

**As Muitas Máscaras do *Slasher Movie*:  
Como os medos da sociedade se refletem na evolução do género.**

**Rui Fernando Luís**

**Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação**

**Outubro 2021**

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, Área de especialização em Cinema e Televisão, realizada sob a orientação científica do Professor Luís Mendonça

## **Agradecimentos**

Em primeiro lugar, quero agradecer ao meu orientador, Professor Luís Mendonça, por toda a disponibilidade, paciência, sabedoria, empenho e sentido prático com que sempre me orientou neste trabalho. Muito obrigado por me ter apontado o caminho certo ao longo de todo o processo para levar esta dissertação a bom porto.

Desejo igualmente agradecer aos meus colegas do Mestrado em Ciências da Comunicação, cujo apoio e amizade estiveram presentes em todos os momentos.

Quero agradecer também à Liliana Figueiredo, ao Carlos Álvares, e em particular ao Ricardo Álvaro, pela sua disponibilidade e pelo seu olho clínico na hora de rever o texto.

Finalmente, agradeço a John Carpenter e Wes Craven, os dois grandes pontos de partida desta dissertação, pela inspiração, pelos pesadelos e pelas noites em branco.

## **Resumo**

Nascido nos anos 70, o *slasher movie* é um dos subgêneros mais procurados pelos apreciadores de cinema de terror. Apresenta um conjunto de convenções bastante rígidas, onde se incluem o assassino mascarado, a arma branca, o grupo de adolescentes ou jovens adultos e a *final girl*. Está ambientado em locais teoricamente seguros, como os bairros residenciais dos subúrbios, os *campus* universitários, os liceus ou os campos de férias. Centrado na dinâmica entre o assassino e a *final girl*, o *slasher movie* apresenta momentos de suspense e violência gráfica. No entanto, o gênero parece ter mais para dizer. Este trabalho tem o objetivo de verificar se o *slasher movie* é um gênero particularmente vocacionado para abordar questões sociais e políticas, como por exemplo, a Guerra do Vietname, a epidemia da Sida ou o *cyberbullying*. Serão identificadas as influências que levaram ao surgimento do gênero, assim como a sua evolução até aos dias de hoje, tendo em conta não só as inquietações reais abordadas pelos filmes estudados como os aspetos puramente cinematográficos.

## **Palavras-Chave**

*slasher movie*, *final girl*, violência, evolução, sociedade

## **Abstract**

Born in the 70s, the slasher movie is one of the most sought after sub-genres by horror film lovers. It presents a set of very strict conventions, which include the masked killer, the knife, the group of teenagers or young adults and the final girl. It is set in theoretically safe places, such as suburban neighbourhoods, college campuses, high schools or summer camps. Built around the dynamic between the killer and the final girl, the slasher movie offers moments of suspense and graphic violence. However, the genre seems to have more to say. This work aims to verify if the slasher movie is a genre particularly suited to address social and political issues, such as the Vietnam War, the AIDS epidemic or cyberbullying. The influences that led to the emergence of the genre will be identified, as well as its evolution to the present day, taking into account not only the real concerns addressed by the films but also their purely cinematographic characteristics.

## **Key words**

slasher movie, final girl, violence, evolution, society

## Índice

Introdução .....	1
------------------	---

### 1ª parte

#### Uma definição de *slasher movie*

#### Personagens, estrutura narrativa e outras convenções

O que é um <i>slasher movie</i> .....	4
O assassino .....	6
A <i>final girl</i> .....	9
As personagens secundárias .....	12
A estrutura narrativa .....	14
A cena de abertura .....	17
Os locais .....	19

### 2ª parte

#### A evolução do *slasher movie*

#### Um género que reflete os medos da sociedade

Antes do <i>slasher movie</i> I: primeiras influências.....	21
Antes do <i>slasher movie</i> II: <i>Psycho</i> e <i>Peeping Tom</i> .....	23
Antes do <i>slasher movie</i> III: o <i>giallo</i> .....	25
A guerra do Vietname e outros traumas: o nascimento do género .....	29
Caso de estudo: <i>Halloween</i> , o arquétipo do <i>slasher movie</i> .....	32
Sexo, álcool e drogas: a idade de ouro .....	36
Caso de estudo: O puritanismo em <i>Pesadelo em Elm Street 2</i> e <i>Silent Night, Deadly Night</i> .....	41
O declínio .....	46
Fim de século: <i>Scream</i> reinventa o <i>slasher movie</i> .....	50
O <i>slasher movie</i> no século XXI .....	55
Caso de estudo: Os novos medos tecnológicos em <i>Scream 4</i> , <i>Unfriended</i> e <i>Child's Play</i> .....	60
Conclusão .....	65
Bibliografia.....	69
Filmografia .....	76

## Introdução

O *slasher movie* é um dos subgêneros mais populares do cinema de terror, mas ao longo do seu quase meio-século de existência, tem sido repetidamente criticado devido ao uso excessivo de violência, em particular contra as mulheres, e à falta de originalidade dos seus argumentos. Sem pudor em mostrar os atos mais atrozes, o gênero tenta manter o interesse do público e compensar a sua natureza repetitiva com cenas de morte cada vez mais elaboradas.

No entanto, acreditamos que muitos *slasher movies* são mais do que simples geradores de emoções fortes durante 90 minutos. Presentes nos ecrãs desde os anos 70, não deixam de refletir as questões políticas e sociais da época em que são produzidos. É precisamente essa a problemática que nos interessa estudar: pretendemos verificar a importância do *slasher movie* enquanto gênero onde ressaltam medos ou males sociais. Queremos descobrir se o gênero está particularmente vocacionado para se debruçar sobre as ansiedades reais dos norte-americanos ao longo dos últimos cinquenta anos.

Esta será portanto a nossa pergunta de investigação: até que ponto o *slasher movie* é um gênero que reflete as inquietações reais da população, acompanhando as mudanças sociais e políticas que inevitavelmente criaram novos medos na sociedade.

A nossa metodologia vai assentar em dois grandes pilares: o visionamento e análise das obras mais relevantes para o gênero, e uma pesquisa bibliográfica e respetiva leitura crítica que vai para lá dos filmes, e se interessa também pela questão das inquietações da sociedade, verificando se essas inquietações irão depois traduzir-se em filmes que canalizam esses mesmos medos. O visionamento e análise dos filmes vai ter em conta as películas que são consideradas mais marcantes dentro deste gênero específico, e vai incluir também os filmes que precederam a existência do *slasher movie* e funcionaram como influência, seja ela estilística, temática ou narrativa.

Quanto à pesquisa bibliográfica esta terá como primeiro propósito delimitar com a maior precisão possível quais as características essenciais do gênero, quais os filmes mais marcantes e mais representativos, ou seja, definir de que falamos quando falamos de *slasher movies*. Mas para lá da história e definição do gênero, a pesquisa irá estender-se aos medos sociais, às inquietações que variam ao longo do tempo, e procurar analisar de que forma estes filmes refletem os medos reais da sociedade, desde a criação do *slasher movie* nos anos 70 até aos dias de hoje.

É fundamental referirmos os textos precursores das autoras Carol J. Clover, que criou o conceito de *final girl* e Vera Dika, que identificou as etapas essenciais da estrutura narrativa do género, válidas ainda hoje. Assinalamos o trabalho dos autores John Kenneth Muir e Adam Rockoff em relação à definição e história do *slasher movie*, sem esquecer a importância dos textos de James Hoberman, Robin Wood e Adrian Martin pela forma como contextualizam os filmes com a realidade social e política da época em que são produzidos. Este são apenas alguns exemplos dos muitos autores estudados ao longo desta dissertação.

A primeira parte deste trabalho é dedicada à definição de *slasher movie*. São aqui apresentados os elementos essenciais do género: o assassino mascarado que mata com uma arma branca, a omnipresente *final girl*, as personagens secundárias tipificadas, como os desportistas, as *cheerleaders* e os polícias incompetentes. Será analisada a estrutura narrativa tradicional do *slasher movie*, geralmente em duas partes, em que os erros do passado na primeira parte irão provocar os acontecimentos sangrentos da segunda. Não é esquecida a importância dos locais, num género que troca as casas assombradas do passado pelos subúrbios, os campos de férias e os *campus* universitários, em suma, para os locais onde os pais julgam que os filhos estarão seguros.

A segunda parte tem como tema a evolução do *slasher movie*, e a forma como este género vai espelhar os medos da sociedade norte-americana ao longo de quase cinquenta anos de existência. Começa por ter em conta os antepassados do género, até chegarmos aos primeiros *slasher movies* em meados dos anos 70, devidamente contextualizados com as preocupações da época, desde o caso Watergate à Guerra do Vietname. A idade de ouro, que vai desde a estreia de *Halloween* em 1978 até meados da década de 80 é marcada inevitavelmente pela América puritana e conservadora de Ronald Reagan, quando o género ficou associado aos medos ligados ao sexo, ao álcool e às drogas, de tal forma que se convencionou que as personagens que praticassem sexo casual e consumissem álcool e drogas seriam as primeiras a morrer.

Esta segunda parte também acompanha a evolução do *slasher movie* nos anos 90, onde a postura mais descontraída da sociedade levou a uma visão mais irónica sobre o mundo, que se refletiu num cinema mais auto-referencial e pronto a transgredir as convenções do género. A saga *Scream*, criada por Wes Craven em 1996, é o exemplo máximo desse novo rumo e iniciou um movimento que ficou conhecido por *neo-slasher* e se prolongou até ao início do século XXI. Serão ainda analisadas as várias tendências do género nos últimos anos, nomeadamente um revivalismo pelos primeiros *slasher movies* que provocou uma onda de remakes após o 11 de Setembro, uma

evolução do lado auto-referencial de *Scream* levado ao extremo em filmes que misturam terror e comédia, e a forma como o género aborda os medos e as preocupações atuais, dos perigos das redes sociais às dúvidas levantadas pela inteligência artificial.

Esta dissertação pretende facultar uma visão geral sobre o *slasher movie*, mas vários filmes serão analisados com mais pormenor, de forma a verificarmos como estão relacionados com preocupações do mundo real, sem esquecermos de referir aspetos puramente cinematográficos. Os filmes que constituem casos de estudo são *Halloween* (Carpenter, 1978), *Pesadelo em Elm Street 2* (Sholder, 1985), *Silent Night, Deadly Night* (Sellier, 1984), *Scream 4* (Craven, 2011), *Unfriended* (Gabriadze, 2014) e *Child's Play* (Klevberg, 2019).

Este trabalho tem assim o propósito de começar por identificar os elementos que permitem que se fale de uma tradição de género, mas sem esquecer que os géneros cinematográficos evoluem, permitindo depois verificar se existe ou não uma correspondência entre as mutações do *slasher movie* e as mudanças na sociedade norte-americana onde o género nasceu.

## 1ª parte: Uma definição de *slasher movie* Personagens, estrutura narrativa e outras convenções

### O que é um *slasher movie*

O *slasher movie* é um subgénero do cinema de terror onde vamos assistir à clássica luta do Bem contra o Mal. Apostando na dinâmica entre protagonista e antagonista, o género apresenta um assassino psicopata que vai perseguir e matar graficamente um grupo de vítimas composto por adolescentes ou jovens adultos. Dentro do grupo, uma personagem irá destacar-se e enfrentar o assassino na parte final do filme. Essa personagem é geralmente designada pela expressão *final girl*, por ser quase sempre do sexo feminino e a única sobrevivente.

Os filmes incluem frequentemente uma *backstory* que explica a génese dos atos de violência praticados pelo assassino e os motivos que o levam a privilegiar determinados locais e determinadas vítimas. Embora existam exemplos das mais variadas nacionalidades, o *slasher movie* é um género essencialmente norte-americano, com a maioria dos filmes a serem produzidos nos Estados Unidos e no Canadá. O género divide-se entre filmes como *Halloween* onde sabemos quem é o assassino desde a cena de abertura, e filmes que seguem a fórmula do clássico *whodunit*, género literário e cinematográfico onde a identidade do assassino só é revelada no final.

O assassino destaca-se das outras personagens a nível visual, nomeadamente pelo seu guarda-roupa, quase sempre complementado por uma máscara. Num género onde a estrutura narrativa não prima pela originalidade, a presença de um assassino carismático e imediatamente reconhecível tornou-se indispensável para que um filme tenha sucesso e dê origem a sequelas. Para além da exuberância visual, o assassino apresenta uma clara preferência por armas cortantes e evita usar armas de fogo. Tem frequentemente uma arma preferida que fica associada à personagem.

Outra característica essencial para incluir um filme neste subgénero é o facto do assassino apresentar características essencialmente humanas, de forma a estar sujeito ao nosso julgamento moral. Não pode ser Godzilla, King Kong, uma anaconda ou um tubarão. Este aspeto distingue o *slasher movie* do *monster movie*. Sem esta distinção, seria possível argumentar que *Alien* (Scott, 1979) é um *slasher movie*, pois apresenta um assassino que se destaca visualmente das outras personagens e não usa armas de fogo, um grupo cujos elementos são dizimados um por um, e a inevitável *final girl*. Passado noutra sistema solar, no ano 2122 e com um assassino de origem extraterrestre, *Alien* é simultaneamente um filme de ficção científica e um *monster movie*.

Os assassinos do *slasher movie* matam as suas vítimas num curto período de tempo, muitas vezes numa só noite e num local isolado, o que inibe a existência de uma profunda investigação policial. Este aspeto distingue o *slasher movie* de outros géneros, nomeadamente, o *giallo*, onde a intervenção da polícia é mais relevante, ou o thriller psicológico, onde a investigação policial é uma componente essencial do filme, como acontece em *O Silêncio dos Inocentes* (Demme, 1991), *Instinto Fatal* (Verhoeven, 1992), ou *Zodiac* (Fincher, 2007). Por outro lado, os protagonistas do *giallo* veem-se muitas vezes acusados de um crime que não cometeram e têm de levar a cabo a sua própria investigação, numa tentativa de limparem o seu nome. Os protagonistas do *slasher movie* têm poucas hipóteses de investigar o que quer que seja, pois estão a ser vítimas de uma perseguição implacável e só estão preocupados em sobreviver.

Os assassinos tanto matam devido a uma qualquer psicopatia que os impede de parar, como para se vingarem de algo que aconteceu no passado. O *slasher movie* está recheado de assassinos psicopatas que matam indiscriminadamente todos os que se atravessam no seu caminho, simplesmente porque matar é o seu único objetivo. Já no *giallo* os assassinos agem sobretudo por dinheiro, apesar da psicopatia e da vingança também estarem presentes como motivação.

O *slasher movie* vive de cenas de violência gráfica e isso obriga a um grande número de vítimas mortais, daí a presença de um grupo de adolescentes ou jovens adultos. Uma ou duas mortes não são suficientes para que um filme seja incluído no género. A criação de cenas de morte cada vez mais elaboradas leva a comparações com o *splatter movie*, subgénero do cinema de terror que aposta tudo no *gore* e onde chocar o público é tão importante como contar uma história. Dentro deste género vamos encontrar filmes como *Blood Feast* (1963) e *Two Thousand Maniacs!* (1964), ambos de Herschell Gordon Lewis, assim como exemplos mais recentes, do humor de *Evil Dead II* (Raimi, 1987) e *Braindead* (Jackson, 1992) ao horror puro e duro de *House of 1000 Corpses* (2003) ou *The Devil's Rejects* (2005), ambos realizados por Rob Zombie. Este subgénero pode ser visto como o antepassado direto do *torture porn*, onde se incluem filmes como *Hostel* (Roth, 2005) ou a saga *Saw*, iniciada por James Wan em 2004.

O *slasher movie* tem inegavelmente vários pontos de contacto com outros subgéneros do cinema de terror, nomeadamente o *giallo*, o *splatter movie*, o thriller psicológico, ou o *monster movie*, mas também possui características próprias que fazem dele um género autónomo e com convenções perfeitamente definidas, nomeadamente quanto às personagens e à estrutura narrativa, analisadas com mais pormenor nos capítulos seguintes.

## O assassino

Quase todos os *slasher movies* apresentam assassinos do sexo masculino. Essa masculinidade é geralmente acentuada pelo recurso a atores musculados e de elevada estatura, uma escolha que contribui para tornar o assassino mais ameaçador. Uma das mais notáveis exceções a esse domínio masculino é Pamela Voorhees no primeiro filme da saga *Sexta-feira 13* (Cunningham, 1980) que procura vingar a morte do filho, Jason Voorhees. No entanto, na sequência *Sexta-feira 13 II* (Miner, 1981), Jason volta à vida para vingar a morte da mãe no primeiro filme, e tornar-se-á então o protagonista da série.

Para além de Jason Voorhees, os assassinos mais emblemáticos do género são Michael Myers em *Halloween* e Freddy Krueger em *Pesadelo em Elm Street* (Craven, 1984). Estas três personagens são imediatamente associadas ao *slasher movie* e tornaram-se verdadeiros ícones da cultura popular nas últimas quatro décadas, sendo reconhecidas mesmo por pessoas que não estão familiarizadas com o género. A saga *Halloween* conta até agora com 11 filmes, estando já previstas as estreias de *Halloween Kills* no final de 2021 e *Halloween Ends* em 2022, ambos realizados por David Gordon Green. A série *Sexta-feira 13* é composta por 12 filmes e *Pesadelo em Elm Street* conta com 9 filmes<sup>1</sup>.

