretes: Neve Campbell, Courtney Cox, David Arquette, Jamie Kennedy, Liev Schriber, Roger Jackson, Kelly Rutheford, Patrick Dempsey, Scott Foley, Roger Corman, Lance Henriksen, Jenny McCarthy, Emily Mortimer, Parker Posey, Patrick Warburton e outros. Roteiro: Ehren Kruger. [S. I.]: Craven Maddalena Films; Dimension Films; Konrad Pictures, p2000 (116 min.), son., color.

PÂNICO 4=SCREAM 4. Direção: Wes Craven. Produção: Wes Craven, Carly Feingold, Iya Labunka e Kevin Williamson. Intérpretes: Neve Campbell, Courtney Cox, David Arquette, Roger Jackson, Emma Roberts, Anna Paquin, Lucy Hale, Kristen Bell, Hayden Panettiere, Rory Culkin e outros. Roteiro: Kevin Williamson. [S. I.]: Dimension Films; Corvus Corax Productions; Outerbank Entertainment; Midnight Entertainment, p2011 (111 min.), son., color.

PÁSSARO DAS PLUMAS DE CRISTAL=L'UCCELLLO DALLE PIUME DI CRISTALLO. Direção: Dario Argento. Produção: Salvatore Argento. Intérpretes: Tony Musante, Suzy Kendall, Evan Renzi, Renato Romano e outros. Roteiro: Dario Argento. [S. I.]: Central Cinema Company Film; Glazier; Seda Spettacoli, p1970 (98 min.), son., color.

OS PÁSSAROS=THE BIRDS. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Tippi Hedren, Suzanne Pleshette, Rod Taylor, Jessica Tandy, Veronica Cartwright e outros. Roteiro: Evan Hunter. [S. I.]: Universal Pictures; Alfred J. Hitchcock Productions, p1963 (119 min.), son., color.

PAVOR NOS BASTIDORES=STAGE FRIGHT. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Jane Wyman, Marlene Dietrich, Michael Wilding, Richard Todd e outros. Roteiro: Whitfield Cook. [S. I.]: Warner Bros., p1950 (110 min.), son., P&B.

PERSEGUIÇÃO ASSASSINA=THE TRIPPER. Direção: David Arquette. Produção: David Arquette, Evan Astrowsky, Courteney Cox, Neil A. Machlis e Navin Narang.

Intérpretes: David Arquette, Courtney Cox, Richmond Arquette, Alan Draven, Jaime King e outros. Roteiro: David Arquette e Joe Harris. [S. I.]: Coquette Productions; NaVinci Films; Raw Entertainment, p2006 (93 min.), son., color.

PORKY'S: A CASA DO AMOR E DO RISO=PORKY'S. Direção: Bob Clark. Produção: Don Carmody e Bob Clark. Intérpretes: Dan Monahan, Mark Herrier, Wyatt Knight, Kim Cattrall e outros. Roteiro: Bob Clark. [S. I.]: Melvin Simon Productions; Astral Bellevue Pathé, p1982 (94 min.), son., color.

PORKY'S 2: O DIA SEGUINTE=PORKY'S II: THE NEXT DAY. Direção: Bob Clark. Produção: Don Carmody e Bob Clark. Intérpretes: Dan Monahan, Mark Herrier, Wyatt Knight, Roger Wilson e outros. Roteiro: Roger Swaybill, Ala Ormsby e Bob Clark. [S. I.]: Simon Reeves Landsburg Productions; Astral Bellevue Pathé; Twentieth Century Fox, p1983 (98 min.), son., color.

PORKY'S CONTRA-ATACA=PORKY'S REVENGE. Direção: James Komack. Produção: Robert L. Rosen. Intérpretes: Dan Monahan, Mark Herrier, Wyatt Knight, Tony Ganos e outros. Roteiro: Ziggy Steinberg. [S. I.]: Astral Bellevue Pathé; Melvin Simon Productions; SLM Production Group; Twentieth Century Fox, p1985 (92 min.), son., color.