Uma característica comum a estas três séries é a presença de assassinos essencialmente humanos mas com atributos sobrenaturais, com a capacidade de sobreviverem a todas as tentativas de os matar. É possível derrotar o assassino, e isso acontece no final de quase todos os filmes, mas essa vitória é apenas temporária, pois o assassino voltará no filme seguinte. Como refere Adam Rockoff, esta é uma escolha motivada mais por fatores económicos do que narrativos:

Para maximizar os lucros das suas séries, os produtores precisavam de garantir que os seus assassinos - sobre os quais dependia o sucesso das suas séries - fossem imortais. Tanto em *Halloween* como em *Sexta-feira 13*, as duas sagas que melhor ilustram este fenómeno, nem Michael Myers nem Jason Voorhees se tornaram "impossíveis de matar" até os produtores perceberem que de facto haveria sequelas. (Rockoff, 2011: 18)

No entanto, apesar do sucesso destas três sagas, o assassino sobrenatural constitui uma exceção à regra. Na maioria dos *slasher movies*, é possível matar o assassino porque ele é apenas humano. A saga *Scream*, criada por Wes Craven em 1996 e composta por 4 filmes, não contém elementos sobrenaturais mas encontrou uma forma simples e lógica de assegurar a criação de

---

<sup>1</sup> Nesta contabilidade é importante notar que o filme *Freddy vs Jason* (Yu, 2003) põe em confronto os assassinos de *Sexta-feira 13* e *Pesadelo em Elm Street*, o que o torna parte integrante de ambas as séries.

sequelas: as personagens principais sobrevivem de filme para filme, e o assassino, que morre sempre no final, é simplesmente substituído por um novo assassino no filme seguinte. A continuidade da figura do assassino é assegurada visualmente pelo uso de uma máscara característica, independentemente de quem se esconde por trás dela, como relata Jim Harper:

Apesar de cinco assassinos<sup>2</sup> diferentes usarem a máscara e o manto negro, o “assassino” é muitas vezes chamado simplesmente “Ghostface”, como se houvesse apenas um indivíduo por trás das mortes. A verdadeira identidade dos cinco vilões é secundária em relação à máscara que eles usam durante a maior parte dos filmes. O manto e a máscara servem para ocultar quaisquer traços individuais, transformando-os a todos no mesmo assassino. (Harper, 2004: 40)

Estamos aqui perante uma das grandes convenções do género: o assassino está quase sempre mascarado. Os espetadores são invadidos pelo medo quando surge no ecrã uma figura mascarada de arma na mão. O medo do desconhecido é exacerbado pela máscara, geralmente rígida e sem emoções, que esconde a identidade do assassino. A máscara é portanto utilizada de forma teatral pelos realizadores, tanto para assustar os espetadores como para criar uma figura única e imediatamente reconhecível dentro do género, tornando a máscara em si mais importante que o indivíduo que a usa. Nesta questão importa salientar o caso específico de Jason Voorhees, que esconde a sua identidade com um simples saco na cabeça em *Sexta-feira 13 II*, e só adquire a sua imagem definitiva em *Sexta-feira 13 III* (Miner, 1982) quando encontra a icónica máscara de hóquei, associada desde então à personagem.

Mesmo quando não usa máscara, o assassino destaca-se visualmente das restantes personagens. É o caso dos rostos e corpos deformados de Victor Crowley em *Hatchet* (Green, 2006) e dos irmãos consanguíneos Odet em *Wrong Turn* (Schmidt, 2003), a que se juntam os rostos queimados de Cropsy em *The Burning* (Maylam, 1981) e Freddy Krueger em *Pesadelo em Elm Street*. Freddy é um caso especial de exuberância: para além da pele queimada, é sempre visto com um chapéu, uma camisola às riscas verdes e vermelhas, e uma luva com facas embutidas. Outro assassino que não passa despercebido é Chucky em *Child's Play* (Holland, 1988), um boneco que ganha vida ao ser possuído pela alma de um *serial killer*.

Esta procura de dar um visual original e inconfundível ao assassino passa não só pela escolha das máscaras e do guarda-roupa, mas também pelas armas. Apesar de não se limitarem a um só método para matar, os assassinos tendem a possuir uma arma favorita, que ficará irremediavelmente associada à personagem, como a faca de cozinha de Michael Myers, a machete

---

<sup>2</sup> Com a estreia de *Scream 4* (Craven) em 2011, a série passou a contar com 7 assassinos, número que voltará a aumentar com a estreia de *Scream 5* (Bettinelli-Olpin & Gillett) em 2022.

de Jason Voorhees, a luva de Freddy Krueger, a faca de caça de Ghostface, ou a motosserra de Leatherface em *Massacre no Texas* (Hooper, 1974). Esta relação entre a arma e o assassino leva-nos à convenção seguinte: no *slasher movie*, o vilão recorre sobretudo a objetos cortantes para matar as suas vítimas, em detrimento das armas de fogo. Esta preferência reflete-se no próprio nome pelo qual o género ficou conhecido, pois o verbo inglês *to slash* pode ser traduzido por cortar ou esfaquear. Segundo Stuart Kaminsky (1985: 107), “As facas e as agulhas, assim como os dentes, os bicos, as presas e as garras, são extensões pessoais do corpo que trazem o atacante e o atacado para um abraço animal e primitivo.” A inspiração na anatomia dos animais também é referida por Thommy Hutson (2016: 82) quando descreve a forma como Wes Craven chegou ao conceito da luva com facas embutidas, usada por Freddy Krueger: “Uma das suas ideias iniciais foi a arma de um animal, “algo que pode chegar ao virar da esquina com essas garras grandes e gigantes”, disse ele. “Sabes, tigres dentes-de-sabre e incisivos e presas e garras e tudo isso.”

Quanto mais as vítimas se afastam da civilização, maior é a probabilidade dos assassinos serem *hillbillies*, palavra usada de forma pejorativa para designar os habitantes das partes mais rurais do sul dos Estados Unidos. Como refere Anthony Harkins (2004: 4), “Inundados por retratos estereotipados de pessoas indolentes, bêbadas, promíscuas e descalças, vivendo numa miséria abençoada para lá da civilização, muitos americanos citadinos veem pouca ou nenhuma diferença entre os verdadeiros habitantes do sul e a sua imagem cultural.” Pegando nestes preconceitos, o cinema de terror acrescentou o canibalismo e a consanguinidade à lista de traços atribuídos ao *hillbilly* para fazer dele um dos vilões mais recorrentes no género. Os *hillbillies* são os assassinos das sagas *Massacre no Texas* e *Wrong Turn* mas não são exclusivos do *slasher movie* e também iremos encontra-los em *Deliverance* (Boorman, 1972) e *The Hills Have Eyes* (Craven, 1977). Tornaram-se numa presença habitual no cinema de terror, uma convenção que será satirizada pelo filme *Tucker and Dale vs. Evil* (Craig, 2010) e os seus *hillbillies* inofensivos.

Já no século XXI dá-se uma evolução no assassino: levando mais longe o lado sobrenatural que sempre existiu no género, alguns filmes vão apresentar assassinos que já não têm uma presença física, mantendo no entanto as convenções próprias dos *slasher movies*. É o caso da saga *Final Destination*, iniciada em 2000 por James Wong, onde o assassino já não é um homem mascarado de faca na mão, mas a própria Morte. Mais recentemente, filmes como *Unfriended* (Gabriadze, 2014) também apresentam assassinos desmaterializados, em paralelo com a realidade vivida pelas personagens, elas próprias “desmaterializadas”, com protagonistas que se encontram apenas online em vez de estarem fisicamente juntos.

## ***A final girl***

Em 1987, no ensaio acadêmico *Her body, Himself: Gender in the slasher movie*, Carol J. Clover criou a expressão *final girl* para designar a única personagem que sobrevive e enfrenta o assassino no terceiro ato do filme. A *final girl* e o assassino são as personagens principais do gênero e uma não pode existir sem a outra. Clover (1987: 204) afirma que “a *final girl* do *slasher movie* é apresentada desde o início como a personagem principal. O espectador experiente distingue-a das suas amigas minutos após o início do filme.” Muitas vezes o público até sabe quem é a *final girl* ainda antes do filme começar, simplesmente porque é interpretada pela atriz mais famosa do elenco: após o sucesso de *Halloween*, a presença de Jamie Lee Curtis nos cartazes de *Terror Train* (Spottiswoode) e *Prom Night* (Lynch), ambos estreados em 1980, não deixava dúvidas sobre quem seria a sobrevivente no final dos dois filmes<sup>3</sup>, uma lógica que Wes Craven iria subverter dezasseis anos depois em *Scream*, matando a atriz mais conhecida do elenco nos primeiros doze minutos.

Embora não tenha de ser um modelo de virtudes, a *final girl* é a personagem que exhibe o comportamento mais responsável em relação ao sexo, ao álcool e às drogas. Não é obrigatoriamente virgem e pode ter namorado, mas contrariamente às outras personagens femininas que estão sempre prontas a ter sexo casual, a *final girl* demora a entregar-se e só o faz se estiver mesmo apaixonada. É também a primeira personagem a ter noção do perigo representado pelo assassino. Em *Halloween*, ainda antes da matança começar, Laurie (Jamie Lee Curtis) é a única a notar a presença perturbadora de Michael Myers em Haddonfield. A *final girl* será igualmente a primeira a reparar quando o grupo de adolescentes começa a desaparecer, sendo frequentemente ignorada quando chama a atenção para o facto. Apresenta uma inteligência acima da média e está mais interessada nos estudos do que em sair com rapazes:

Esta convenção era a personificação perfeita da era Reagan; era bonita, mas de aparência modesta, forte, engenhosa, virginal e amigável, sem vícios de qualquer espécie. Era a antagonista perfeita tanto do assassino mascarado como da estereotipada “cabra loira” do grupo. Ela sobrevive não apenas porque é forte, mas também porque é uma boa rapariga americana. (Berns *et al.*, 2019: 79)

Também é frequente que o carácter introvertido da *final girl* resulte de um drama pessoal: Nancy (*Pesadelo em Elm Street*) é filha de pais divorciados e tem uma mãe alcoólica, e Sidney (*Scream*) tem de lidar com o homicídio da mãe. Para além da inteligência, também a determinação será fundamental para que possa não só sobreviver à perseguição, mas também derrotar o assassino.

---

<sup>3</sup> Protagonista de vários *slasher movies* durante a idade de ouro do gênero, Jamie Lee Curtis é a mais famosa *scream queen* do início dos anos 80. Já no século XXI, será uma das atrizes principais da série *Scream Queens* (Murphy, Falchuk & Brennan, 2015-2016) que satiriza as convenções do *slasher movie*.

Clover (1987: 204) também destaca as capacidades intelectuais da *final girl*, dando novamente como exemplo Laurie em *Halloween*: “regista os pequenos sinais de perigo que os seus amigos ignoram. Acima de tudo, ela é inteligente e engenhosa quando fica em apuros. Assim, Laurie, mesmo no momento mais desesperado, encurralada num armário, tem a inteligência de agarrar num cabide e transformá-lo numa arma.” A presença da *final girl*, ou seja, de uma personagem feminina forte e determinada, que consegue triunfar onde os homens falharam, contribuiu decisivamente para levar as mulheres às salas de cinema para verem *slasher movies*. Apesar do gosto pelo terror e pela violência cinematográfica serem habitualmente associados a um público masculino, o *slasher movie* veio mudar essa realidade, o que não passou despercebido aos produtores de Hollywood:

Um *slasher* para adolescentes que pudesse ser dirigido a jovens de ambos os sexos oferecia aos produtores e distribuidores mais possibilidades de obter lucro. Além disso, era astuto apresentar filmes aos distribuidores que também fossem apelativos para jovens mulheres, porque as audiências, nos últimos anos, dividiam-se de maneira uniforme entre ambos os sexos. (Nowell, 2011: 35)

As façanhas do assassino são geralmente enaltecidas pelos espetadores, composto maioritariamente por adolescentes que vão ao cinema para assistir a elaboradas cenas de morte. Essas cenas constituem o prato forte do género, e na maioria dos filmes que originaram sequelas, é o assassino e não a *final girl* que estará de volta no filme seguinte. No entanto, apesar do assassino começar por ser a personagem mais celebrada pelo público, as qualidades da *final girl* irão fazer oscilar as simpatias dos espetadores. Perante a tenacidade e o engenho que demonstra, passam a torcer por ela e a desejar que consiga sobreviver para depois subjugar o assassino. Num género frequentemente acusado de promover a violência contra as mulheres, a *final girl* é a personagem que permite ao *slasher movie* defender-se quando é visto como particularmente misógino:

A *final girl* é a poderosa inoculação do *slasher movie* contra as acusações de misoginia, porque ela é a única personagem verdadeiramente humana e aprazível do género. Exibe inteligência, desenvoltura, coragem e capacidade física. A *final girl* pode parecer “comum” à primeira vista, mas essa banalidade esconde as qualidades necessárias para sobreviver a um encontro com Jason, Michael ou qualquer outro assassino. (Muir, 2013: 155)

No entanto, apesar das qualidades referidas, A *final girl* da idade de ouro do género está longe de ser a personagem triunfante que os argumentos de Clover fazem supor. Sabemos desde os primeiros *slasher movies*, como *Black Christmas*, *Massacre no Texas* ou *Halloween*, que a vitória da *final girl* não é total porque o assassino sobrevive e voltará para terminar o que começou. No final de muitos filmes, quando parece que ela está a salvo, o assassino regressa para um último susto, mesmo antes dos créditos finais. O triunfo da *final girl* é por isso apenas temporário, e o

pesadelo que acabou de viver está prestes a recomeçar. Uma contradição também apontada por Tony Williams (1996: 198) quando salienta que “as *final girls* de Clover, supostamente progressivas, nunca são inteiramente vitoriosas no final de certos filmes, nem evitam cair no regresso de uma ordem masculina das coisas das quais estariam supostamente livres.” Não podemos deixar de reconhecer a validade das palavras de Williams e dos exemplos por ele apontados, onde relembra que em *Sexta-Feira 13*, Alice consegue derrotar Pamela Voorhees mas sobreviverá apenas até à cena de abertura de *Sexta-Feira 13 II*, onde será assassinada por Jason Voorhees, que consegue assim vingar a morte da mãe. Já em *Halloween*, Laurie Strode só sobrevive graças à ajuda do Dr. Loomis, e a mesma coisa volta a acontecer em *Halloween 2* (Rosenthal, 1981).

Até chegarmos a *Scream* em 1996, a *final girl* ficará confinada ao seu papel de jovem inocente, provavelmente sem namorado, provavelmente virgem, e sempre chocada com a promiscuidade das suas amigas. O *slasher movie* mais não faz do que acompanhar os preconceitos da sociedade em relação à forma como as mulheres expressam - ou deixam de expressar - a sua sexualidade<sup>4</sup>.

Desde que os filmes se abstenham de despir ou de mostrar a *final girl* em cenas de sexo, como é apontado por Weaver *et al* (2015: 42), “a sua imagem relativamente inocente pode ser preservada. Assim, a mulher moderna, juntamente com a *final girl*, caminha sem dúvida numa linha tênue para ser vista como sexual, mas não demasiado sexual.” Estas atitudes só começaram realmente a mudar com o *neo-slasher* dos anos 90, quando o lado puro e virginal da *final girl* se tornou cada vez mais irrelevante, e passou a ser apenas destacado em comédias de terror que satirizam as convenções da idade de ouro do *slasher movie*.

Com mais ou menos exageros em relação à forma como encara o sexo, o álcool e as drogas, a *final girl* é a personagem mais realista e mais desenvolvida dos *slasher movies*. Não partilha o carisma do assassino mas irá tornar-se cada vez mais forte e mais independente. Nos primeiros *slasher movies*, as *final girls* sobreviviam mas eram levadas para o hospital em estado de choque. Duas décadas depois, Sidney (Neve Campbell) mata os assassinos no final de cada filme da saga *Scream* com uma frieza digna de Clint Eastwood em *Dirty Harry* (Siegel, 1971), deixando bem claro que as coisas mudaram e que a *final girl* consegue não só derrotar o assassino, mas também continuar a viver sem ficar traumatizada pelos acontecimentos trágicos que acabou de experienciar.

---

<sup>4</sup> Em *Black Christmas*, um dos primeiros *slasher movies*, encontramos uma *final girl* que está grávida e que decide abortar contra a vontade do namorado, para além de recusar o seu pedido de casamento. No entanto, estas intenções progressistas não farão escola.

## As personagens secundárias

As cenas mais criativas e mais inesquecíveis de um *slasher movie* correspondem geralmente aos momentos em que o assassino se dedica a matar as suas vítimas. Isso cria nos cineastas a necessidade de conceberem personagens que, essencialmente, só estão presentes no filme para serem dizimadas de forma gráfica. Dentro das personagens secundárias iremos encontrar o grupo de adolescentes ou jovens adultos, e as figuras de autoridade, onde se incluem os pais e os polícias. Também é frequente haver uma Cassandra, ou seja, uma personagem que avisa o grupo sobre o perigo representado pelo assassino mas que acaba por ser ignorada.

Na maioria dos filmes, as personagens correspondem a estereótipos em que a própria ordem pela qual são mortas é previsível. Assim, encontramos entre o grupo de adolescentes as *cheerleaders*, geralmente curvilíneas e desinibidas, acompanhadas pelos desportistas, altos e musculados. Estas personagens envolvem-se frequentemente em sexo casual nos primeiros minutos do filme. Após, ou mesmo durante o encontro sexual, serão as primeiras vítimas do assassino. Para John K. Muir, a escolha destas personagens para serem as primeiras a morrer permite aos cineastas ajustarem contas com o seu próprio passado:

Todos os filmes são feitos por tipos criativos, e um facto simples da vida é que os tipos criativos nem sempre são os miúdos mais populares do liceu. Em vez disso, as pessoas gravitam em torno do "herói" atlético ou da bela *cheerleader*, mesmo que não sejam pessoas particularmente simpáticas, inteligentes ou profundas. Os cineastas que trabalham em *slashers* podem vingar-se desses alunos que nem sempre foram atenciosos ou gentis, tornando-os as vítimas mais comuns. (Muir, 2013: 151)

O grupo inclui muitas vezes um *prankster*, ou seja, uma personagem que gosta de pregar partidas, e cujas vítimas preferenciais são as raparigas do grupo. Sem os atributos físicos dos desportistas e não sabendo lidar com o sexo feminino, o *prankster* refugia-se nas suas partidas, o que reduz ainda mais as suas hipóteses de sucesso com as raparigas. Graças a esta ausência de sexo irá viver mais tempo que os desportistas e as *cheerleaders* mas não escapará a uma morte violenta.

Em filmes onde a identidade do assassino só é revelada no final, encontramos muitas vezes uma personagem misteriosa que apresenta um comportamento suspeito. As restantes personagens do filme (e o público) são levadas a pensar que este indivíduo enigmático é o assassino. No entanto, esta personagem não passa de uma manobra de diversão por parte do realizador, e perceberemos que é inocente no momento em que se junta às vítimas mortais. Esta e outras falsas pistas são uma constante em *slasher movies* que seguem a fórmula do *whodunit*, havendo frequentemente um *twist* em relação à identidade do assassino nos últimos minutos do filme.

Algumas *final girls* têm namorado, ou pelo menos um interesse romântico. Este pode fazer parte dos desportistas, mas é geralmente mais sensível e maduro que o restante grupo. Se assim não fosse, não conquistaria o coração da *final girl*. O facto de conviver com ela permite-lhe viver mais algum tempo, mas nada está garantido. O namorado pode morrer (*Pesadelo em Elm Street*), pode sobreviver (*Sei O Que Fizeste No Verão Passado*) e pode até ser o assassino (*Scream*).