O PREÇO DE UM RESGATE=RANSOM. Direção: Ron Howard. Produção: Brian Grazer, Kip Hagopian, Susan Merzbach, Scott Rudin e Adam Schroeder. Intérpretes: Mel Gibson, Rene Russo, Gary Sinise, Delroy Lindo, Lili Taylor, Liev Schriber, Donnie Whalberg e outros. Roteiro: Richard Price e Alexander Ignoon. [S. I.]: Touchstone Pictures; Imagine Entertainment, p1996 (121 min.), son., color.

PREMONIÇÃO=FINAL DESTINATION. Direção: James Wong. Produção: Glen Morgan, Craig Perry, Art Schaeffer e Warren Zide. Intérpretes: Devon Sawa, Ali Larter, Kerr Smith, Sean William Scott e outros. Roteiro: Glen Morgan, James Wong e Jeffrey Reddick. [S. I.]: New Line Cinema; Zide-Perry Productions; Hard Eight Pictures, p2000 (98 min.), son., color.

PREMONIÇÃO 2=FINAL DESTINATION 2. Direção: David R. Ellis. Produção: Justis Greene, Craig Perry e Warren Zide. Intérpretes: Ali Larter, A. J. Cook, Michael Landes, Jonathan Cherry e outros. Roteiro: J. Mackye Gruber e Eric Bress. [S. I.]: New Line Cinema; Zide-Perry Productions, p2003 (90 min.), son., color.

A PROFECIA=THE OMEN. Dir. Richard Donner. c1976. Direção: Richard Donner. Produção: Harvey Bernhard. Intérpretes: Gregory Peck, Lee Remick, David Warner, Harvey Stephens e outros. Roteiro: David Seltzer. [S. I.]: Twentieth Century Fox, p1976 (111 min.), son., color.

A PROFECIA III: O CONFLITO FINAL=THE FINAL CONFLICT. Direção: Graham Baker. Produção: Harvey Bernhard. Intérpretes: Sam Neil, Rossano Brazzi, Lisa Harrow,

Don Gordon e outros. Roteiro: Andrew Birkin. [S. I.]: Twentieth Century Fox, p1981 (108 min.), son., color.

PSICOSE=PSYCHO c1960. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Anthony Perkins, Janet Leigh, Vera Miles, John Gavin e outros. Roteiro: Joseph Stefano. [S. I.]: Shamley Productions, p1960 (109 min.), son., P&B.

QUADRILHA DE SÁDICOS=THE HILLS HAVE EYES. Direção: Wes Craven. Produção: Peter Locke. Intérpretes: John Steadman, Janus Blythe, Dee Wallace, James Whitworth, Michael Berryman e outros. Roteiro: Wes Craven. [S. I.]: Blood relations Co., p1977 (89 min.), son., color.

QUANDO FALA O CORAÇÃO=SPELLBOUND. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: David O. Selznick. Intérpretes: Gregory Peck, Ingrid Bergman Rhonda Fleming, Norman Lloyd e outros. Roteiro: Bem Hetch. [S. I.]: Selznick Intenational Pictures; Vanguard Films, p1945 (111 min.), son., P&B.

QUANDO PARIS ALUCINA=PARIS WHEN IT SIZZLES. Direção: Richard Quine. Produção: Richard Quine e George Axelrod. Intérpretes: William Holden, Audrey Hepburn, Noel Coward, Tony Curtis, Marlene Dietrich, Mel Ferrer, Grégoire Aslan e outros. Roteiro: George Axelrod. [S. I.]: Richard Quine Productions; George Axelrod Productions, p1964 (110 min.), son., color.

QUANDO UM ESTRANHO CHAMA=WHEN A STRANGER CALLS. Direção: Simon West. Produção: John Davis, Wyck Godfrey e Ken Lemberger. Intérpretes: Camilla Belle, Tommy Flanagan, Katie Cassidy, tessa Thompson e outros. Roteiro: Jake Wade Wall. [S. I.]: Screen Gems; Davis Entertainment, p2006 (87 min.), son., color.