Outra personagem comum no género é a Cassandra, a pessoa que avisa os adolescentes sobre uma morte iminente se persistirem em ir para determinado lugar, ou praticarem determinada ação. Como a Cassandra da mitologia grega, que tinha o dom de adivinhar o futuro mas a maldição de ninguém acreditar nela, esta personagem vai ser ignorada, com consequências trágicas para o grupo de adolescentes. Em *Halloween*, o Dr. Loomis é simultaneamente o herói e a Cassandra, pois as suas tentativas de avisar a polícia são descartadas pelo sheriff da cidade. Quando é finalmente levado a sério, já é tarde de mais: a filha do sheriff é uma das vítimas de Michael Myers. Outra Cassandra famosa é Crazy Ralph em *Sexta-Feira 13* e *Sexta-Feira 13 II*. Considerado um velho louco pelos habitantes locais, Ralph avisa os jovens monitores de *Camp Crystal Lake* que estão condenados a morrer violentamente se persistirem em reabrir o campo. É obviamente ignorado, levando à morte de quase todo o grupo.

Dentro das personagens secundárias, encontramos ainda as figuras de autoridade, ou seja, pais, professores e polícias. Estas personagens são geralmente inúteis na hora de salvar os adolescentes e travar o assassino. Pat Gill dá como exemplo o caso de Laurie em *Halloween*:

Nenhum polícia veio socorrê-la. Nenhum vizinho da pequena e pitoresca cidade do Illinois apareceu para ajudar. Na verdade, apagaram as luzes quando ela bateu à porta. Nenhum pai, nem dos adolescentes, nem das crianças deixadas aos seus cuidados, ligou para saber dos filhos ou apareceu para ver se estavam bem. Laurie aprendeu os factos difíceis dos *slasher movies* para adolescentes: a família é mais frequentemente um obstáculo do que uma ajuda, as autoridades policiais são suspeitas e ineficazes, e sobreviver até à idade adulta exige uma compreensão total e uma resposta proporcional ao mal selvagem. (Gill, 2002: 22)

Os pais ora estão ausentes, ora ignoram os filhos. Quando os estudantes começam a desaparecer nos *slasher movies* em ambientes universitários, os reitores entregam a investigação aos seguranças do *campus* em vez de chamar a polícia, receosos da má publicidade que possa cair sobre a universidade. Os polícias são quase sempre incompetentes e, ou chegam demasiado tarde, ou são mortos pelo assassino. Da mãe alcoólica de Nancy em *Pesadelo em Elm Street* que não acredita na filha, aos polícias desastrados de *Scream*, a inutilidade dos adultos é omnipresente. Num género dirigido sobretudo a adolescentes ou jovens adultos, as personagens mais velhas nunca têm razão.

## A estrutura narrativa

No mesmo ano em que Carol J. Clover criou a expressão *final girl*, a autora Vera Dika produziu um ensaio acadêmico sobre o *slasher movie* intitulado *The Stalker Film, 1978-81*. A sua pesquisa interessou-se em particular pela estrutura narrativa e incidiu sobre 11 filmes: *Halloween*, estreado em 1978, *Sexta-Feira 13*, *Prom Night*, e *Terror Train*, estreados em 1980 e ainda *Sexta-Feira 13 II*, *Happy Birthday To Me* (Thompson), *My Bloody Valentine* (Mihalka), *Night School* (Hughes), *The Burning*, *Graduation Day* (Freed) e *Hell Night* (DeSimone), todos de 1981. A autora identificou neste corpo cinematográfico uma estrutura narrativa comum. Apesar do seu estudo só incluir filmes estreados entre 1978 e 1981, o modelo narrativo por ela assinalado mantém-se ainda atual, num género onde as convenções são particularmente resistentes à mudança.

Dika propõe uma estrutura em duas partes, em que a primeira parte é dedicada aos acontecimentos do passado, onde se dá a génese do trauma do assassino e onde ele começa a matar. A segunda parte decorre no presente, e começa quando um evento ligado ao passado leva o assassino a voltar a matar. Alguém avisa o grupo do perigo que corre mas é ignorado. Depois da morte do grupo de adolescentes, só resta a *final girl*, que vai enfrentar e vencer o assassino. Mas apesar desse triunfo, ela ficará para sempre marcada pelos acontecimentos trágicos que acabou de viver. A autora resume essas etapas narrativas nos seguintes termos:

**Passado:**

- a comunidade jovem é culpada de uma má ação
- o assassino vê um erro, uma falta ou uma morte
- o assassino sente uma perda
- o assassino mata os membros culpados da comunidade

**Presente:**

- um evento celebra a ação do passado
- a força destrutiva do assassino é reativada
- o assassino volta a identificar os culpados
- uma pessoa mais velha avisa a comunidade
- a comunidade jovem ignora o aviso
- o assassino persegue membros da jovem comunidade
- o assassino mata membros da jovem comunidade
- a heroína vê o resultado dos crimes
- a heroína vê o assassino
- a heroína luta com o assassino
- a heroína subjuga ou mata o assassino
- a heroína sobrevive
- mas a heroína não é livre

(Dika, 1987: 93, 94)

Quando o filme dá o salto até ao presente, as vítimas não têm geralmente nenhuma responsabilidade em relação aos acontecimentos que provocaram o trauma do assassino no passado. No entanto, não deixam de ser vistas por ele como substitutos simbólicos, o que as vai condenar invariavelmente a uma morte violenta. Isto é particularmente notório em *Sexta-Feira 13: Pamela Voorhees* mata os monitores do campo de férias que estavam a ter sexo em vez de vigiarem Jason, o que contribuiu para o seu afogamento. A morte dos monitores levou ao encerramento do *Camp Crystal Lake*. Quando o campo é reaberto vinte anos depois, Pamela Voorhees regressa para matar os novos monitores, apesar de estes não terem nenhuma culpabilidade na morte de Jason, ocorrida há duas décadas. A reabertura do campo reacendeu a sede de vingança da Sra. Voorhees, que não faz a distinção entre os antigos monitores e os novos, atribuindo-lhes a mesma responsabilidade. Uma lógica que será seguida por outros assassinos do género, a começar pelo próprio Jason Voorhees, que volta à vida no filme seguinte para vingar a morte da mãe.

Adam Rockoff (2011: 22) avança que uma das razões que leva os espetadores a continuarem a ver filmes que repetem a mesma fórmula narrativa é a catarse que vivem ao assistirem a um *slasher movie*: “a catarse sempre foi a explicação favorita da comunidade dos psicólogos. A teoria supõe que, ao experimentarmos vigorosamente todas as coisas horríveis, saciamos e purgamos os nossos próprios impulsos violentos internamente e de maneira saudável.” Já Noël Carroll (1990: 53), falando sobre o paradoxo de temermos coisas que sabemos não existirem, relembra que isso não nos impede de nos identificarmos com os protagonistas, nomeadamente quanto à forma como estes avaliam os vilões do cinema de terror: “ao contrário das personagens dessas ficções, não acreditamos que os monstros existam; o nosso medo e repulsa são antes uma resposta ao pensamento sobre tais monstros. Mas os nossos estados avaliativos seguem os das personagens.” Entrevistado por Louis Peitzman, Wes Craven vai propor uma explicação mais detalhada e que retoma a natureza catártica do visionamento de filmes de terror:

Não entras no cinema e pagas um bilhete para ter medo. Entras no cinema e pagas um bilhete para que os medos que já estão em ti quando entras no cinema sejam tratados e inseridos numa narrativa. Histórias e narrativas são das coisas mais poderosas da humanidade. São dispositivos para lidar com o perigo caótico da existência. (Peitzman, 2014)

Os apreciadores do género, grupo do qual fazemos parte, reveem-se nas palavras de Noël Carroll e Wes Craven. Através de uma obra de ficção que nos apresenta situações improváveis mas com protagonistas com os quais nos identificamos, o cinema de terror permite-nos lidar com os nossos medos, sem nos expormos às ameaças do mundo real que nos esperam assim que saímos da sala de cinema. Apesar de estarmos sempre à espera que o filme nos consiga surpreender, com um

suspeito que afinal é inocente, com uma cena de morte original, ou com um *twist* final em relação à identidade do assassino, há algo de verdadeiramente reconfortante em assistirmos a um filme com uma fórmula que nos é familiar. Uma ideia também partilhada por Catriona Miller (2014: 108) quando afirma que os *slasher movies* são “um convite para participar num terror mediado, dentro do contexto de uma narrativa bem conhecida e bem praticada, como uma criança que quer ouvir a mesma história repetidamente.”

Mesmo sendo verdade que ainda hoje, com mais ou menos variações, os *slasher movies* nunca se afastam muito do modelo proposto por Dika, a existência de uma estrutura de base quanto às funções narrativas não é um impedimento à originalidade dos argumentos. Com um assassino, uma arma branca, um grupo de vítimas e uma sobrevivente, é possível contar um sem número de histórias diferentes, identificando, por exemplo, o assassino desde o início (*Halloween*) ou mantendo a sua identidade secreta até ao clímax do filme (*Sexta-Feira 13*). O assassino pode ser exterior ao grupo (*Massacre no Texas*) ou fazer parte do grupo de adolescentes (*Terror Train*). É também possível subverter as expectativas do público, fazendo da *final girl* a assassina (*Sleepaway Camp*), ou a sua cúmplice (*All The Boys Love Mandy Lane*). O filme pode ter vários assassinos (*Scream*) ou um assassino invisível (*Final Destination*). A fórmula narrativa identificada por Dika há mais de três décadas, com a sua lista de passos essenciais, permite na verdade a escrita de argumentos originais com inúmeras variações possíveis.

O *slasher movie* também pode ser usado apenas como inspiração inicial, levando depois o filme noutras direções: *Cabin Fever* (Roth, 2002) não é um verdadeiro *slasher movie* pois o “assassino” é um vírus, mas está construído segundo as convenções do género, apresentando o grupo de jovens adultos, a casa isolada na floresta, os polícias idiotas, os *hillbillies* e a equação “sexo=morte”. Já em *Death Proof* (2007), Quentin Tarantino parte da estrutura do género sem no entanto fazer um *slasher movie* puro e duro: o assassino não está mascarado, a sua arma é o carro, mata todas as vítimas de uma só vez, e no fim há três *final girls* em vez de apenas uma.

Segundo Ian Nathan (2019: 118), Tarantino estava interessado na estrutura do *slasher movie*, precisamente pela rigidez do género: “O que ele gostava nos *slasher movies* também era o que os limitava: eles são basicamente sempre o mesmo filme, o que os torna um recipiente perfeito para carregar com subtexto, mas alicerçado na sua arquitetura.” Nos últimos minutos do filme, as *final girls* não só escapam ao assassino como passam a persegui-lo implacavelmente, fazendo dele a *vítima*. Tarantino subverte mais uma vez as convenções do *slasher movie*, provando que é possível usar o género como ponto de partida para criar algo de novo, sem deixar de homenagear o passado.

## A cena de abertura

Segundo a estrutura narrativa identificada por Dika, a primeira cena de um *slasher movie* corresponde geralmente aos acontecimentos do passado. É-nos apresentada uma *backstory* que serve para dar a conhecer o assassino, as suas motivações e a sua forma de matar, oferecendo emoções fortes aos espetadores desde os primeiros minutos de filme:

Há duas razões pelas quais os *slashers* usam geralmente um prólogo, que tende a condensar os elementos expositivos do filme numa cena breve. A primeira é uma razão prática, para chamar a atenção do público desde o início, abrindo o seu apetite para a carnificina que está por vir. (...) A segunda é dar ao público uma justificação para a fúria do assassino, por mais implausível, ridícula ou improvável que seja essa explicação. (Rockoff, 2011: 29)

A mais famosa cena de abertura do género pertence a *Halloween*. Através do ponto de vista subjetivo do assassino, acompanhamo-lo enquanto espia Judith, a sua irmã adolescente. Depois do namorado de Judith deixar a casa, entramos na cozinha e pegamos numa faca, para de seguida subirmos as escadas em direção ao primeiro andar. Pelo caminho pegamos numa máscara de Halloween e colocamo-la na cara. Entramos no quarto de Judith, que escova o cabelo em frente ao espelho, ainda semi-nua após ter tido relações sexuais com o namorado. Esfaqueamos brutalmente a jovem até à morte. Descemos as escadas e vamos para a rua, no preciso momento em que os pais acabam de estacionar à porta de casa.

É então que termina o ponto de vista subjetivo e passamos a conhecer a identidade do assassino. O pai tira a máscara da cara do filho, ainda com a faca na mão, e somos confrontados com o impensável: o assassino, Michael Myers, é uma criança de seis anos. Mantendo Michael no centro do enquadramento, a câmara afasta-se para revelar que o Mal absoluto acabou de chegar aos subúrbios supostamente seguros da classe média norte-americana. Para John K. Muir (2013: 247), “a natureza deste crime é tão brutal e inesperada que, como pontuação, a câmara de Carpenter retrai-se, para cima, para cima e para longe em horror, no clímax do preâmbulo sangrento.”

Dezoito anos depois de *Halloween*, vamos encontrar outra cena de abertura memorável em *Scream*. Excelente exercício de suspense, onde a tensão e o medo são bem visíveis na interpretação de Drew Barrymore, este início de filme permite aos cineastas baralhar as pistas, começando logo aqui a contornar as convenções do *slasher movie*. Casey (Barrymore) está sozinha em casa quando recebe uma chamada de um desconhecido. Quando percebe que está a ser observada, é invadida pelo medo. Para piorar a situação, a casa está repleta de portadas de vidro, permitindo ao desconhecido observá-la onde quer que esteja. Como um mal nunca vem só, Steve, o namorado de

Casey, está amarrado numa cadeira no exterior da casa. O desconhecido afirma que poupará a vida a Steve se Casey responder acertadamente à pergunta “quem é o assassino em *Sexta-Feira 13*.” Casey responde “Jason” mas no primeiro filme a responsável pelas mortes é Pamela Voorhees, a mãe de Jason. Steve é assassinado e Casey tenta fugir. Vê o carro dos pais a aproximar-se mas já é tarde de mais. Ainda com o telefone na mão, Casey é esfaqueada repetidamente.

À data em que o filme estreou, Drew Barrymore era a atriz mais famosa do elenco, conhecida do grande público desde que protagonizou *E.T. O Extraterrestre* (Spielberg, 1982). Devido à sua notoriedade, era expectável que fosse a *final girl* de *Scream*, e a sua presença no ecrã desde o primeiro plano também apontava nesse sentido. No entanto, passados apenas 12 minutos, a personagem interpretada por Barrymore é barbaramente assassinada, e será encontrada pelos pais simultaneamente enforcada e esventrada.

Ao matar aquela que se supunha ser a personagem principal nos primeiros doze minutos, Wes Craven e o argumentista Kevin Williamson subverteram completamente as expectativas do público, à imagem do que Alfred Hitchcock fez em *Psycho*, matando aquela que tinha sido até então a personagem principal do filme ao fim de 48 minutos. Entrevistado por Lila Shapiro, Williamson recorda o processo criativo que o levou a escrever um argumento onde a subversão das convenções do género é recorrente:

Conhecia todos esses filmes de terror por dentro e por fora, e pensava: como assustas um público que cresceu com VHS, e que viu todos esses filmes vezes sem conta? Então pensei, vamos comentar as regras e depois subvertê-las um pouco. Ou então, vamos por vezes segui-las rigorosamente, assim nunca sabes o que vai acontecer a seguir. Quando colocas a atriz mais famosa na cena de abertura e a matas, deixas toda a gente baralhada. (Shapiro, 2018)

Nem todos os filmes usam a cena de abertura para iniciar a matança: a primeira cena de *House of Wax* (Collet-Sera, 2005) mostra os gémeos Bo e Vincent a serem maltratados pelos pais. Esta cena não revela nada sobre os crimes que virão a seguir mas aguça a curiosidade do público, funcionando também como uma *backstory* que justifica o comportamento malévolo que os gémeos apresentarão no futuro. Outro filme onde ninguém morre na cena de abertura é *The Funhouse* (Hooper, 1981). Na primeira cena, uma máscara é colocada em frente da câmara e uma rapariga é esfaqueada no chuveiro. Não se trata de uma verdadeira morte, pois a faca é falsa e o "assassino" não passa de uma criança a pregar uma partida. Sem matar nenhuma personagem, Hooper homenageia simultaneamente *Halloween* (através do ponto de vista subjetivo, da criança e da máscara) e *Psycho*, recriando a famosa cena do chuveiro.

## Os locais

Quase todos os *slasher movies* apostam em locais isolados, apresentando situações em que os adultos estão ausentes e a polícia chega demasiado tarde. Com os pais fora, de férias ou em viagens de negócios, os adolescentes ficam isolados e à mercê de um assassino que os vai perseguir implacavelmente pela noite dentro.

A ação de *The Toolbox Murders* (Donnelly, 1978) decorre em Los Angeles, enquanto que *Child's Play* está ambientado em Chicago. No entanto, a presença da grande cidade é a exceção e não a regra. Trocando a metrópole pelos subúrbios, o *Midwest* norte-americano serve de pano de fundo para os acontecimentos de *Halloween* e *Pesadelo em Elm Street*. Ambas as séries contribuíram para fazer do bairro residencial o local por excelência do *slasher movie*. A pequena vila piscatória de Southport em *Sei O Que Fizeste No verão Passado* (Gillespie, 1997) e a vila fictícia de Woodsboro em *Scream* seguem a mesma tendência. O género joga com a crença de que os bairros residenciais dos subúrbios são mais seguros que as grandes cidades.

Outros locais muito populares são as instalações escolares, do liceu de *Prom Night* às faculdades de *Happy Birthday To Me* e *Urban Legend* (Blanks, 1998), passando pelas residências universitárias de *Black Christmas* (Clark, 1974) e *The House on Sorority Row* (Rosman, 1982). Quanto à tradição do *slasher movie* no campo de férias, esta foi inaugurada por *Sexta-feira 13*, rapidamente seguido por *The Burning* e *Sleepaway Camp* (Hiltzik, 1983). Geralmente localizado numa floresta junto a um rio ou um lago, o campo de férias funciona como um espaço de transição entre a civilização (onde ainda há luz elétrica e telefones) e a natureza selvagem. Já no século XXI, o campo de férias é o palco das comédias de terror *Stage Fright* (Sable, 2014), *The Final Girls* (Strauss-Schulson, 2015) e *You Might Be The Killer* (Simmons, 2018), assim como da série *American Horror Story: 1984* (Murphy & Falchuk, 2019) e do *slasher* sobrenatural *Fear Street Part Two: 1978* (Janiak, 2021).

Para lá do campo de férias vamos encontrar a própria floresta, universo da série *Wrong Turn*, a que se juntam os pântanos à volta de Nova Orleães nos vários filmes da série *Hatchet*. Alguns filmes vão ainda mais longe na procura de isolamento: a casa no meio do nada em *Massacre no Texas*, o comboio turístico de *Terror Train*, a mina de *My Bloody Valentine* ou a cidade-fantasma de *House of Wax*. Finalmente, quando a *final girl* julga que o pesadelo acabou, o assassino vai segui-la até ao hospital e vai atacá-la onde ela pensava estar a salvo, como em *Halloween 2* e nas últimas cenas de *Black Christmas* (Morgan, 2006) ou *Scream 4* (Craven, 2011).