QUERO SER GRANDE=BIG. Direção: Penny Marshall. Produção: James L. Brooks, Robert Greenhut, Gary Ross e Anne Spielberg. Intérpretes: Tom Hanks, Elizabeth Perkins, Robbert Loggia, John Heard, Mercedes Ruehl e outros. Roteiro: Gary Ross e Anne Spielberg. [S. I.]: Gracie Films; Twentieth Century Fox, p1988 (104 min.), son., color.

RAMBO: PROGRAMADO PARA MATAR=FIRST BLOOD. Direção: Ted Kotcheff. Produção: Buzz Feitshans. Intérpretes: Sylvester Stallone, Richard Crenna, Brian Dennehy, Bill McKinney e outros. Roteiro: Michael Kozoll, William Sackheim e Sylvester Stallone. [S. I.]: Anabasis N. V.; Elcajo Productions, p1982 (93 min.), son., color.

RAMBO II: A MISSÃO=RAMBO: FIRST BLOOD PART II. Direção: George P. Cosmatos. Produção: Buzz Feitshans. Intérpretes: Sylvester Stallone, Richard Crenna, Charles Napier, Steven Berkoff e outros. Roteiro: Sylvester Stallone e James Cameron. [S. I.]: Anabasis N. V., p1985 (96 min.), son., color.

RAMBO III=RAMBO III. Direção: Peter MacDonald. Produção: Buzz Feitshans. Intérpretes: Sylvester Stallone, Richard Crenna, Marc de Jonge, Kurtwood Smith e outros.

Roteiro: Sylvester Stallone e Sheldon Lettich. [S. I.]: Carolco Pictures, p1988 (102 min.), son., color.

RAMBO 4=RAMBO. Direção: Sylvester Stallone. Produção: Joseph Lautenschlager, Avi Lerner, Joachim Sturmes, Kevin King Templeton e John Thompson. Intérpretes: Sylvester Stallone, Julie Benz, Matthew Marsden, Graham McTavish e outros. Roteiro: Art Monterastelli e Sylvester Stallone. [S. I.]: Lionsgate; The Weinstein Company; Millenium Films; Nu Image Films; Equity Pictures Medienfonds GmbH & Co. KG IV, p2008 (92 min.), son., color.

O REI LEÃO=THE LION KING. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Intérpretes: Matthew Broderick, James Earl Jones, Nathan Lane, Jeremy Irons, Rowan Atkinson e outros. Roteiro: Irene Mecchi, Jonathan Roberts e Linda Woolverton. [S. I.]: Walt Disney Pictures; Walt Disney Feature Animation, p1994 (89 min.), son., color.

O RETORNO DA MALDIÇÃO: A MÃE DAS LÁGRIMAS=LA TERZA MADRE. Direção: Dario Argento. Produção: Claudio Argento, Dario Argento, Marina Berlusconi e Giulia Marletta. Intérpretes: Asia Argento, Adam James, Moran Atias, Udo Kier e outros. Roteiro: Jace Anderson, Dario Argento, Walter Fasano, Adam Gierasch e Simona Simonetti. [S. I.]: Film-Commision Torino-Piemonte; Medusa Film; Medusa Produzione; Myriad Pictures; Opera Film Produzione; Sky, p2007 (102 min.), son., color.

ROCKY: UM LUTADOR=ROCKY. Direção: John G. Avildsen. Produção: Robert Chartoff e Irwin Winkler. Intérpretes: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers, Burgess Meredith e outros. Roteiro: Sylvester Stallone. [S. I.]: Chartoff-Winkler Productions; United Artists , p1976 (119 min.), son., color.

ROCKY II: A REVANCHE=ROCKY II. Direção: Sylvester Stallone. Produção: Robert Chartoff e Irwin Winkler. Intérpretes: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers, Burgess Meredith e outros. Roteiro: Sylvester Stallone. [S. I.]:United Artists, p1979 (119 min.), son., color.