Os *slasher movies* europeus seguem o exemplo norte-americano e também apostam em locais extremamente isolados, como o teatro onde as personagens ficam trancadas durante a noite em *Stage Fright* (Soavi, 1987), a casa de província de *Haute Tension* (Aja, 2003) ou o refúgio de montanha de *Cold Prey* (Uthaug, 2006). Estes locais jogam a favor do assassino, pois atrasam ou impedem a chegada de ajuda e tornam a sobrevivência das restantes personagens ainda mais difícil.

Os bairros residenciais, os campos de férias, os liceus e as faculdades são locais familiares para o público-alvo do género, composto maioritariamente por adolescentes e jovens adultos. Esta familiaridade permite que os espetadores se identifiquem facilmente com os filmes, pois reveem-se tanto nos protagonistas como no mundo onde decorre a ação. No entanto, ainda que os espaços sejam reconhecíveis, muitos *slasher movies* estão ambientados em lugares fictícios, como as cidades de Haddonfield em *Halloween*, Springwood em *Pesadelo em Elm Street* ou Woodsboro em *Scream*. Apesar de fictícios, estes nomes soam vagamente familiares aos ouvidos do público norte-americano, e reforçam a ideia de que estes assassinos psicopatas podem aparecer em qualquer lugar, onde menos se espera. No caso da saga *Pesadelo em Elm Street*, a sensação de familiaridade está presente no próprio título do filme: segundo o departamento de censos norte-americano (U. S. Bureau of the Census, 1993: 16), “Elm Street” é um dos nomes de rua mais comuns nos Estados Unidos, havendo mais de 5.000 ruas com esta toponímia<sup>5</sup>.

Ao trazer a ação para locais que replicam o mundo real, o *slasher movie* veio perturbar as noções de bem-estar e de segurança. A ameaça está agora presente em locais reconhecíveis, frequentados regularmente por grande parte do público-alvo destes filmes. Contrariamente ao cinema de terror de décadas anteriores, povoado por lobisomens, fantasmas e vampiros que se movimentavam por castelos medievais e casas assombradas, os assassinos do *slasher movie* atacam as suas vítimas nas casas onde a classe média norte-americana julga estar a salvo, e nos locais onde os pais confiam no sistema para proteger os filhos:

Com *Sexta-feira 13* veio toda uma série de *slashers* no campo de férias, e então apareceram os assassinos sazonais que gostavam de matar no Natal, enquanto os apaixonados guardavam isso para o Dia dos Namorados. Os mais jovens realizavam as suas atividades hediondas na escola e os poucos escolhidos que desejavam continuar os seus estudos continuaram a sua carnificina no campus da faculdade. Esses anos dariam origem aos assassinos na floresta e nas enfermarias e corredores de hospitais; nenhum lugar parecia seguro. (Normanton, 2012: 12)

---

<sup>5</sup> Este nome também é facilmente reconhecível para o público norte-americano porque está ligado a um dos acontecimentos mais traumáticos da história do país: em 1963, o presidente John F. Kennedy foi assassinado enquanto o seu carro circulava na “Elm Street” de Dallas.

## 2ª parte: A evolução do *slasher movie* Um género que reflete os medos da sociedade

### Antes do *slasher movie* I: primeiras influências

O *slasher movie* nasceu nos anos 70 mas integra elementos que já podiam ser encontrados em obras muito anteriores. Em *O Gabinete do Dr. Caligari*, realizado por Robert Wiene em 1920, o sonâmbulo Cesare é a personagem que comete os assassinatos, mas depressa percebemos que não está a agir por vontade própria. Controlado pelo Dr. Caligari, Cesare não passa de um fantoche nas mãos do seu mestre, e antecede assim os assassinos do futuro como Michael Myers ou Jason Voorhees, que também agem como autómatos, vítimas de uma psicopatia que os impele a matar indiscriminadamente todos os que se cruzam no seu caminho. Para Roger Ebert (2009), “pode-se argumentar que “Caligari” foi o primeiro verdadeiro filme de terror. “Caligari” cria uma paisagem mental, uma fantasia psicológica subjetiva. Neste mundo, o horror inexprimível torna-se possível.”

Na década seguinte, Fritz Lang realizou *M* (1931), o primeiro filme sonoro do cineasta alemão. Em *M*, um assassino de crianças interpretado por Peter Lorre aterroriza a população de Berlim, sendo perseguido simultaneamente pelas forças policiais e pelos criminosos locais. Kracauer (1947: 221) compara o assassino de *M* com Cesare, referindo a compulsão de matar que ambos partilham, sem deixar de realçar as diferenças: “Enquanto o sonâmbulo se rende inconscientemente à força de vontade superior do Dr. Caligari, o assassino de crianças submete-se aos seus próprios impulsos patológicos e, além disso, está totalmente consciente dessa submissão forçada.” O assassino de *M* não é o único ponto de interesse para Fritz Lang, que coloca também o foco na sociedade em geral, salientando a forma como esta reage à presença do *serial killer*.

Esta é uma questão a que o realizador voltará em *While The City Sleeps* (1956), outro filme centrado num assassino e na forma como a população lida com a ameaça, onde o *serial killer*, agora interpretado por John Drew Barrymore<sup>6</sup> é um “menino da mamã” com um trauma de infância causado pela progenitora. Lang prenuncia assim os assassinos traumatizados pelos pais que iremos encontrar em *Psycho* (Hitchcock) e *Peeping Tom* (Powell), ambos estreados em 1960. Em *While The City Sleeps*, três jornalistas rivais tentam descobrir o assassino antes da polícia recorrendo a todos os meios, inclusive provocando o assassino em direto durante um telejornal. O filme de Fritz

---

<sup>6</sup> A família Barrymore está intimamente ligada ao *slasher movie* e aos seus antecessores: para além de John Drew Barrymore ser o assassino em *While The City Sleeps* (1956), a sua tia Ethel Barrymore mata o assassino em *The Spiral Staircase* (1946) e a sua filha Drew Barrymore é uma das vítimas do assassino em *Scream* (1996).

Lang não só não está datado, como parece mais atual do que nunca: como refere Johannes Binotto (2011: 21), “na sociedade da informação, os representantes da imprensa subiram ao posto de vilões e praticam ataques com impressoras, ondas de rádio e sinais de televisão, armas de destruição maciça do futuro. Fritz Lang sabia disso há mais de meio-século.”

Um ano depois de *M*, estreou *Thirteen women* (Archainbaud, 1932), onde a assassina Ursula Georgi (Myrna Loy) vai procurar vingar-se das suas antigas colegas da faculdade por a terem discriminado devido às suas origens indianas. Este filme inclui várias características que se tornariam mais tarde em convenções do *slasher movie*, nomeadamente, o trauma do passado que funciona como motivação para a assassina, o grupo de vítimas composto por jovens adultas, e a inevitável *final girl*:

Se *Thirteen Women*, como o *slasher movie*, concentra a sua energia em punir as mulheres, também tem a sua *final girl* em Laura Stanhope (Irene Dunne), a mais racional das antigas estudantes e aquela que carrega o peso do ódio de Ursula, que diz dela: “Odeio-a, o seu carácter calmo e equilibrado, a sua mente rígida.” Laura vai ser o objeto da perseguição final de Ursula no clímax do filme - e vai sobreviver. (Keetley, Hofmann, 2016: 43)

Ursula possui uma cópia do anuário escolar dos seus tempos de faculdade onde vai riscando as fotografias das suas vítimas à medida que estas morrem, uma opção também seguida pelos assassinos de *Prom Night* (1980) e *Graduation Day* (1981).

Passando para a década seguinte, vamos encontrar *And Then They Were None* (Clair, 1945), a primeira adaptação cinematográfica do romance *Ten Little Indians* de Agatha Christie, publicado em 1939. Dez personagens são convidadas para passarem um fim de semana numa pequena ilha onde só existe uma casa. Após serem todas acusadas de terem cometido um crime e escapado à justiça, começam a ser assassinadas uma por uma. Para complicar as coisas, estão completamente isoladas porque o barco só regressará na segunda-feira. Após uma busca intensiva, os convidados concluem que não há mais ninguém na ilha e que o assassino é um dos membros do grupo. *And Then They Were None* é um clássico *whodunit* onde todos são suspeitos e a identidade do assassino só é revelada no final, uma fórmula que será seguida no futuro por inúmeros *slasher movies*.

Um ano depois estreou *The Spiral Staircase* (Siodmak, 1946), outro filme dos anos 40 que pode ser visto como um antepassado do *slasher movie*. Este é mais um *whodunit* onde não faltam os falsos suspeitos e um *twist* final em relação à identidade do assassino. Como salienta Tim Snelson (2009: 176), a narrativa do filme pode ser comparada com “exemplos mais modernos do género, como *Halloween*, com a protagonista representando a *final girl* de Clover.” De facto, a protagonista

interpretada por Dorothy McGuire é a primeira personagem a ter noção da presença do assassino e a primeira a intervir para tentar detê-lo. Quanto ao assassino psicopata, este mata as suas vítimas numa só noite e num local isolado, uma situação que se tornará recorrente na grande maioria dos *slasher movies*. Todas as obras citadas influenciaram de alguma forma o *slasher movie*, mas seria preciso esperar até 1960 para encontrarmos os dois filmes que mais contribuíram para fazer do serial killer um dos vilões mais importantes do cinema de terror: *Psycho* e *Peeping Tom*.

## Antes do *slasher movie* II: *Psycho* e *Peeping Tom*

Embora o terror fosse certamente um género cinematográfico bem estabelecido décadas antes do filme de Hitchcock, *Psycho* virou o foco do género para dentro, dando ao filme de terror uma intelectualidade e um propósito mortal que antes faltava, destacando o lado psicológico sobre o físico (...). Norman Bates tem pouco em comum com os seus antepassados no cinema de terror; na verdade, ele é o precursor do monstro do futuro: o *serial killer*. (Magistrale, 2005: 64)

Os planos iniciais de *Psycho* começam por identificar o local, a data e até a hora em que decorre a primeira cena do filme, protagonizada por Marion Crane (Janet Leigh) e o seu amante Sam Loomis (John Gavin). Para Robin Wood (2018: 16), “este mundo, precisamente porque foi situado no tempo e no espaço com tanto detalhe, é o nosso mundo; estas personagens são como nós.” A mesma coisa acontece em *Peeping Tom*, onde o protagonista Mark Lewis (Carl Boehm) se movimenta pelas ruas indistintas da capital britânica. Alfred Hitchcock e Michael Powell não deixam nenhuma margem para dúvidas: estamos muito longe das casas assombradas do passado e o terror pode agora ser encontrado no mundo real.

Ao contrário de *While The City Sleeps*, onde o *serial killer* estava remetido para um papel secundário, os assassinos de *Psycho* e *Peeping Tom* concentram todas as atenções. Apesar de Norman Bates (Anthony Perkins) não estar presente nos primeiros 28 minutos de *Psycho*, ele é o verdadeiro protagonista e, a partir do momento em que entra em cena, a sua psicopatia irá marcar as peripécias do filme até ao fim. Já em *Peeping Tom*, Mark está presente desde o primeiro plano. Começamos por acompanhá-lo enquanto segue uma prostituta da rua até ao quarto, filmando-a com uma câmara dissimulada debaixo do casaco. Enquanto a prostituta tira a roupa, Mark mata-a com um espigão escondido numa das pernas do tripé da sua câmara.

Na cena seguinte, Mark está no seu quarto, projetando numa tela o assassinato que acabou de cometer. Sobre o protagonista de *Peeping Tom* e as suas vítimas, Susan Sontag (2005: 9) relembra que “ele não deseja os seus corpos; ele quer a sua presença na forma de imagens filmadas

- aquelas que as mostram experimentando a sua própria morte - que ele exhibe em casa para o seu prazer solitário.” Ambos os filmes deixam claro que os seus protagonistas são assassinos perigosos, mas são também doentes mentais que não receberam os cuidados psiquiátricos de que necessitariam para lidar com os seus traumas de infância. Sobre a cena final de *Norman Bates*, Robin Wood (2018: 22) salienta que “nunca um ser humano esteve tão irremediavelmente sozinho como esta criatura indefesa e trémula, sentada na cela, agarrando-se a um cobertor. Temos aqui a destruição total da liberdade de uma personalidade.”

O ponto de vista subjetivo, omnipresente no *slasher movie*, já podia ser encontrado nos dois clássicos de 1960. Em *Peeping Tom*, a primeira cena é mostrada através do visor da câmara escondida de Mark, lembrando inevitavelmente a primeira cena de *Halloween*, vista através da máscara de Michael Myers. Já em *Psycho*, Slavoj Žižek chama a atenção para a transição entre o "ponto de vista divino" de Hitchcock e o ponto de vista subjetivo do assassino:

Toda a cena do corredor do primeiro andar e das escadas é vista de cima. Quando a criatura entra em cena e começa a esfaquear Arbogast, passamos para o ponto de vista subjetivo da criatura, um close-up do rosto de Arbogast caindo escadas abaixo enquanto é esfaqueado - como se, nessa mudança de ponto de vista objetivo para subjetivo, o próprio Deus tivesse perdido a sua neutralidade e “caísse” no mundo, intervindo brutalmente, fazendo justiça. (Žižek, 2009: 158)

Para além da morte de Arbogast, *Psycho* é sobretudo lembrado pela inesquecível cena do chuveiro onde Marion Crane é assassinada. Devido ao facto da personagem interpretada por Janet Leigh estar a ser esfaqueada repetidamente enquanto está nua, o realizador teve de jogar com os limites impostos pelo código de produção da MPAA (Motion Pictures Association of America) sobre o que podia e não podia mostrar. Hitchcock criou a cena mais famosa do cinema de terror, onde os violinos estridentes de Bernard Herrmann e a montagem frenética de George Tomasini se articulam ao longo de meia-centena de planos em menos de um minuto:

Hitchcock concebe as facadas para serem, tanto quanto possível, lascivamente fascinantes. Devemos - e na verdade, somos positivamente encorajados - a *ver tudo*, tanto o que ele mostra como o que ele se abstém de mostrar. As lacunas deixadas pela montagem só podem ser preenchidas de uma maneira. A degradação de Marion é aumentada incomensuravelmente pela nossa consciência de que nada no nosso escrutínio plano-a-plano é aleatório ou acidental. Todo o assassinato aparenta estar densamente habitado pelo próprio realizador. (Toles, 2004: 128,129)

Na sua crítica a *Peeping Tom*, Roger Ebert (1999) afirma que “os filmes transformam-nos em voyeurs. Sentados no escuro, observamos a vida de outras pessoas. É a troca que o cinema negocia connosco, ainda que a maioria dos filmes seja demasiado bem-comportada para mencioná-lo.” Para além de nos confrontar desconfortavelmente com o nosso voyeurismo (um tema igualmente

abordado por *Psycho*, embora em menor grau), *Peeping Tom* é também um filme sobre o próprio cinema e onde a produção cinematográfica está sempre em pano de fundo, uma ideia recuperada por Wes Craven em *New Nightmare* (1994) e *Scream 3* (2000):

Como filmes dentro do filme, vemos não só o trabalho pessoal de Mark e as *rushes* do filme de estúdio, mas também uma mistura de filmagens científicas e filmes caseiros feitos pelo seu pai psicólogo, que usou Mark como cobaia nos seus estudos sobre o medo. Desde a cena do assassinato antes do genérico, mostrada através do visor da câmara, até ao plano final do filme saindo do projetor, há poucas cenas onde não encontramos um cenário fotográfico (um estúdio, a câmara escura de Mark) ou a presença da câmara de filmar. (Johnson, 1980: 3)

### **Antes do *slasher movie* III: o *giallo***

Três anos depois da estreia dos clássicos de Hitchcock e Powell, o italiano Mario Bava realizou *The Girl Who Knew Too Much* (1963), um filme onde a influência de Alfred Hitchcock se faz sentir a vários níveis, a começar pelo próprio nome que referencia *The Man Who Knew Too Much*, título de duas películas do realizador britânico (1934 e 1956). Ao acrescentar uma forte dose de erotismo e de violência gráfica a um *murder mystery*, Mario Bava criou o primeiro filme de um subgénero que ficaria conhecido por *giallo*.

Nos finais dos anos 20, A editora Mondadori começou a publicar uma coleção de livros policiais que se caracterizavam pelas suas capas amarelas, onde se incluem traduções italianas de obras de Agatha Christie, Edgar Wallace ou Raymond Chandler. A palavra *giallo* (*gialli* no plural) significa “amarelo” em italiano, e devido à popularidade dos livros da Mondadori, é usada em Itália para descrever qualquer história que envolva um mistério. Já num contexto cinematográfico, passou a designar um conjunto de filmes que combinam suspense, *whodunit*, violência e erotismo.

*The Girl Who Knew Too Much* é frequentemente considerado o primeiro *giallo*, e foi responsável por erguer os elementos fundadores do género: uma personagem estrangeira é testemunha de um crime mas não é levada a sério pela polícia. Com a ajuda de um habitante local, fará a sua própria investigação. O protagonista que investiga e se substitui à polícia tornar-se-à um dos elementos mais consistentes do *giallo*. Para além das indagações da personagem principal e do mistério em relação a identidade do assassino, o *giallo* conta sempre com a presença da violência gráfica, a que se junta o erotismo: as protagonistas femininas são obrigatoriamente interpretadas por mulheres atraentes e bastante desinibidas na hora de tirar a roupa. No caso de *The Girl Who Knew Too Much*, esse papel coube a Leticia Román.

*The Girl Who Knew Too Much* inaugurou ainda o hábito de incluir atores estrangeiros em todos os filmes do género. Neste caso o escolhido foi John Saxon<sup>7</sup>, à época uma jovem estrela em ascensão, vencedor de um Globo de Ouro em 1961. A presença de atores estrangeiros tinha o objetivo de facilitar o sucesso dos filmes fora de Itália, e esta prática generalizou-se ao ponto de ser quase impossível encontrar um *giallo* com um elenco composto unicamente por atores italianos.

Com o filme seguinte, *Blood and Black Lace* (1964), Mario Bava irá consolidar o género. Trocando o preto e branco do filme anterior por uma explosão de cores vivas, *Blood and Black Lace* é um verdadeiro espetáculo visual. Bava substitui o assassino banal de *The Girl Who Knew Too Much* por uma figura que se tornou icónica: o assassino vestido de negro, onde se inclui o chapéu, a gabardine e as luvas. Os grandes planos das luvas do assassino são uma das convenções mais prevalentes do *giallo*. Também houve uma evolução na violência gráfica, e *Blood and Black Lace* é um filme muito mais sangrento que *The Girl Who Knew Too Much*, com um assassino que esfaqueia, estrangula, queima ou afoga as suas vítimas. Quanto à sensualidade, temos agora uma história a decorrer numa casa de Alta Costura: o filme é um desfile constante de mulheres bonitas. Porém, apesar das suas qualidades, *Blood and Black Lace* não foi um sucesso de bilheteira e os *gialli* que se seguiram até ao final da década não fizeram história.

Tudo mudou com a estreia de *The Bird With the Crystal Plumage*, realizado por Dario Argento em 1970. No seu primeiro filme, o jovem realizador italiano contou com um verdadeiro *dream team*, onde vamos encontrar Vittorio Storaro na direção de fotografia e Ennio Morricone na banda sonora. Argento juntou de forma brilhante duas das características mais marcantes dos primeiros *gialli* de Bava: combinou a personagem estrangeira que assiste a um crime em *The Girl Who Knew Too Much* com o assassino mascarado de *Blood and Black Lace*.

No início de *The Bird With the Crystal Plumage*, o turista Sam Dalmas passa à porta de uma galeria de arte moderna onde vê uma mulher a ser atacada por um indivíduo vestido de negro. Sam tenta entrar na galeria, mas fica preso entre duas paredes de vidro, enquanto a mulher se esvai em sangue após ter sido esfaqueada. Felizmente, Sam consegue chamar a atenção de um transeunte que avisa a polícia. Mais tarde ficaremos a saber que nada é o que parece e que Sam não pode acreditar no que viu, ou mais exatamente, no que pensa ter visto:

---

<sup>7</sup> John Saxon também integra o elenco de *Black Christmas*, o que lhe confere a distinção de ser o único ator a ter participado tanto no primeiro *giallo* como num dos primeiros *slasher movies*. Saxon voltará ao *giallo* em *Tenebrae* (Argento, 1982) e ao *slasher movie* em *Pesadelo em Elm Street* (Craven, 1984), *Pesadelo em Elm Street 3* (Russell, 1987) e *New Nightmare* (Craven, 1994).

Todas as dinâmicas da visão/conhecimento são exploradas no *giallo*, mas nunca com tanto efeito como em *The Bird With The Crystal Plumage*, cujo estrangeiro, o *flâneur* Sam Dalmas (Tony Musante), é testemunha ocular de um ataque numa elegante galeria de arte em Roma. A galeria maximiza explicitamente a clareza e a visão: o espaço é minimalista, sem distrações para o olhar além do crime; as portas/fachada são enormes painéis de vidro; nada é obscurecido; toda a área é bem iluminada. No entanto, apesar de todos esses suportes auxiliarem a visão de Dalmas, ele falha em ver (ou em termos psicanalíticos, ele não reconhece) a verdade do seu olhar. (Eynaud, 2006: 650)

*The Bird With The Crystal Plumage* foi um sucesso de bilheteira em Itália e a partir daí, o género explodiu. Durante a primeira metade da década de 70, foram produzidos mais de uma centena de *gialli*. Contrariamente ao *slasher movie* e à sua estrutura narrativa bem definida, o *giallo* é muito mais disperso, e a unidade do género depende mais de elementos visuais do que narrativos: as luvas negras do assassino, as mulheres bonitas, sempre impecavelmente vestidas com as roupas da moda, a importância das cores, do design de interiores e da arquitetura. O *giallo* exhibe uma certa sofisticação, e apresenta personagens que pertencem frequentemente à classe alta ou média-alta e que se movimentam por Londres, Roma ou Nova Iorque. *The Case of the Scorpion's Tail* (Martino, 1971) começa em Londres e termina em Atenas. O *giallo* na província é raro, e um dos exemplos mais conhecidos é *Don't Torture a Duckling* (Fulci, 1972).

A perseguição entre o assassino e a *final girl* é um dos elementos fundamentais do *slasher movie*. Já no *giallo*, fiel às suas origens no romance policial, o mais importante é a investigação. O assassino tem por isso muito mais destaque no *slasher movie* do que no *giallo*, um género onde não existem sequelas, pois o assassino acaba quase sempre morto, e se for preso, nunca estará de volta para outro filme. Quanto à sua identidade, é um mistério até ao fim: um *giallo* é sempre um *whodunit*. Os assassinos sobrenaturais do *slasher movie* também estão ausentes: filmes como *The Night Evelyn Came Out of her Grave* (Miraglia, 1971) ou *The Red Queen Kills Seven Times* (Miraglia, 1972) contêm elementos aparentemente sobrenaturais, até percebermos nos últimos minutos que tudo não passou de uma encenação.

No meio de tantos *gialli*, destacam-se os filmes de quatro realizadores: Dario Argento, Mario Bava, Lucio Fulci e Sergio Martino. Após a sua estreia com *The Bird With The Crystal Plumage*, Argento realizou dois *gialli* em 1971, completando a sua “trilogia dos animais”: *Four Flies on Grey Velvet* e *The Cat O' Nine Tails*. Depois de uma incursão por outros géneros, voltou ao *giallo* com *Deep Red* (1975), considerado por muitos o melhor filme do género. Já nos anos 80, realizou dois dos últimos grandes *gialli*: *Tenebrae* (1982) e *Opera* (1987).

Mario Bava realizou *Hatchet for the Honeymoon* e *Five Dolls for an August Moon* em 1970, (que apresenta a mesma premissa de *And Then They Were None*: um grupo isolado numa ilha com um assassino à solta), a que se seguiu *A Bay of Blood* (1971), um filme importantíssimo para a história do *slasher movie*, pois as suas cenas de violência extrema e os seus locais foram uma das maiores inspirações para *Sexta-Feira 13* e *Sexta-Feira 13 II*:

*Sexta-Feira 13* e *Sexta-Feira 13 II*, mais do que a maioria dos *slashers*, têm laços estreitos com o género italiano *giallo*, e ambos os filmes têm uma dívida particular com *A Bay of Blood*. (...) Enquanto o realizador/produtor Sean S. Cunningham e o argumentista Victor Miller basearam o modelo de negócios imediato para *Sexta-Feira 13* na produção, narrativa e marketing de *Halloween*, o filme na verdade adotou o estilo e a estrutura estilística do *giallo*. (Clayton, 2020: 39)

Lucio Fulci realizou *A Lizard in a Woman's Skin* (1971), *Don't Torture a Duckling* (1972) e *The New York Ripper* (1982). Sergio Martino foi o responsável por *The Case of The Scorpion's Tail* e *The Strange Vice of Mrs. Wardh* em 1971, *All the Colors of the Dark* e *Your Vice Is a Locked Room and Only I Have the Key* em 1972 e *Torso* em 1973. *Torso* é o *giallo* que mais se aproximou das convenções do *slasher movie*, numa época em que o género ainda não existia, e pode portanto ser considerado como um “*proto-slasher*”:

Enquanto protótipo do *slasher movie*, *Torso* apresenta várias das convenções e dispositivos que se tornaram onipresentes nesses filmes no final da década. Temos a localização isolada; belas estudantes; um protótipo de *final girl* em Jane, que, numa sequência prolongada que ocupa a maior parte do terço final do filme, luta com o assassino; e a descoberta de todos os corpos num só local. (Koven, 2006: 162)

Apesar do *giallo* ser um género tipicamente italiano, também existem *gialli* norte-americanos: os exemplos mais conhecidos são *Vestida para Matar* (De Palma, 1980), *Cruising* (Friedkin, 1980), ambientado na mesma Nova Iorque suja e perigosa que Fulci filmará dois anos depois em *The New York Ripper*, e *Body Double* (De Palma, 1984). Com *Vestida para Matar*, Brian De Palma realiza simultaneamente um *giallo* e uma homenagem a *Psycho*. Para além de começar e acabar com cenas no chuveiro, aludindo obviamente ao filme de Hitchcock, *Vestida para Matar* é também lembrado pelo violentíssimo assassinato no elevador, e sobretudo pelo delicioso *flirt* no Metropolitan Museum of Art de Nova Iorque, onde ao longo de sete minutos sem um único diálogo, um desconhecido persegue e é perseguido por Kate (Angie Dickinson):

De Palma, um adepto do estabelecimento de relações espaciais, transforma o museu num labirinto vertiginoso de salas que se conectam em várias direções, o que tem o efeito de amplificar o seu desejo a um nível febril. Um par de luvas torna-se uma forma antiquada de convite, como um apelo ao cavalheirismo, e no final da cena, quando a partitura de Pino Donaggio entra em frenesim, uma luva é recuperada pelo estranho e a outra pela pessoa que acabará por matá-la. (Tobias, 2020)

Inversamente, vamos encontrar em *Stage Fright* (Soavi, 1987) um *slasher movie* italiano, onde um grupo teatral se reúne à noite para ensaiar a sua próxima peça. Entretanto, o serial killer Irving Wallace foge do hospital psiquiátrico e refugia-se no teatro onde o grupo está a ensaiar. Como um mal nunca vem só, perdem a chave do teatro e só poderão sair na manhã seguinte quando chegar o contínuo. *Stage Fright* é um verdadeiro *slasher*, mas onde se sentem fortemente as influências estéticas do *giallo*, constituindo um notável espetáculo visual e sonoro:

Como Michael Myers ou Jason Voorhees, Wallace está sempre a matar, nunca se misturando "normalmente" com as outras personagens como no *giallo*. Também ao contrário do *giallo*, a história passa-se numa só noite, o que nega qualquer hipótese de investigação e empurra a narrativa para um objetivo de sobrevivência. Em vez de um qualquer papel de detetive amador, Alicia emerge como a *final girl*, envolvendo-se várias vezes numa batalha física com Wallace. E como a maioria dos bons assassinos de *slashers*, Wallace não é fácil de matar. (Koven, 2006: 169)

Não haveria *slasher movies* sem os assassinos estilizados e a violência gráfica do *giallo*, uma dívida reconhecida pelos realizadores norte-americanos. O *giallo* foi um género com um forte impacto na história do cinema de terror e marcou uma época. Bava, Argento e Fulci são frequentemente citados quando se fala de mestres do terror, ao mesmo nível de Carpenter, Hooper ou Craven. Infelizmente, o *giallo* está praticamente desaparecido, havendo poucos filmes dignos de nota depois de Dario Argento ter realizado *Opera* em 1987. No entanto, apesar do *giallo* ter caído em desuso, a sua influência, mais a nível estilístico do que narrativo, continua a verificar-se em filmes recentes, como *Berberian Sound Studio* (Strickland, 2012), *The Editor* (Brooks & Kennedy, 2014) ou *Malignant* (Wan, 2021).

## **A guerra do Vietname e outros traumas: o nascimento do género**

Podemos situar o dia exato em que o *slasher movie* nasceu: *Black Christmas* (Clark) estreou no Canadá no dia 11 de outubro 1974, e *Massacre no Texas* (Hooper) estreou nos Estados Unidos no mesmo dia. Estes dois filmes são mais do que simples histórias de terror, e vamos encontrar em ambos o reflexo do contexto político e social da época em que foram produzidos.

Em *Black Christmas*, um assassino misterioso, que nunca é mostrado pela câmara e que acompanhamos através do seu ponto de vista subjetivo, esconde-se no sótão de uma residência universitária feminina durante uma festa de Natal. Sempre que uma das jovens abandona a festa no piso térreo e sobe ao quarto, o assassino sai do seu esconderijo para matá-la, até só sobrar a *final girl* Jess. Como se não bastasse o desaparecimento das suas amigas, Jess tem ainda de lidar com o

facto de estar grávida e de querer abortar contra a vontade de Peter, o seu namorado. Este reage de forma tão agressiva em relação à decisão de Jess, que a jovem e a própria polícia acabam por pensar que ele é o responsável pela mortes das estudantes universitárias:

Jess não é uma *final girl* virginal. O seu relacionamento com o namorado Peter recebe a maior atenção no ecrã em comparação com as outras jovens, especialmente porque Jess está grávida e quer fazer um aborto. Quando ela dá a notícia a Peter, este não se compadece e afirma com raiva que ela está a ser egoísta. (...) Não lhe ocorre dar uma escolha a Jess, e ela não aceita essa atitude misógina. Jess mata Peter no clímax do filme porque acredita que ele é o assassino, mas esse assassinato também serve para eliminar uma força patriarcal opressora. (Constantineau, 2010: 59)

*Black Christmas* está profundamente marcado por um subtexto feminista e faz da resolução de Jess um dos seus temas centrais. Este é o raro *slasher movie* que perde tempo a definir as suas personagens e os seus conflitos pessoais em vez de passar logo à matança. Estreou um ano depois da decisão histórica do Supremo Tribunal dos Estados Unidos no caso *Roe v. Wade*<sup>8</sup>, decisão essa que dividiu o país e continua a ser uma das questões mais fraturantes do debate político. Como recorda Philip Jenkins (2006:88), “*Roe v. Wade* foi um momento crucial na redefinição de direita e esquerda, e de conservadores e liberais no sistema político norte-americano.”

Após ser encontrada pela polícia em estado de choque, Jess é levada para o quarto e sedada por um médico. É depois deixada sozinha, com apenas um agente a guardar o exterior da casa. Ao acreditarem que Peter era o assassino, os polícias vão embora sem nunca pensarem em revistar o sótão, onde iriam encontrar não só os corpos das primeiras vítimas, mas também o verdadeiro culpado. Este momento marca o início da longa tradição de polícias incompetentes que nunca mais abandonou o género, tornando-se numa das convenções mais prevalentes do *slasher movie*:

Como em *Psycho*, há polícias que representam as figuras de autoridade neste filme, e tal como o detetive de *Psycho*, são impotentes para realmente fazer alguma coisa contra o assassino. Nem sequer conseguem salvar Jess. Por terem de atuar num mundo de factos e provas, quando Peter, o principal suspeito, acaba morto, estão prontos para encerrar o caso. Mas como o assassino opera fora desses limites, está livre para continuar a sua série de assassinatos. (Robinson, 2012: 34)

O filme termina com um final em aberto particularmente pessimista: o assassino continua escondido no sótão e pode matar Jess a qualquer momento. Apesar de ter influenciado os *slasher movies* posteriores (a começar pelo incontornável *Halloween*), *Black Christmas* nunca teve uma sequência. Só será revisitado mais de trinta anos depois, com um primeiro *remake*, *Black Christmas* (Morgan, 2006) e um segundo *remake*, *Black Christmas* (Takal, 2019).

---

<sup>8</sup> Esta decisão decretou que a Constituição dos Estados Unidos deve proteger o direito das mulheres em poderem abortar sem sofrerem restrições desnecessárias por parte do governo.

Enquanto *Black Christmas* se estreava no Canadá, *Massacre no Texas* surgia nos ecrãs do outro lado da fronteira. *Massacre no Texas* segue um grupo de jovens adultos que se dirige a uma bomba de gasolina onde ficam a saber que só voltará a haver combustível no dia seguinte, uma cena que aborda diretamente a crise petrolífera que se vivia então no país. Ao ouvirem um gerador, percebem que alguém na vizinhança tem gasolina. Entram numa casa com a esperança de conseguirem comprar combustível aos seus moradores mas são assassinados um por um por Leatherface, membro de um família de canibais que se dedica a matar forasteiros para subsistir. O grupo é dizimado até só ficarmos com a *final girl* Sally, que consegue escapar à perseguição e refugiar-se na bomba de gasolina. Infelizmente esta é gerida por Drayton Sawyer, o irmão mais velho de Leatherface, e Sally fica nas mãos dos canibais, que se preparam para matá-la durante um jantar de família com tanto de assustador como de grotesco. Nos momentos finais, Sally consegue escapar aos seus torturadores e o filme termina com uma das imagens mais marcantes do cinema de terror: Leatherface sozinho no meio da estrada, frustrado por deixar escapar a sua vítima, agitando a sua motosserra no ar descontroladamente.

*Massacre no Texas* estreou durante um período particularmente conturbado na história dos Estados Unidos: acusado de obstrução de justiça e abuso de poder no caso Watergate, o presidente Richard Nixon demitiu-se a meio do segundo mandato em agosto 1974. Depois de 58.000 mortos e 1.600 desaparecidos em combate, os últimos soldados norte-americanos saíram derrotados do Vietname em março 1973. Finamente, o apoio dado pelos Estados Unidos a Israel no conflito israelo-palestiniano levou ao embargo da OPEP (Organização dos Países Exportadores de Petróleo), provocando uma crise petrolífera entre outubro 1973 e março 1974, período durante o qual o preço dos combustíveis chegou a subir 300%. Todos estes acontecimentos podem resumir-se numa ideia expressa por *Massacre no Texas* e repetida ao longo da história do *slasher movie*: as pessoas mais velhas não são de confiança e acabam sempre por prejudicar os mais novos. Podemos estabelecer um paralelo entre os horrores dos combates no Vietname (conhecidos pela opinião pública graças às imagens sangrentas captadas pelos fotógrafos de guerra) e o canibalismo praticado pelos antagonistas de *Massacre no Texas*. Nunca a expressão “carne para canhão” fez tanto sentido:

*Massacre no Texas* é mais do que apenas um filme de terror. É uma das reflexões mais importantes sobre a América pós-Vietname alguma vez feita. Até mesmo na escolha da sua arma: uma motosserra é uma arma que pode facilmente infligir uma morte sangrenta e angustiante. As pessoas não são baleadas ou drogadas neste filme, são massacradas, sugerindo uma indignação escondida, ou talvez simplesmente apenas raiva, pelos resultados monstruosos do Vietname - uma guerra que nem tinha acabado oficialmente quando o filme foi lançado. (Ewins, 2011)

Falando dos filmes mais violentos dos anos 70, onde inclui *Massacre no Texas*, Robin Wood (2003: 82,83) salienta que “estão todos centrados no canibalismo, e na noção específica do presente e do futuro (a geração mais jovem) a serem devorados pelo passado. O canibalismo representa o máximo da possessividade, e portanto, o fim lógico das relações humanas sob o capitalismo.” Durante o filme, ficamos a saber que Leatherface e os seus familiares trabalhavam no matadouro local, e ficaram desempregados quando os mais recentes progressos tecnológicos na forma de abater animais os tornaram obsoletos, forçando-os a recorrer ao canibalismo como forma de subsistência, vendendo carne humana apresentada como *barbecue* na bomba de gasolina:

*Massacre no Texas* apresenta uma visão assustadora dos excessos transgressores do capitalismo, em que a família que mata para 'ganhar a vida', a casa que funciona como matadouro, a indefinição das fronteiras entre animais e humanos, os consumidores que se tornam consumidos e os canibais que são canibalizados representam a América devorando-se a si própria. (Merritt, 2010: 228)

Finalmente, é imprescindível destacar o próprio Leatherface, uma das figuras mais icônicas do cinema de terror. Interpretado pelo imponente Gunnar Hansen com o seu 1,93 m de altura, apresenta duas particularidades que invocam imediatamente o mais profundo terror: a máscara feita de pele humana e a motosserra. Ao contrário da maioria dos assassinos que se aproximam furtivamente das suas vítimas, Leatherface faz-se anunciar ruidosamente, de motosserra em punho, perseguindo implacavelmente os jovens adultos que se atrevem a invadir o seu território. Antes de Michael Myers, Jason Voorhees e Freddy Krueger surgirem nos ecrãs, Leatherface foi o primeiro assassino emblemático do *slasher movie* e um dos responsáveis pelo sucesso de *Massacre no Texas*, originando uma saga com oito filmes e cujo próximo capítulo deverá estreiar em finais de 2021.