ROCKY III: O DESAFIO SUPREMO=ROCKY III. Direção: Sylvester Stallone. Produção: Robert Chartoff e Irwin Winkler. Intérpretes: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers, Burgess Meredith e outros. Roteiro: Sylvester Stallone. [S. I.]: United Artists, p1982 (99 min.), son., color.

ROCKY IV=ROCKY IV. Direção: Sylvester Stallone. Produção: Robert Chartoff e Irwin Winkler. Intérpretes: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers, Brigitte Nielsen, Dolph Lundgren e outros. Roteiro: Sylvester Stallone. [S. I.]: MGM; United Artists, p1985 (91 min.), son., color.

ROCKY V=ROCKY V. Direção: John G. Avildsen. Produção: Robert Chartoff e Irwin Winkler. Intérpretes: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Sage Stallone, Burgess

Meredith e outros. Roteiro: Sylvester Stallone. [S. I.]: Star Partners III Ltd.; United Artists, p1990 (104 min.), son., color.

ROCKY BALBOA=ROCKY BALBOA. Direção: Sylvester Stallone. Produção: Robert Chartoff, Guy Riedel, Kevin King Templeton, Charles Winkler e David Winkler. Intérpretes: Sylvester Stallone, Burt Young, Antonio Tarver, Geraldine Hughes e outros. Roteiro: Sylvester Stallone. [S. I.]: MGM; Columbia Pictures; Revolution Studios; Rogue Marble, p2006 (102 min.), son., color.

UMA RUA CHAMADA PECADO=A STREETCAR NAMED DESIRE. Direção: Elia Kazan. Produção: Charles K. Feldman. Intérpretes: Marlon Brando, Vivien Leigh, Kim Hunter, Karl Malden e outros. Roteiro: Tennessee Williams. [S. I.]: Charles K. Feldman Group; Warner Bros., p1951 (122 min.), son., P&B.

A SAGA CREPÚSCULO: ECLIPSE=ECLIPSE. Direção: David Slade. Produção: Bill Bannerman, Wyck Godfrey, Greg Mooradian e Karen Rosenfelt. Intérpretes: Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner, Anna Kendrick, Nikki Reed, Ashley Greene e outros. Roteiro: Melissa Rosenberg. [S. I.]: Summit Entertainment; Temple Hill Entertainment; Maverick Films; Imprint Entertainment; Sunswept Entertainment, p2010 (124 min.), son., color.

A SAGA CREPÚSCULO: AMANHECER, PARTE 1=THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN, PART 1. Direção: Bill Condon. Produção: Wyck Godfrey, Stephanie Meyer e Karen Rosenfelt. Intérpretes: Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner, Anna Kendrick, Nikki Reed, Ashley Greene e outros. Roteiro: Melissa Rosenberg. [S. I.]: Summit Entertainment; Imprint Entertainment; TSBD Canada Productions; Total Entertainment; Zohar International, p?2011 (? min.), son., color.

A SAGA CREPÚSCULO: AMANHECER, PARTE 2=THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN, PART 2. Direção: Bill Condon. Produção: Bill Bannerman, Wyck Godfrey, Stephanie Meyer e Karen Rosenfelt. Intérpretes: Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner, Anna Kendrick, Nikki Reed, Ashley Greene e outros. Roteiro: Melissa Rosenberg. [S. I.]: Summit Entertainment; Imprint Entertainment, p?2012 (? min.), son., color.

SANGUE DE PANTERA=CAT PEOPLE. Direção: Jacques Tourneur. Produção: Val Lewton. Intérpretes: Simone Simon, Kent Smith, Tom Conway, Jane Randolph, Jack Holt e outros. Roteiro: DeWitt Bodeen. [S. I.]: RKO Radio Pictures, p1942 (73 min.), son., color.

O SENHOR DOS ANÉIS=THE LORD OF THE RINGS. Direção: Ralph Bakshi. Produção: Saul Zaentz. Intérpretes: Christopher Guard, William Squire, Michael Scholes, John Hurt e outros. Roteiro: Chris Conclin e Peter S. beagle. [S. I.]: Fantasy Films; Saul Zaentz Production Company, p1978 (132 min.), son., color.

O SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL=THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING. Direção: Peter Jackson. Produção: Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Rick Porras, Tim Sanders; Jamie Selkirk e Fran Walsh. Intérpretes: Elijah Wood, Sean Astin, Orlando Bloom, Ian Holm, Christopher Lee, Andy Serkis, Ian McKellen e outros. Roteiro: Fran Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson. [S. I.]: New Line Cinema; Wingnut Films, p2001 (178 min.), son., color.

O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES=THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS. Direção: Peter Jackson. Produção: Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Rick Porras, Tim Sanders; Jamie Selkirk e Fran Walsh. Intérpretes: Elijah Wood, Sean Astin, Orlando Bloom, Christopher Lee, Andy Serkis, Ian McKellen e outros. Roteiro: Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair e Peter Jackson. [S. I.]: New Line Cinema; Wingnut Films, p2002 (179 min.), son., color.

O SENHOR DOS ANÉIS: O RETORNO DO REI=THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING. Direção: Peter Jackson. Produção: Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Rick Porras, Tim Sanders; Jamie Selkirk e Fran Walsh. Intérpretes: Elijah Wood, Sean Astin, Orlando Bloom, Ian Holm, Andy Serkis, Ian McKellen e outros. Roteiro: Fran Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson. [S. I.]: New Line Cinema; Wingnut Films, p2003 (201 min.), son., color.

SETE VIDAS=SEVEN POUNDS. Direção: Gabriele Muccino. Produção: Molly Allen, Todd Black, Chrissy Blumenthal, Jason Blumenthal, James Lassiter, Will Smith e Steve Tisch. Intérpretes: Will Smith, Rosario Dawson, Woody Harrelson, Michael Ealy e outros. Roteiro: Grant Nieporte. [S. I.]: Columbia Pictures; Relativity Media; Overbrook Entertainment; Escape Artists, p2008 (123 min.), son., color.

SEVEN: OS SETE CRIMES CAPITAIS=SE7EN. Direção: David Fincher. Produção: Stephen Brown, Phyllis Carlyle, Nana Greewald, Arnold Kopelson e Sanford Panich. Intérpretes: Brad Pitt, Morgan Freeman, Kevin Spacey, Gwyneth Paltrow e outros. Roteiro: Andrew Kevin Walker. [S. I.]: Cecchi Gori Pictures; New Line Cinema, p1995 (127 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13=FRIDAY THE 13TH c1980. Direção: Sean S. Cunningham. Produção: Sean S. Cunningham. Intérpretes: Betsy Palmer, Adrienne King, Jeannine Taylor, Kevin Bacon e outros. Roteiro: Victor Miller. [S. I.]: Paramount Pictures; Georgetown Productions Inc.; Sean S. Cunningham Films, p1980 (95 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE 2=FRIDAY THE 13TH, PART 2. Direção: Steve Miner. Produção: Steve Miner e Dennis Stuart Murphy. Intérpretes: Amy Steel, John Furey, Adrienne King, Kirsten Baker e outros. Roteiro: Ron Kurz. [S. I.]: Georgetown Productions Inc., p1981 (87 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE 3=FRIDAY THE 13TH, PART III. Direção: Steve Miner. Produção: Tony Bishop e Frank Mancuso Jr.. Intérpretes: Dana Kimmel, Paul Kratka,