## **Caso de estudo:**

### ***Halloween, o arquétipo do slasher movie***

A importância de *Black Christmas* e *Massacre no Texas* para o desenvolvimento do *slasher movie* é indiscutível. São dois filmes fundamentais na história do género, não só por terem sido os primeiros, mas porque para lá das suas qualidades cinematográficas também abordaram questões sociais e políticas. No entanto, foi John Carpenter quem melhor soube pegar em todos os ingredientes do passado para dar origem a um dos filmes mais incontornáveis da história do cinema de terror. Todas as influências citadas, dos longínquos anos 30 ao *giallo*, passando por *Psycho* e *Peeping Tom* acabariam por desembocar em *Halloween*, o filme que todos os produtores de Hollywood tentaram imitar, sem nunca conseguir superá-lo.

Em 1978, ano de estreia de *Halloween*, os serial killers Ted Bundy e John Wayne Gacy foram capturados, e o serial killer David Berkowitz, mais conhecido por *Son of Sam*, foi condenado<sup>9</sup>. O filme de John Carpenter chegou assim às salas de cinema numa época em que os serial killers eram uma presença constante nos telejornais. *Psycho* já tinha trocado os monstros do passado pelo serial killer moderno, mas o *Bates Motel* onde decorre a ação é um local remoto, onde não mora ninguém por perto, e onde as vítimas têm de ir ao encontro do assassino, uma situação que também encontramos em *Massacre no Texas*. Com *Halloween*, Carpenter leva-nos o assassino até casa, onde pensávamos estar isolados dos perigos que espreitam lá fora.

Ao trazer o horror para os subúrbios, para um daqueles sítios “onde nunca acontece nada”, *Halloween* pode ser visto como o filme que veio dinamitar a ideia de Sonho Americano. Sonho esse que, segundo Noël Carroll, ficou irremediavelmente condenado pelas consequências da Guerra do Vietname e das desilusões que se seguiram, estabelecendo um paralelo entre o cinema de terror e os acontecimentos trágicos que marcaram os anos 60-70 nos Estados Unidos:

A sensação de paralisia, gerada não só por choques históricos maciços, mas pela incapacidade implacável de lidar de forma prática com situações que parecem persistentemente inconcebíveis e inacreditáveis, encontra uma analogia imediata, embora não total, na desmoralização psíquica recorrente nas vítimas fictícias deixadas perplexas por monstros terríveis. Para o bem ou para o mal, os americanos foram irreparavelmente abalados por eventos e mudanças “incríveis” por quase duas décadas. E o terror tem sido o seu género. (Carroll, 1990: 214)

Os Estados Unidos eram um país à deriva. Para além de terem perdido a Guerra do Vietname, tinham pela primeira vez um presidente, Richard Nixon, que se demitia a meio de um mandato. Como se não bastasse, o novo presidente Gerald Ford emitiu um perdão para Nixon, livrando-o assim de enfrentar os tribunais. Esse perdão destruiu qualquer hipótese de reeleição para Ford, mas a situação não melhorou com o seu sucessor. Jimmy Carter, eleito em 1976, era visto como um presidente fraco e indeciso, e iria sofrer uma derrota histórica nas eleições de 1980, perdendo para o carismático Ronald Reagan. É nesta América sem rumo, a meio do mandato único de Jimmy Carter, que surge *Halloween* e o seu vilão Michael Myers, uma metáfora perfeita para um país que procurava um regresso à normalidade:

A velha Hollywood desapareceu nos anos 60, enquanto o grande projeto imperial da América, a Guerra do Vietname, se revelava desastroso. Se os anos 60 e o início dos 70 foram, pelo menos em parte, períodos de desilusão, o final dos anos 70 e os anos 80 trouxeram um processo de “re-ilusão”.

---

<sup>9</sup> 1978 foi um ano particularmente sangrento, e a violência não se limitou aos serial killers: mais de 900 pessoas perderam a vida em Jonestown após ingerirem cianeto seguindo as ordens de Jim Jones, líder da seita *Peoples Temple*, o *Unabomber* começou a sua atividade criminosa, o editor pornográfico Larry Flynt foi baleado, e o político e militante LGBTQ+ Harvey Milk foi assassinado.

O seu agente foi Ronald Reagan. O seu mandato não era simplesmente restaurar a economia americana e o sentido de superioridade militar, mas também, de forma ainda mais crucial, a sua inocência. (Hoberman, 2019: 17)

Carpenter, Hooper e Craven fazem parte da Nova Hollywood, um movimento que rejeitava o *studio system* do passado e trocava a interferência dos produtores ao serviço dos grandes estúdios, por produções independentes que dão mais relevância à visão do realizador. Com um orçamento de 325.000 dólares, *Halloween* originou uma receita de 70 milhões de dólares na sua passagem pelas salas de cinema, tornando-se num dos filmes mais lucrativos de sempre. Em 2006 foi incluído no *National Film Registry* da Biblioteca do Congresso, organismo que se dedica à preservação de filmes norte-americanos considerados relevantes a nível cultural, histórico ou estético.

*Halloween* é um filme notável a vários níveis, tanto pelo contexto social e político em que se insere como pela influência que teve no cinema de terror, mas queremos destacar aqui a sua *mise en scène*. Começa com uma das melhores cenas de abertura do género, filmada através da máscara de Michael Myers, obrigando-nos a assistir a um crime do ponto de vista do assassino. Depois deste prólogo e do choque inicial ao descobrirmos que o assassino não passa de uma criança de seis anos, o filme dá um salto no tempo. Acompanhamos o regresso de Michael Myers a Haddonfield, após ter fugido da instituição psiquiátrica onde esteve internado nos últimos quinze anos.

As cenas mais inquietantes de *Halloween* são, paradoxalmente, as que antecedem a matança e a perseguição final. Tirando partido das potencialidades do formato *Panavision*, John Carpenter começa por filmar as ruas tranquilas e inocentes da pequena cidade suburbana. Os movimentos de câmara seguem a *final girl* Laurie Strode durante o seu percurso para a escola, acompanhados pela música repetitiva e hipnótica composta pelo próprio Carpenter. O realizador coloca Michael nos limites do enquadramento, mostrando-nos apenas o seu ombro esquerdo, enquanto este vê Laurie a afastar-se. A ameaça é estabelecida não apenas visualmente, mas também pela respiração ofegante do assassino.

Na sala de aulas, Laurie vê Michael Myers pela primeira vez. Este olha fixamente para ela do outro lado da rua. Laura desvia o olhar por uns segundos para responder a uma pergunta da professora, e quando olha de novo para a rua, Michael já desapareceu. Quando Laurie volta para casa, acompanhada pela colega Annie, Michael está agora parado no meio do passeio junto a uma sebe, de novo olhando fixamente para Laurie. Quando esta chama a atenção de Annie para o facto, Michael desaparece atrás da sebe, fazendo de Laurie a única adolescente que tem noção da presença do assassino antes dele começar a matar:

Carpenter chegou a comentar que os adolescentes assassinados tornaram-se vítimas, não como punição pela atividade sexual, mas simplesmente porque estavam demasiado distraídos para notar a presença do assassino. Esse é também o caso em *Sexta-Feira 13*, pois o que leva às mortes em todas as instâncias é uma falha das personagens em prestar atenção ao que acontece à sua volta, e o motivo dos assassinatos é a vingança por um caso fatal de indiferença pessoal. (Karnick, 2009)

Laurie chega finalmente a casa. Sobe ao primeiro andar e entra no quarto. Quando vai à janela vê novamente Michael, desta vez junto aos lençóis estendidos no quintal. Mais uma vez, basta que Laurie desvie o olhar por um segundo para que Michael desapareça. Carpenter nunca nos esclarece sobre as causas da fixação de Michael Myers por Laurie Strode, mas a explicação avançada por Robin Wood (2003: 172) parece-nos ser a mais plausível: “Laurie é a verdadeira presa do assassino (as outras raparigas são meras distrações *en route*), porque ela é para ele a reencarnação da irmã que ele assassinou quando era criança.”

Numa das cenas seguintes, o psiquiatra Dr. Loomis, que acompanhou o caso de Michael Myers nos últimos quinze anos, encontra-se em Haddonfield para tentar detê-lo. Há um plano em particular, brilhantemente construído, em que Loomis e Michael estão presentes em lados opostos do ecrã. Loomis olha para a estrada há procura do assassino mas vira a cara para o outro lado no preciso momento em que Michael passa por trás dele. O filme cria assim um contraste entre as situações de Laurie e do Dr. Loomis: Laurie está constantemente a cruzar-se com Michael Myers sem saber quem ele é. Loomis, que sabe tudo sobre ele, procura-o ativamente sem conseguir encontrá-lo. É portanto Michael quem controla a situação, aparecendo e desaparecendo quando quer, dando desde já a entender que poderá possuir características sobrenaturais.

Michael Myers é identificado várias vezes pelas crianças com o *boogeyman*, ou seja, com o bicho-papão. E de facto, este ser misterioso que surge do nada e mata indiscriminadamente, sem haver uma explicação racional para as suas ações, pode ser comparado com a personagem mítica que existe unicamente para atormentar as crianças malcomportadas:

No passado, grande parte da educação das crianças era baseada no medo. Era assim que os pais conseguiam ser obedecidos, principalmente na delicada hora de ir dormir. Muitas vezes eram ajudados por toda uma série de bichos-papões que pareciam viver sempre à espreita nos cantos escuros, sempre prontos para atacar os pequenos recalcitrantes à ordem estabelecida, para levá-los com eles e devorá-los longe de todos os olhares. (Garnier, 2013: 87)

Nos últimos minutos do filme, Loomis salva Laurie disparando seis vezes sobre Michael, que cai da varanda. A própria Laurie pergunta se Michael Myers era o *boogeyman*, pergunta à qual o psiquiatra responde afirmativamente. Loomis vai então até à varanda e olha para baixo. No sítio

onde deveria estar o corpo sem vida de Michael, encontra apenas a relva que rodeia a casa. Quando começam os créditos finais, vemos vários planos do interior da habitação, e depois da rua, culminando com um plano da casa onde Michael matou a irmã. Durante estes planos, a música de Carpenter é acompanhada pela respiração ofegante do assassino. *Boogeyman* ou não, Michael Myers sobreviveu e estará de volta no filme seguinte.

*Halloween* é, acima de tudo, um filme de terror que cumpre a sua função: consegue realmente inquietar o público. Não precisa de recorrer aos banhos de sangue exibidos por *slashers* posteriores para ser verdadeiramente assustador, e faz da sua contenção a sua maior força. A aparente lentidão dos seus planos e a limitação das cenas de ação realçam a ansiedade escondida por trás das fachadas suburbanas da classe média de Haddonfield. Laurie Strode é a única que consegue ver para lá da superfície e a isso deve a sua sobrevivência.

Quanto a Michael Myers, é uma máquina de matar levada à perfeição. Sem diálogos, desumanizado pela máscara branca sem expressão, pode ser compreendido (ou não) pelo Dr. Loomis, mas não pode ser travado. Ao trazer o Mal para dentro do coração da América profunda, John Carpenter criou um dos vilões mais icónicos do cinema. Como relembra Dan Caffrey (2021), a característica mais assustadora de Michael Myers é o facto de que “ele pode estar em qualquer lugar. Qualquer lugar. Ele não nasceu numa casa assombrada. Ele nasceu na rua onde moras.”

## **Sexo, álcool e drogas: a idade de ouro**

Costuma dizer-se que o dinheiro é a origem de todos os males, mas no caso dos *slasher movies*, o Mal é a origem de todo o dinheiro. *Sexta-Feira 13* estreou em maio de 1980 e foi o primeiro filme a replicar o enorme sucesso financeiro de *Halloween*, estreado dois anos antes. Com um orçamento de 550.000 dólares, *Sexta-Feira 13* acabaria por render 59 milhões de dólares na sua passagem pelas salas de cinema. Os seus autores nunca esconderam que se inspiraram na estrutura narrativa de *Halloween*, mas em vez da contenção e do poder de sugestão do filme de John Carpenter, optaram por uma violência bem mais explícita e mais próxima do *giallo*.

Esta opção por uma violência mais gráfica coincidiu com vários progressos no campo da maquilhagem e dos efeitos especiais, o que veio dar aos cineastas a possibilidade de compensarem a falta de originalidade dos argumentos com cenas de morte cada vez mais elaboradas e mais realistas. Os efeitos especiais de *Sexta-Feira 13* estiveram a cargo do mestre Tom Savini, que foi

contratado após ter dado nas vistas com o trabalho desenvolvido em *Dawn of the Dead* (Romero, 1978). A qualidade e o realismo dos efeitos criados por Tom Savini estão diretamente ligados ao facto de ter sido fotógrafo de guerra no Vietname, onde testemunhou em primeira mão as consequências devastadoras dos combates. Savini voltará por várias vezes ao *slasher movie*, assinando os efeitos especiais de, entre outros, *The Burning*, *The Prowler* (Zito, 1981) e *Sexta-Feira 13 IV* (Zito, 1984), filmes que contêm algumas das melhores cenas de morte do género.

*Sexta-Feira 13* também é lembrado pelo seu *twist*, onde descobrimos que o assassino é uma senhora de meia-idade que procura vingar a morte do filho. Infelizmente este final sofre daquilo a que Gene Siskel (2013: 67) chamou *A Falácia do Assassino Falador*: “O vilão quer matar o herói. Encurralou-o com uma arma. Só precisa de puxar o gatilho. Mas tem de falar sempre primeiro. Explica ao herói onde errou. Escárnio. Risos. E dá tempo ao herói para pensar numa saída ou ser salvo pelo seu amigo.” Esta falácia não é mais do que uma solução pouco hábil encontrada pelos argumentistas para simultaneamente exporem os motivos do assassino e permitirem a salvação do herói. Já estava presente nos últimos minutos de *And Then They Were None* e tornou-se recorrente no *slasher movie*, nomeadamente no final de cada filme da saga *Scream*.

Quando *Sexta-Feira 13* estreou em 1980, já estavam definidas as quatro principais tendências do *slasher movie*, que se diferenciavam mais pela escolha dos locais do que pela originalidade dos argumentos: *Black Christmas* criou o *slasher* em ambiente universitário em 1974, *Massacre no Texas* levou o género para o local extremamente isolado no mesmo ano, *Halloween* trouxe o *slasher* para os bairros residenciais dos subúrbios em 1978 e *Sexta-feira 13* foi o primeiro de inúmeros *slasher movies* no campo de férias.

Porém, só se teve a noção da existência de um novo subgénero, tipicamente norte-americano, com convenções perfeitamente definidas e autónomo do *giallo*, quando os produtores de Hollywood começaram a copiar a fórmula narrativa de *Halloween* na tentativa de replicar o seu gigantesco sucesso de bilheteira. Vera Dika (1987: 86) refere a coesão deste corpo de obras, porque “estes filmes partilham uma combinação distinta de elementos narrativos e cinematográficos. São semelhantes quanto à forma de produção, tipo de distribuição e composição do seu público.”

O período durante o qual estrearam mais filmes originais antes do género começar a perder o fulgor, ficou conhecido por “idade de ouro do *slasher movie*”, período que vai da estreia de *Halloween* em 1978 até à estreia de *Pesadelo em Elm Street* em 1984. Todas as características de

*Halloween* foram descaradamente copiadas pelos filmes seguintes, a começar pelo título, que se refere a uma data específica e cheia de significado para os mais jovens nos Estados Unidos. Seguiram-se títulos como *Prom Night*, *Happy Birthday To Me*, *My Bloody Valentine*, *Graduation Day*, *The Slumber Party Massacre* ou *April Fool's Day*:

Depois de *Halloween*, os filmes de terror contemporâneos têm sido mais eficazes quando são baseados em locais imediatamente reconhecíveis durante simples celebrações que antes significavam uma renovação bem-vinda de laços compartilhados. Numa sociedade predominantemente secular, o terror não precisa de abusar do sagrado; basta-lhe fazer de qualquer feriado um potencial massacre. (Crane, 1994: 15)

Como acontece frequentemente, o que é popular acaba por ser parodiado: no pico da idade de ouro do género, estreou *Student Bodies* (Rose & Ritchie, 1981), uma comédia que satiriza o facto de muitos destes filmes não terem ambições artísticas e serem produzidos apenas por motivos financeiros. *Student Bodies* é conhecido por começar com a frase: "No ano passado, estrearam 26 filmes de terror... Todos eles deram lucro." O filme ficou também famoso por satirizar o elevado número de vítimas mortais do género: sempre que há uma morte, um contador aparece no ecrã para lembrar ao público quantas personagens já foram assassinadas, uma ideia recuperada pela comédia de terror *You Might Be The Killer* (Simmons, 2018).

Ainda no campo da sátira, é indispensável falar de *The Slumber Party Massacre*, realizado por Amy Holden Jones em 1982 e assinado pela escritora feminista Rita Mae Brown. Num género frequentemente acusado de misoginia e de promover a violência contra as mulheres, as autoras optaram por não fazer *um slasher* feminista, bem pelo contrário: as mulheres constituem a grande maioria das vítimas mortais e estão sempre prontas para tirar a roupa, fazendo deste filme um dos *slasher movies* com mais cenas de nudez feminina. Quanto ao assassino, tem como arma um berbequim com uma broca gigantesca, sem dúvida um símbolo fálico para compensar alguma impotência. O único momento verdadeiramente feminista do filme ocorre nos últimos minutos, quando uma das *final girls* parte a broca do assassino com uma faca de cozinha, num inegável ato de castração simbólica, dando-nos assim o final perfeito para um filme que nunca se leva a sério.

Para além das duas comédias já referidas, temos de destacar *Sleepaway Camp* (Hiltzik, 1983), um filme invulgar, que nunca se assume como comédia mas apresenta inúmeros momentos verdadeiramente *camp*, num registo muitas vezes próximo do cinema de John Waters. Na cena de abertura, vemos as crianças Peter e Angela a brincarem na água acompanhadas pelo pai. Ocorre então um terrível acidente, onde Peter e o pai morrem abalroados por um barco. Traumatizada pelas

mortes do pai e do irmão, Angela vai viver com a tia Martha e o primo Ricky. O filme dá depois um salto de oito anos, onde vamos reencontrar Angela e Ricky, agora adolescentes, no momento em que se preparam para passar o verão no campo de férias Arawak.