Tracie Savage, Jeffrey Rogers e outros. Roteiro: Martin Kitrosser e Carol Watson. [S. I.]: Paramount Pictures; Georgetown Productions; Jason Productions, p1982 (95 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE IV: O CAPÍTULO FINAL=FRIDAY THE 13TH: THE FINAL CHAPTER. Direção: Joseph Zito. Produção: Tony Bishop e Frank Mancuso Jr.. Intérpretes: Kimberly Beck, Peter Berton, Corey Feldman, Erich Andreson e outros. Roteiro: Barney Cohen. [S. I.]: Paramount Pictures; Georgetown Productions, p1984 (91 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE V: UM NOVO COMEÇO=FRIDAY THE 13TH: A NEW BEGINNING. Direção: Danny Steinmann. Produção: Timothy Silver. Intérpretes: Melanie Kinnaman, John Sheperd, Shavar Ross, John Robert Dixon, Corey Feldman e outros. Roteiro: Martin Kitrosser, David Cohen e Danny Steinmann. [S. I.]: Georgetown Productions; Paramount Pictures; Terror Inc., p1985 (92 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE VI: JASON VIVE=JASON LIVES: FRIDAY THE 13TH, PART VI. Direção: Tom McLoughlin. Produção: Don Behrns. Intérpretes: Thom Matthews, Jennifer Cooke, David Kagen, Renée Jones e outros. Roteiro: Tom McLoughlin. [S. I.]: Paramount Pictures; Terror Films Inc., p1986 (86 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE VII: A MATANÇA CONTINUA=FRIDAY THE 13TH, PART VII: THE NEW BLOOD. Direção: John Carl Buechler. Produção: Iain Patersom. Intérpretes: Jannifer Banko, John Otrin, Lar Park-Lincoln, William Butler e outros. Roteiro: Daryl Haney e Manuel Fidello. [S. I.]: Friday Four Films Inc.; Paramount Pictures, p1988 (88 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE VIII: JASON ATACA NOVA YORK=FRIDAY THE 13TH, PART VIII: JASON TAKES MANHATTAN. Direção: Rob Hedden. Produção: Randy Cheveldave. Intérpretes: Todd Caldecott, Tiffany Paulsen, Kane Hodder, Jensen Daggett e outros. Roteiro: Rob Hedden. [S. I.]: Paramount Pictures, p1989 (100 min.), son., color.

SEXTA-FEIRA 13/ SEXTA-FEIRA 13: BENVINDO A CRYSTAL LAKE=FRIDAY THE 13TH/FRIDAY THE 13TH: WELCOME TO CRYSTAL LAKE. Direção: Marcus Nispel. Produção: Michael Bay, Sean S. Cunningham, Andrew Form, Bradley Fuller e Alma Kuttruff. Intérpretes: Jared Padalecki, Danielle Panabaker, Amanda Righetti, Travis van Winkle, Derek Mears e outros. Roteiro: Damian Shannon e Mark Swift. [S. I.]: New Line Cinema; Paramount Pictures; Platinum Dunes; Crystal Lake Entertainment, p2009 (97 min.), son., color.

SHREK=SHREK. Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção: Ted Elliott, Jeffrey Katzenberg, Terry Rossio, Aron Warner e John H. Williams. Intérpretes: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Lithgow, Vincent Cassel e outros. Roteiro: Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman e Roger S. H. Schulman. [S. I.]: DreamWorks Animation; DreamWorks SKG; Pacific Data Images, p2001 (90 min.), son., color.

O SILÊNCIO DOS INOCENTES=THE SILENCE OF THE LAMBS. Direção: Jonathan Demme. Produção: Ronald M. Bozman, Edward Saxon e Kenneth Utt. Intérpretes: Jodie Foster, Anthony Hopkins, Scott Glenn, Ted Levine e outros. Roteiro: Ted Tally. [S. I.]: Orion Pictures Corporation; Strong Heart/Demme Production, p1991 (118 min.), son., color.

O SOL É PARA TODOS=TO KILL A MOCKINGBIRD. Direção: Robert Mulligan. Produção: Alan J. Pakula. Intérpretes: Gregory Peck, John Megna, Robert Duvall, Rosemary Murphy e outros. Roteiro: Horton Foote. [S. I.]: Universal International Pictures; Pakula Mulligan; Brentwood Productions, p1962 (129 min.), son., P&B.

A SOMBRA DE UMA DÚVIDA=THE SHADOW OF A DOUBT. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Jack H. Skirball. Intérpretes: Teresa Wright, Joseph Cotten, Macdonald Carey, Henry Travers e outros. Roteiro: Thornton Wilder, Sally Benson e Alma Reville. [S. I.]: Skirball Productions; Universal Pictures, p1943 (108 min.), son., P&B.

SRA. DALLOWAY=MRS. DALLOWAY. Direção: Marleen Gorris. Produção: Stephen Bayly, Hans De Weers e Lisa Katselas. Intérpretes: Vanessa Redgrave, Natascha McElhone, Alan Cox, Lena Headey, Rupert Graves e outros. Roteiro: Eileen Atkins. [S. I.]: First Look International; Bayly/Paré Productions; Bergen Film & TV; Newmarket Capital Group; BBC Films; European Co-production Fund; Nederlandse Programma Stichting; Dutch Co-production Fund; Nederlands Fonds voor de Film, p1997 (97 min.), son., color.

STALLONE COBRA=COBRA. Direção: George P. Cosmatos. Produção: Yoram Globus e Menahem Golan. Intérpretes: Sylvester Stallone, Brigitte Nielsen, Reni Santori, Andrew Robinson e outros. Roteiro: Sylvester Stallone. [S. I.]: Cannon Group; Golan-Globus Productions; Warner Bros., p1986 (87 min.), son., color.

TEMPO DE GLÓRIA=GLORY. Direção: Edward Zwick. Produção: Pieter Jan Brugge e Freddie Fields. Intérpretes: Matthew Broderick, Denzel Washington, Cary Elwes, Morgan Freeman e outros. Roteiro: Kevin Jarre. [S. I.]: TriStar Pictures; Freddie Fields Productions, p1989 (122 min.), son., color.

TENTAÇÃO FATAL=TEACHING MRS. TINGLE. Direção: Kevin Williamson. Produção: Paul Helleman e Kathy Konrad. Intérpretes: Helen Mirren, Katie Holmes, Jeffrey Tambor, Molly Ringwald e outros. Roteiro: Kevin Williamson. [S. I.]: Interscope Communications; Konrad Pictures; Miramax Pictures, p1999 (96 min.), son., color.

O TERMINAL=THE TERMINAL. Direção: Stephen Spielberg. Produção: Laurie MacDonald, Sergio Mimica-Gezzan, Walter F. Parkes e Stephen Spielberg. Intérpretes: Tom Hanks, Katherine Zeta-Jones, Stanley Tucci, Diego Luna, Zoe Sandana e outros. Roteiro: Sacha Gervasi e Jeff Nathanson. [S. I.]: DreamWorks SKG; Amblin Entertainment; Parkes/MacDonald Productions, p2004 (128 min.), son., color.

UM TIRA DA PESADA=BEVERLY HILLS COP. Direção: Martin Brest. Produção: Jerry Bruckheimer e Don Simpson. Intérpretes: Eddie Murphy, Judge Reihhold, John Ashton, Lisa Eilbacher e outros. Roteiro: Daniel Petrie Jr.. [S. I.]: Paramount Pictures; Eddie Murphy Productions, p1984 (105 min.), son., color.

A TORTURA DO MEDO=PEEPING TOM. Direção: Michael Powell. Produção: Michael Powell. Intérpretes: Karlheinz Böhm, Moira Shearer, Anna Massey, Maxina Audley e outros. Roteiro: Leo Marks. [S. I.]: Michael Powell (Theatre), p1960 (101 min.), son., color.

TRAINSPOTTING: SEM LIMITES=TRAINSPOTTING. Direção: Danny Boyle. Produção: Andrew Macdonald. Intérpretes: Ewan McGregor, Ewen Bremner, jonny Lee Miller, Robert Carlyl, Kelly Macdonald e outros. Roteiro: John Hodge. [S. I.]: Channel Four Films; Figment Films; The Noel Gay Motion Picture Company, p1996 (94 min.), son., color.