Ricky já tinha estado neste campo de férias no ano anterior, mas para Angela tudo é novidade. Devido à sua personalidade introvertida, é constantemente alvo de bullying, sobretudo por parte das outras raparigas. No entanto Ricky e o seu amigo Paul, que desenvolve um interesse romântico por Angela, estão sempre prontos a defendê-la. Paralelamente a estes acontecimentos, começam a ocorrer várias mortes no campo de férias, e visto que as vítimas são as personagens que atacam Angela, é expectável que o assassino seja Ricky ou Paul.

Angela começa a namorar com Paul e combina encontrar-se com ele na praia. Entretanto, devido à onda de assassinatos, os monitores são encarregados de reunir todos os adolescentes. Angela é encontrada nua pelos monitores, sentada na areia enquanto acaricia a cabeça de Paul. Surge então um flashback onde ficamos a saber que a criança que sobreviveu ao acidente na cena de abertura foi Peter, mas devido ao facto da sua tia já ter um rapaz, e de ter sempre querido uma menina, Peter foi criado como rapariga, assumindo o nome da sua falecida irmã. Voltando à atualidade, Angela levanta-se soltando um grunhido animalesco, e num dos *twists* mais chocantes do género, deixa cair a cabeça decapitada de Paul, relevando ser a assassina. Como se isto não bastasse, o plano abre e mostra o corpo nu de Angela, não deixando dúvidas sobre a sua pertença ao género masculino, perante o olhar incrédulo dos monitores:

O facto de Angela, uma garota na puberdade, ser a assassina do filme não é o que mais causa surpresa ou horror no espetador, mas sim o facto de sua identidade de género não corresponder ao sexo que lhe foi atribuído à nascença. O filme expõe assim os medos e desconfortos da sociedade em relação a temáticas de género, sexo e diferença corporal, ao transformar em objeto de verdadeiro horror não a revelação de uma jovem garota ser uma cruel assassina, mas sim o facto dela possuir um pénis, questão imagetivamente explorada pelos movimentos de câmara. (Larocca, 2018: 37)

*Sleepaway Camp* é visto hoje como um filme problemático pela forma como representa a comunidade LGBTQ+, estabelecendo um paralelismo entre ser transgénero e ser um assassino psicopata, um tema que não é novo e já estava presente em *Psycho* de Hitchcock e *Vestida para Matar* de Brian De Palma. Ao deixar no ar a ideia de que Peter/Angela é um assassino devido ao facto de ser transgénero, *Sleepaway Camp* alimenta os preconceitos da sociedade em relação às pessoas que se afastam do que é considerado como “normal”:

Há outra confusão insidiosa a ser explicada nos momentos finais do filme, que é a equação da instabilidade mental com o facto de se ter crescido num papel de género que não coincide com a sua

identidade. Quase todas as pessoas transexuais crescem enquanto são criadas num papel de género que não é o seu, e isso não significa que sejam doentes mentais ou gravemente violentas. O caso de Peter, que cresceria e evoluiria lentamente para Angela, representa um falso retrato de um transgénero em crescimento. (Maclay, 2015)

Depois de *Sleepaway Camp* e do seu incrível final, parecia que já estava tudo inventado no *slasher movie*. No entanto, ainda havia lugar para *Pesadelo em Elm Street* (Craven, 1984), o último grande filme da idade de ouro. Wes Craven já tinha deixado a sua marca no cinema de terror com *The Last House on the Left* (1972) e *The Hills Have Eyes* (1977), e ao escrever e realizar *Pesadelo em Elm Street*, veio dar um novo fôlego a um género que já tinha visto melhores dias.

*Pesadelo em Elm Street* contem todos os ingredientes habituais no *slasher movie*: a casa nos subúrbios, o grupo de adolescentes, a *final girl*, ou os polícias incompetentes. Onde o filme se destaca verdadeiramente é quanto ao seu assassino, Freddy Krueger (Robert Englund), que só existe no mundo dos sonhos e só pode matar as suas vítimas enquanto estão a dormir. Contrariamente aos assassinos mascarados e silenciosos de filmes anteriores, Freddy Krueger tem diálogos constantes com as suas vítimas, provocando-as com o seu humor negro antes de as matar. Também se destaca da maioria dos assassinos por surgir sem máscara e exibir o rosto queimado. A originalidade de Freddy passa ainda pela sua arma de eleição:

Foi uma decisão consciente da parte de Craven, que reconheceu que o *slasher* se estava a tornar num cliché, e não permitiu que Freddy usasse uma faca como os seus antecessores Michael e Jason. Mas foi só no terceiro rascunho do argumento que Craven descobriu a sua invenção engenhosamente cruel: uma luva de couro com lâminas de aço afiadas a servir de dedos. Enquanto a luva cortava os adolescentes de Elm Street, estava a garantir para sempre o seu lugar na iconografia do cinema americano, o lado negro dos chinelos de Dorothy e da bengala de Chaplin. (Rockoff, 2011: 160)

Os adolescentes concluem que a ameaça é real durante uma conversa em que descobrem que tiveram todos o mesmo pesadelo, onde são atormentados por Freddy Krueger. Como seria de esperar, os adultos começam por não acreditar na geração mais nova. Mas quando a *final girl* Nancy (Heather Langenkamp) acorda de mais um pesadelo com o chapéu de Freddy na mão, a sua mãe conta-lhe finalmente a verdade: Freddy Krueger era um assassino de crianças que foi perseguido e apanhado pelos habitantes de Elm Street. Estes queimaram-no vivo, fazendo justiça pelas próprias mãos. O Freddy dos pesadelos de Nancy é portanto uma manifestação fantasmagórica que procura vingar-se dos adultos que o mataram, assassinando agora os mais novos:

Eles são vigilantes que mataram Freddy quando o sistema legal falhou em fornecer justiça. Os seus sentimentos reprimidos de culpa e, na verdade, o seu pecado sangrento, são passados para Nancy na forma do demoníaco Krueger. Assim, Elm Street literaliza a noção de que os pecados do pai são

passados para os filhos. Seja esse pecado gastos deficitários, uma enorme dívida nacional, um ambiente comprometido ou a vingança de um demônio dos sonhos, a próxima geração pagará com sangue pelos crimes da anterior. (Muir, 2010: 794)

Naturalmente, um filme que decorre no mundo dos sonhos, onde tudo é possível, precisava de efeitos especiais à altura. Felizmente isso foi alcançado pelos cineastas, e *Pesadelo em Elm Street* apresenta algumas das mais originais cenas de morte do gênero, como por exemplo o assassinato de Johnny Depp, sugado pelo colchão e depois expelido sob a forma de um interminável gêiser de sangue. O filme também é lembrado por incluir uma das mais memoráveis *final girls*, a combativa Nancy Thompson, que voltará por duas vezes à série. Já Freddy Krueger tornou-se num dos vilões mais populares do cinema de terror. Quando o entusiasmo do público por *slasher movies* começava a diminuir, depois de mais de uma centena de filmes em seis anos, *Pesadelo em Elm Street* foi um filme diferente e marcante, um último ponto alto antes do gênero perder a chama.

### **Caso de estudo:**

#### **O puritanismo em *Pesadelo em Elm Street 2* e *Silent Night, Deadly Night***

*Pesadelo em Elm Street* foi um sucesso crítico e comercial graças à originalidade da sua premissa, em que as vítimas são atacadas enquanto sonham, e à presença do carismático Freddy Krueger. Inevitavelmente, seguiu-se uma sequência no ano seguinte. *Pesadelo em Elm Street 2* (Sholder, 1985) tem como protagonista Jesse Walsh (Mark Patton), um adolescente que acabou de se mudar com a família para a antiga casa de Nancy Thompson, a *final girl* do primeiro filme. A sequência rompeu com as regras criadas pelo filme original: em vez de matar as suas vítimas enquanto dormem, Freddy Krueger vai agora invadir o corpo de Jesse e usá-lo para matar através dele. Krueger vai também deixar de existir unicamente nos sonhos das suas vítimas e irrompe no mundo real para matar durante uma festa de adolescentes.

No entanto, o aspeto mais relevante de *Pesadelo em Elm Street 2*, e que ao longo de mais de três décadas viria a contribuir decisivamente para a sua notoriedade, é o subtexto homossexual que percorre todo o filme. A orientação sexual de Jesse nunca é revelada, mas a forma como parece não perceber o interesse da sua colega Lisa é reveladora. A única personagem assumidamente homossexual é o treinador Schneider, descrito a Jesse como “um tipo que frequenta bares gay e S&M na baixa... e gosta de rapazes bonitos como tu.” Na cena mais *queer* do filme, Jesse acorda a meio da noite após mais um pesadelo e vai deambular pelas ruas. Exibindo o peito suado através do

pijama aberto, acaba por entrar num bar gay onde encontra Schneider, vestido a rigor com roupas S&M de cabedal. Saem do bar e vão para o liceu, onde o treinador obriga Jesse a correr à volta do pavilhão desportivo antes de o mandar para o chuveiro.

Enquanto Jesse está nos balneários, Schneider espera no escritório, rodeado de material desportivo. As cordas das raquetes começam a partir-se sozinhas e as bolas das mais variadas modalidades começam a atacá-lo. Preso por cordas puxadas por mãos invisíveis, Schneider é arrastado para os balneários onde as suas roupas se rasgam sozinhas e é repetidamente chicoteado nas nádegas por toalhas também manipuladas por mãos invisíveis, perante o olhar incrédulo de Jesse. Surge então Freddy Krueger que mata o treinador com a sua luva feita de facas embutidas.

A cena termina com Jesse encharcado em sangue, gritando em horror, tanto para o corpo do treinador como para a luva com facas que está agora na sua mão, revelando que matou Schneider enquanto estava possuído por Freddy Krueger. Para Harry M. Benshoff (1997: 227), esta cena “pode ser lida como um metafórico ataque de pânico homossexual, no qual Jesse, despertado pela possibilidade de um encontro sexual com o treinador, o mata em vez de admitir os seus próprios sentimentos homossexuais.” Jesse é depois levado a casa pelos polícias que o encontram a vaguear nu pelas ruas (sem suspeitarem do seu envolvimento na morte do treinador), o que leva os seus pais a supor que o filho anda a tomar drogas ou sofre de distúrbios mentais.

*Pesadelo em Elm Street 2* não se limita a fazer de Freddy Krueger uma metáfora para a confusão mental de um jovem com dúvidas sobre a sua orientação sexual. Ao longo do filme, Freddy é visto como uma doença, um vírus que quer invadir o corpo de Jesse, e através dele, provocar a morte a outros jovens. Referindo-se à ameaça representada pelo assassino, Jesse afirma várias vezes que “algo está a tentar entrar no meu corpo”, uma linha de diálogo que desfaz as ambiguidades quanto ao subtexto do filme. Numa época em que ainda se pensava que o vírus da Sida afetava apenas a comunidade homossexual, não é difícil vermos nesta versão de Freddy Krueger uma metáfora para a epidemia<sup>10</sup> que começou nos primeiros anos da década de 80:

Uma alegoria da Sida funciona em conjunto com as metáforas gays do filme. A pele jovem, macia e bela de Jesse rasga-se e dá lugar à pele queimada e com cicatrizes de Krueger. A transformação lembra-me assustadoramente a forma como a Sida devastou os corpos de jovens gays na década de

---

<sup>10</sup> *Pesadelo em Elm Street 2* estreou um mês após a morte da estrela de Hollywood Rock Hudson, a primeira celebridade a morrer de Sida. Numa era em que assumir a homossexualidade era sinónimo de fim de carreira, o antigo ídolo do público feminino escondeu a orientação sexual e a doença quase até ao fim, revelando a sua condição apenas três meses antes de morrer.

1980. As queimaduras com secreções de Krueger assemelham-se às lesões do sarcoma de Kaposi, características das infecções oportunistas provocadas pela Sida. (Fox, 2020: 4)

O momento em que o puritanismo da época marca claramente o filme surge no final: Jesse está preso no corpo de Freddy Krueger. Lisa beija Freddy, o que causa a dissolução do seu corpo e liberta o protagonista. Depois de passar o filme a lutar contra as suas dúvidas em relação à homossexualidade e à ameaça do vírus da Sida, Jesse é “salvo” ao ser beijado por uma rapariga. A ameaça gay representada por Freddy Krueger foi vencida por um simples beijo que assinala a vitória da norma hétero sobre a transgressão homossexual. Jesse está finalmente “curado” da sua possível homossexualidade e vive agora uma relação hétero com Lisa, de acordo com a moral e os bons costumes. No entanto, Freddy surge novamente nos últimos segundos do filme para voltar a atormentar Jesse, confrontando-o com a sua homossexualidade. Como refere Connor Kaminski (2020: 186), Lisa “tenta forçá-lo a ter um relacionamento heterossexual com ela, e é isso que desperta Freddy. Talvez o verdadeiro pesadelo não seja o de Freddy, mas sim o da América conservadora dos anos 80, que aliena Jesse e o faz sentir que não é normal.”

No documentário *Never Sleep again: The Elm Street Legacy* (Farrands & Kasch, 2010), o realizador Jack Sholder afirma que “simplesmente não tinha consciência para perceber que o filme pudesse ser interpretado como gay.” Quanto ao produtor Joel Soisson, este declara que “fizemos *Pesadelo em Elm Street 2* sem noção absolutamente nenhuma de que tinha qualquer conotação gay, mas olhando para trás... era tão gay, era incrível... Tudo o que posso dizer é que, ou éramos todos incrivelmente ingénuos ou incrivelmente gays em negação, não tenho a certeza.” O ator Mark Patton é gay na vida real e sentiu que o filme o tinha involuntariamente posto “fora do armário”, numa época em que revelar a homossexualidade ainda significava não voltar a ter trabalho em Hollywood. Durante décadas, o argumentista David Chaskin negou que o filme contivesse qualquer subtexto homossexual e alegou que foi a interpretação de Mark Patton que tornou o filme gay, uma visão das coisas que o ator sempre interpretou como uma traição pessoal:

Para lá do diz-que-disse, uma coisa é clara: o subtexto *queer* de *Pesadelo em Elm Street 2* tornou-se na característica mais notável do filme. Deliberadamente ou não, a associação de Patton com o que veio a ser conhecido como o "filme de terror mais gay alguma vez feito" - enquanto ele era instruído a manter a sua sexualidade em segredo - deixou cicatrizes duradouras. A sua experiência com *Pesadelo em Elm Street 2* manchou irremediavelmente a sua perceção de Hollywood. No fim de contas, tornou-se muito mais fácil deixar a carreira para trás. (Peitzman, 2016)

O documentário *Scream, Queen! My Nightmare on Elm Street* (Chimienti & Jensen, 2019) segue a vida pessoal e profissional de Mark Patton depois da sua participação em *Pesadelo em Elm*

*Street 2*. Após abandonar Hollywood, Patton foi viver para o México onde abriu uma loja de decoração. Nos últimos anos, começou a reconciliar-se com o passado e tornou-se uma presença habitual em convenções de terror, abraçando o facto de *Pesadelo em Elm Street 2* se ter convertido em filme de culto e ser agora celebrado como “O filme de terror mais gay de sempre”, como relata o realizador Tyler Jensen numa entrevista concedida a David Reddish:

Não sei se ele vai voltar a atuar a tempo inteiro. Mas, definitivamente, ir às convenções e interagir com os fãs dá-lhe muita alegria. Vi em primeira mão. Nunca tinha estado numa convenção de terror até começar este projeto (...) Não importa que *Pesadelo em Elm Street 2* não seja o melhor filme de todos os tempos. Era acessível para as pessoas que precisavam dele. Encontraram conforto nisso. Este é o seu maior presente: ele pode relacionar-se com todas essas pessoas que passaram por momentos difíceis e dar-lhes esperança. (Reddish, 2019)

Perto do final do documentário, Mark Patton encontra-se frente a frente com David Chaskin. O argumentista admite finalmente que o subtexto homossexual foi incorporado no enredo para tornar o filme mais assustador, pois a população em geral tinha medo da comunidade homossexual devido à epidemia da Sida, uma admissão que permite a Patton pôr finalmente uma pedra sobre o assunto e superar um trauma que o acompanhava há mais de três décadas.

Em *Pesadelo em Elm Street 2*, o puritanismo da época fez da homossexualidade uma ameaça e de Freddy Krueger uma metáfora para o vírus da Sida. Já em *Silent Night, Deadly Night* (Sellier Jr., 1984), o puritanismo não faz parte do argumento mas pode ser encontrado na forma como uma parte do público reagiu à estreia do filme. Seguindo a moda dos *slasher movies* com títulos referentes a um feriado específico, *Silent Night, Deadly Night* segue a história de Billy, uma criança de cinco anos que assiste à morte dos pais, vítimas de um assaltante vestido de Pai Natal. Billy é colocado num orfanato dirigido por uma Madre Superior implacável e com um código moral extremamente rígido.

Mais de uma década depois, Billy arranja emprego numa loja de brinquedos. Tudo está bem até chegar a época natalícia, pois qualquer imagem do Pai Natal é suficiente para despertar as memórias trágicas da morte dos progenitores. Como um mal nunca vem só, Billy é encarregado de vestir o fato de Pai Natal na véspera do feriado. Ao usar a indumentária que representa o assassino dos pais, Billy enlouquece e, seguindo o seu próprio código moral, exacerbado pela rígida educação religiosa que recebeu no orfanato, começa a matar todos aqueles que julga que se portaram mal:

A psicose de Billy faz com que ele acredite que é o verdadeiro Pai Natal e, portanto, que tem o direito e o dever de punir aqueles que praticam o mal. Os pais tradicionalmente usam o Pai Natal como uma ferramenta para o medo: “porta-te mal e o Pai Natal não vem visitar-te.” *Silent Night*,

*Deadly Night* transforma esse conceito em “porta-te mal e o Pai Natal vai matar-te.” Billy transforma a ameaça passiva dos pais numa realidade transgressora. (Carter, 2009: 65)

*Silent Night, Deadly Night* teve de ser retirado das salas devido aos inúmeros protestos do público mais conservador da época, que não aceitou que um filme apresentasse um assassino vestido de Pai Natal. Ironicamente, Billy é uma das personagens mais puritanas do género, castigando todos aqueles que infringem os seus valores morais particularmente conservadores.