TRANSFORMERS=TRANSFORMERS. Direção: Michael Bay. Produção: Kenny Bates, Ian Bryce, Allegra Clegg, Tom DeSanto, Lorenzo di Bonaventura e Don Murphy. Intérpretes: Shia LaBeouf, Megan Fox, Rachel Taylor, Jon Voight, John Turturro e outros. Roteiro: Roberto Orci e Alex Kurtzman. [S. I.]: DreamWorks SKG; Paramount Pictures; Hasbro; Di Bonaventura Pictures; SprocketHeads; Thinkfilm, p2007 (144 min.), son., color.

TRANSFORMERS: A VINGANÇA DOS DERROTADOS=TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN. Direção: Michael Bay. Produção: Kenny Bates, Ian Bryce, Allegra Clegg, Tom DeSanto, Lorenzo di Bonaventura e Don Murphy. Intérpretes: Shia LaBeouf, Megan Fox, John Turturro, Kevin Dunn e outros. Roteiro: Ehren Kruger, Roberto Orci e Alex Kurtzman. [S. I.]: DreamWorks SKG; Paramount Pictures; Hasbro; Di Bonaventura Pictures, p2009 (150 min.), son., color.

TREM DA MORTE=TERROR TRAIN. Direção: Roger Spottiwoode. Produção: Harold Greenberg. Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Bem Johnson, Hart Bochner, David Copperfield, Larry Cohen e outros. Roteiro: T. Y. Drake. [S. I.]: Astral Bellevue Pathé; Sandy Howard Productions; Triple T Productions, p1980 (97 min.), son., color.

TRILHA DE CORPOS=HE KNOWS YOU'RE ALONE. Direção: Armand Mastroianni. Produção: Robert DiMilla, George Manasse e Nan Pearlman. Intérpretes: Don Scardino, Caitlin O'Heaney, Elizabeth Kemp, Tom Hanks e outros. Roteiro: Scott Parker. [S. I.]: MGM, p1980 (94 min.), son., color.

OS 39 DEGRAUS=THE 39 STEPS. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Michael Balcon. Intérpretes: Robert Donat, Madeleine Carroll, Peggy Ashcroft, John Laurie e outros. Roteiro: Charles Bennett. [S. I.]: Gaumont British Picture Corporation, p1935 (86 min.), son., P&B.

VIAGEM À LUA=LE VOYAGE DANS LA LUNE. Direção: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérpretes: Victor André, George Méliès, Brunnet e outros. Roteiro: George Méliès. [S. I.]: Star Film, p1902 (14 min.), mudo, P&B.

VIDA DE INSETO=A BUG'S LIFE. Direção: John Lasseter e Andrew Stanton. Produção: Darla K. Anderson e Kevin Reher. Intérpretes: Dave Foley, Kevin Spacey, Hayden Panettiere, Madeline Kahn e outros. Roteiro: Andrew Stanton, Don McEnery e Bob Shaw. [S. I.]: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, p1998 (95 min.), son., color.

A VINÇANÇA DE JENNIFER=DAY OF THE WOMAN/I SPIT ON YOUR GRAVE. Direção: Meir Zarchi. Produção: Meir Zarchi e Joseph Zbeda. Intérpretes: Camille Keaton, Eron Tabor, Richard Pace, anthony Nichols e outros. Roteiro: Meir Zarchi. [S. I.]: Cinemagic Pictures, p1978 (101 min.), son., color.

AS VINHAS DA IRA=THE GRAPES OF WRATH. Direção: John ford. Produção: Darryl F. Zanuck. Intérpretes: Henry Fonda, Jane Darwell, John Carradine, Charley Grapewin e outros. Roteiro: Nunnally Johnson. [S. I.]: Twentieth Century Fox, p1940 (128 min.), son., P&B.