A polémica começou com o cartaz, onde vemos o Pai Natal a entrar numa chaminé com um machado na mão, acompanhado da frase “Vocês sobreviveram a *Halloween*, agora tentem sobreviver ao Natal.” No programa televisivo *At the Movies*, os famosos críticos Gene Siskel e Roger Ebert nomearam o produtor, o realizador e o argumentista de *Silent Night, Deadly Night*, exclamando “tenham vergonha” após cada nome. Esta ação teve o efeito de legitimar ainda mais os fervorosos protestos que invadiam as ruas em frente aos cinemas que se atreviam a exhibir o filme. A distribuidora Tri-Star Pictures acabou por ceder ao fim de dez dias.

Quando o filme ficou disponível em vídeo em 1986, como refere Jason Bailey (2018), “*Silent Night, Deadly Night* encontrou finalmente (e previsivelmente) o seu público - um que se interessou não só pela abordagem espalhafatosa e pela brutalidade sem remorsos do filme, mas também pelo aura de "fruto proibido" que adquiriu nos dois anos anteriores.” Costuma dizer-se que não há má publicidade, e a polémica ajudou *Silent Night, Deadly Night* a tornar-se numa série que conta com quatro sequelas e um remake, estando previsto um novo capítulo para 2022.

Esta visão mais conservadora do mundo, indissociável da era Reagan, encontra a sua expressão máxima tanto no argumento de *Pesadelo em Elm street 2* como na reação do público em relação a *Silent Night, Deadly Night*. Uma visão que será satirizada em 2006 por David Arquette em *The Trippler*, um filme onde o puritanismo do assassino tem como alvo um festival de música, com a inevitável presença de adolescentes extremamente interessados em sexo, álcool e drogas. Sem subtilezas, o assassino está mascarado de Ronald Reagan, símbolo máximo do conservadorismo norte-americano:

Os assassinos masculinos do género, surgidos no final dos anos 1970 e ao longo dos anos 1980, incorporam a raiva e a frustração que acompanharam os desafios apresentados à hegemonia patriarcal durante este período histórico. A eleição de Ronald Reagan como presidente nessa época, com destaque para o regresso aos valores patriarcais, corresponde perfeitamente à ascensão do *slasher movie* americano no cinema *mainstream*, já que tanto Reagan como os *serial killers* desses filmes procuravam um regresso à autoridade masculina branca. (Magistrale, 2005: 149)

## O declínio

A crítica destacou sempre a violência praticada contra as vítimas do sexo feminino, mas na verdade morrem mais homens do que mulheres na grande maioria dos *slasher movies*. A violência contra os homens é vista como “normal” no cinema de terror, enquanto que a violência contra as mulheres é encarada como uma aberração. Esta percepção também é amplificada pelo facto da *final girl* ser a única sobrevivente, o que obriga o assassino a persegui-la durante mais tempo, enquanto que as vítimas do sexo masculino são rapidamente eliminadas e portanto imediatamente esquecidas:

No início dos anos 80, o *slasher movie* era o inimigo número um. Os críticos de direita odiavam-nos porque retratavam violência sangrenta, sexo antes do casamento e uso de drogas recreativas. Já os críticos de esquerda odiavam *slasher movies* porque, ostensivamente, promoviam a violência contra as mulheres. E mesmo um crítico sensato e neutro como Roger Ebert os odiava porque achava que eram, em geral, mal realizados e indicadores de uma visão nihilista do mundo. (Muir, 2013: 243)

Alguns detratores do cinema de terror, e em particular do *slasher movie*, também argumentam que a violência exibida no cinema é uma das causas da violência na vida real. Essas acusações recorrentes, que também visam com frequência certos videojogos e géneros musicais, podem no entanto ser facilmente refutadas:

Essa teoria supõe que o espetador médio é incapaz de distinguir entre fantasia e realidade e imitará cegamente mais tarde o que quer que tenha visto no ecrã. Mesmo se os filmes tivessem esse efeito profundo nos espetadores, por que seria o mecanismo específico para filmes violentos? Nunca ninguém propôs que as comédias loucas dos anos 30 fossem responsáveis por uma nação mais divertida. Nem fomos cercados por gangues de cantores e bailarinos em rotinas cuidadosamente coreografadas após as estreias de *West Side Story* e de *Grease*. (Rockoff, 2011: 47)

Estas críticas estão ligadas ao facto do cinema de terror ser geralmente considerado como um produto de mero entretenimento, sem verdadeira relevância artística. Uma realidade que não é ignorada pelos realizadores: entrevistado por Marilyn Stasio (2005), John Carpenter recorda que “fomos todos maltratados nas nossas carreiras, porque o terror é visto como um género menor, apenas um degrau ou dois acima da pornografia”, uma comparação igualmente usada por Wes Craven no documentário *Going to Pieces: the Rise and Fall of the Slasher Film* (McQueen, 2006).

A generalização do uso do VHS nos anos 80 também contribuiu para difundir esta opinião: os produtores de filmes de terror, sobretudo os de mais baixo orçamento, apostaram no *straight to video*, ou seja, na estreia de filmes diretamente em VHS sem passarem pelo cinema, evitando assim as dispendiosas cópias em película indispensáveis para a projeção nas salas. Esta escolha trouxe vantagens económicas aos produtores mas contribuiu decisivamente para desprestigiar cada vez

mais o cinema de terror, cimentando o seu estatuto enquanto género menor remetido para as prateleiras dos clubes de vídeo. Esta suposta menoridade é bem visível quando chega a hora de atribuir prémios à produção cinematográfica:

O filme *Misery* (1990) tornou-se um "thriller", *O Silêncio dos Inocentes* (1991) tornou-se um "thriller psicológico" e *No Country for Old Men* (2007) tornou-se um "western gótico". Quanto mais um filme de terror se aproxima das estatuetas douradas, os símbolos da respeitabilidade, mais longe todos os envolvidos ficam de reconhecê-lo como um filme de terror. (Bradley, 2018: 219)

Para além de todas estas objeções, o *slasher movie* também estava a perder os favores do público devido à natureza repetitiva dos argumentos. Após a estreia de *Pesadelo em Elm Street*, a criatividade começou a rarear e o género passou por uma longa travessia do deserto que durou até meados da década seguinte. O *slasher movie* estava moribundo e só sobrevivía através de sequelas: em 1995 a série *Halloween* contava com seis filmes, *Pesadelo em Elm Street* já ia no sétimo capítulo e *Sexta-Feira 13* batia o recorde com nove filmes.

As séries *Prom Night*, *Sleepaway Camp*, *Slumber Party Massacre* ou *Silent Night, Deadly Night* também continuavam a produzir sequela atrás de sequela. No entanto, no meio deste marasmo há algumas exceções que merecem ser destacadas: *Massacre no Texas 2*, *April Fool's Day*, *Child's Play* e *New Nightmare*.

Em *Massacre no Texas 2* (1986), Tobe Hooper decide auto-parodiar-se, trocando a estética quase documental e a contenção do filme original pelo humor negro e por elevadas doses de *gore*, cortesia do mestre dos efeitos especiais Tom Savini. O protagonista é Lefty Enright (Dennis Hopper), um polícia reformado que procura vingar-se da família de canibais que atacou os seus sobrinhos no primeiro *Massacre no Texas*: Franklin foi assassinado por Leatherface e Sally, a única sobrevivente, ficou catatónica. A interpretação de Hopper, num filme onde tudo é exagerado, faz de Lefty Enright uma personagem tão ou mais perigosa que os canibais que persegue implacavelmente. Quanto a Leatherface, descobrimos o seu lado mais romântico quando se apaixona pela *final girl*.

Apesar do tom humorístico, esta sequela não abandona o comentário sobre o capitalismo que habitava o original. Numa das cenas mais memoráveis do filme, Lefty entra numa loja de motosserras. Após deixar um maço de notas em cima da mesa, sem dirigir uma única palavra ao vendedor, escolhe três motosserras e sai da loja. Uma cena que será ecoada perto do final, quando Lefty descobre o esconderijo da família de canibais e confronta os antagonistas: perante o surgimento do antigo polícia empunhando a sua motosserra, a primeira reação de Drayton Sawyer é meter a mão ao bolso e apresentar um maço de notas, numa tentativa de comprar a sua saída da

situação. Lefty rejeita a proposta e segue-se o inevitável duelo de motosserras com Leatherface, um duelo que traz à memória outros filmes de um género completamente diferente:

Incorpora não apenas um confronto entre o protagonista e o seu antagonista mais reconhecível, lembrando os filmes de capa e espada, mas também o tema do protagonista que ajuda a donzela em perigo no último momento. (...). Todos esses elementos estão presentes no filme de Hooper, onde o excesso de “caraterísticas de géneros reconhecíveis” vem acompanhado de “exagero cómico”, pois as espadas foram substituídas por motosserras. (Kościelski, 2018: 135)

Estreado no mesmo ano de *Massacre no Texas 2*, *April Fool's Day* (Walton, 1986), retoma a premissa de *And Then They Were None*. A aristocrata Muffy St. John convida os amigos para passarem um fim de semana na ilha privada da família. Como no filme de 1945, as personagens só poderão sair da ilha na segunda-feira seguinte, quando o barco estará de volta. Inevitavelmente, os convidados começam a ser assassinados um por um até só ficarmos com a *final girl* Kit. Numa das últimas cenas, Muffy revela ser a assassina e persegue Kit, que acaba por refugiar-se numa sala onde vai encontrar todos os restantes convidados são e salvos e em amena cavaqueira. É então explicado a Kit, ainda em estado de choque, que todas as mortes foram encenadas e que o fim de semana foi apenas um ensaio orquestrado por Muffy com a conivência dos seus convidados: afinal, Muffy pretende transformar a mansão num resort temático onde os futuros participantes irão tentar resolver um *whodunit* ao longo de um fim de semana de morte e mistério. *April Fool's Day* tem assim a curiosa distinção de ser o único *slasher movie* onde ninguém é assassinado, um facto que o salvou do esquecimento e o trouxe para a sempre cobiçada categoria dos filmes de culto.

Dois anos depois, *Child's Play* (Holland, 1988) foi o último *slasher movie* original dos anos 80. No início do filme, o serial killer Charles Lee Ray<sup>11</sup> é perseguido pela polícia. Baleado, refugia-se numa loja de brinquedos onde realiza um ritual voodoo e transfere a sua alma para o corpo de um boneco. A loja é atingida por um raio e explode. O boneco, que escolhe chamar-se Chucky, será depois encontrado por um sem-abrigo, e adquirido pela mãe de Andy, o protagonista de seis anos. Como seria de esperar, Chucky começa a matar todos a sua volta e ninguém acredita em Andy quando este diz que o boneco é um assassino psicopata. Contando com um dos vilões mais populares do género, *Child's Play* oscila permanentemente entre o *slasher* e a comédia devido ao absurdo da sua premissa, e tornou-se numa saga de sucesso, contando com seis sequelas e um remake, para além da série televisiva intitulada *Chucky* (Mancini), com estreia marcada para outubro 2021.

---

<sup>11</sup> Apesar de fictício, o nome Charles Lee Ray inspira-se na vida real e resulta da combinação de três nomes bem conhecidos: Charles Manson, o autor moral dos homicídios Tate-LaBianca, Lee Harvey Oswald, o assassino de John F. Kennedy, e James Earl Ray, o assassino de Martin Luther King.

Depois de *Child's Play*, o único *slasher movie* desta época que merece ser destacado, antes do género passar por um novo período de glória com a estreia de *Scream* em 1996, foi *New Nightmare*, realizado por Wes Craven em 1994. Este filme constitui o sétimo capítulo da saga *Pesadelo em Elm Street*, embora não seja uma sequência direta dos filmes anteriores. Wes Craven, que tinha realizado o primeiro filme, optou aqui por seguir numa direção diferente. O assassino Freddy Krueger possuiu sempre um humor negro que contribuiu para o sucesso da personagem, mas Craven sentiu que os filmes anteriores exageraram e fizeram de Freddy um vilão cada vez menos assustador. Agora que estava de volta às rédeas da saga *Pesadelo em Elm Street*, Wes Craven quis tornar a personagem de novo ameaçadora. Uma opinião partilhada por Robert Englund, que em entrevista a Aaron Williams (2012), explicou que *New Nightmare* assinalou um regresso a um Freddy Krueger mais inquietante, depois do excesso de humor nos filmes anteriores: “As mudanças na forma como Freddy era escrito foram uma resposta à apreciação dos fãs pelo humor malévolo de Freddy. Acho que fomos longe demais no sexto filme, mas voltámos à forma com *New Nightmare*.”

Para além desta atualização das características de Freddy Krueger, o aspeto mais interessante de *New Nightmare* é o seu lado metaficcional, numa história que esbate todas as fronteiras entre ficção e realidade. Neste filme, Wes Craven interpreta-se a si próprio enquanto realizador que está a preparar um novo capítulo da saga *Pesadelo em Elm Street*. Quanto à atriz Heather Langenkamp, que interpretou a *final girl* Nancy Thompson no primeiro e no terceiro filme, começa agora a ser perseguida por Freddy, não em filmes enquanto Nancy, mas na vida real enquanto Heather. Para além de Wes Craven e Heather Langenkamp, também os atores Robert Englund (Freddy Krueger) e John Saxon (o pai de Nancy) e até o produtor Robert Shaye, fundador da New Line Cinema que distribuiu todos os *Pesadelo em Elm Street*, se interpretam a si próprios, criando uma dissolução total entre o mundo real e a ficção. Freddy Krueger morreu no filme anterior, *Freddy's dead: The final Nightmare* (Talalay, 1991), e passou a ser uma força demoníaca que invade agora os sonhos de todos os envolvidos na produção de *Pesadelo em Elm Street*. Com este filme, Wes Craven lança um olhar crítico sobre o género e interroga-se sobre os possíveis efeitos perversos do visionamento de filmes de terror, sem se esquecer da sua própria responsabilidade nesta matéria:

Craven não aponta o dedo sem também olhar profundamente para si mesmo. *New Nightmare* é essencialmente a dissecação pelo cineasta do seu próprio trabalho, colocando o género de terror sob um microscópio e questionando os efeitos que o seu sangue, tripas e *gore* têm no mundo. (...). É a ilustração mais clara da tese que Wes Craven passou a sua icónica carreira a afinar, o ponto que ele resumiu sucintamente no documentário de 1991 *Fear in the Dark*: “Os filmes de terror não criam medo. Libertam-no.” (Mancuso, 2019)

Apesar da originalidade do argumento, *New Nightmare* não foi um grande sucesso de bilheteira e foi encarado pelo público como apenas mais uma sequência de *Pesadelo em Elm Street*. Porém, Wes Craven não atirou a toalha ao chão. Interessado em continuar a explorar os limites entre realidade e ficção, o realizador voltaria à metaficção dois anos depois com *Scream*, um enorme sucesso crítico e comercial, que por si só reavivou o interesse do público por *slasher movies*.

### **Fim de século: *Scream* reinventa o *slasher movie***

Depois dos conservadores anos Reagan, prolongados pelo mandato único do também republicano George H. W. Bush, os anos 90 ficaram marcados por uma visão do mundo mais despreocupada e otimista. Esta mudança de atitudes, associada aos dois mandatos de Bill Clinton, presidente dos Estados Unidos entre 1993 e 2001, começou na verdade com a queda do Muro de Berlim e o fim da Guerra Fria:

No dia 11 de setembro de 2001, as Torres Gémeas foram atingidas. Doze anos antes, a 9 de novembro de 1989, o Muro de Berlim caiu. Essa data anunciou os “felizes anos 90”, o sonho de Francis Fukuyama do “fim da história”- a crença de que a democracia liberal havia, em princípio, vencido (...) e que os obstáculos para esse final feliz ultra-hollywoodesco eram meramente empíricos e contingentes. (Žižek, 2009: 93)

Estas mudanças políticas e sociais não se refletiram de imediato no *slasher movie*. O declínio do género, que continuava a sobreviver à custa das glórias dos anos 80, prolongou-se até meados da nova década. O *slasher movie* perdeu terreno para thrillers psicológicos como *O Cabo do Medo* (Scorsese, 1991), *Instinto Fatal* (Verhoeven, 1992) ou *Seven* (Fincher, 1995). Este período também ficou marcado por um regresso ao terror gótico, representado por *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992), *Entrevista com o Vampiro* (Jordan, 1994) e *Mary Shelley's Frankenstein* (Branagh, 1994). No entanto, tudo mudou com a estreia de *Scream*, realizado por Wes Craven em 1996.

Doze anos depois de realizar *Pesadelo em Elm Street*, frequentemente considerado como o último grande filme da idade de ouro do *slasher movie*, Craven voltou a revitalizar o género. O argumento assinado por Kevin Williamson veio homenagear e simultaneamente subverter a história do *slasher movie*, alternando entre seguir as convenções e contorná-las, confundindo as expectativas do público. Williamson não se afasta da estrutura narrativa dos filmes do passado, mas inova noutras áreas: o sexo, o álcool e as drogas já não são sinónimos de morte imediata e a virgindade da *final girl* tornou-se irrelevante.

*Scream* é um filme autorreflexivo, onde as personagens têm a noção de que a situação que estão a viver segue a fórmula dos *slasher movies*, e onde não perdem uma oportunidade para exibirem os seus conhecimentos profundos sobre cinema de terror, como neste exemplo apontado por Adrian Martin:

Um dos momentos mais deliciosos em *Scream* ocorre quando alguns adolescentes estão a conversar num clube de vídeo, e um deles de repente exclama histericamente: "Tu não conheces a regra suprema dos filmes de terror! Todos são suspeitos!", o que significa que qualquer um poderia ser o assassino psicopata. A câmara percorre o clube de vídeo, mostrando todos os clientes congelados no lugar, parecendo, claro está, extremamente suspeitos. (Martin, 1997)

Numa das cenas mais famosas do filme, Randy (Jamie Kennedy) enumera as "regras" para sobreviver num filme de terror: "Número um: nunca podem fazer sexo. Sexo é igual a morte, certo? Número dois: nunca podem beber ou usar drogas. É pecado, é uma extensão do número um. Número três: nunca, nunca, em circunstância alguma digam: "Eu volto já", porque não vão voltar." Este lado autorreferencial e o comentário sobre o próprio cinema não abandonariam mais a saga, como refere Sérgio Dias Branco:

Como metaficções, ficções que mostram os mecanismos da ficção, a série tinha explorado os conhecimentos das personagens em *Gritos* (*Scream*, 1996), a relação espectador-imagem em *Gritos 2* (*Scream 2*, 1997) e a produção de tais imagens pelo cinema em *Gritos 3* (*Scream 3*, 2000), analisando não são as convenções de um subgénero do terror, o *slasher*, mas também o seu sentido. (Branco, 2020: 68)

*Scream* desconstrói as convenções do género sem nunca se tornar numa sátira, e os seus muitos apontamentos de humor não o impedem de ter cenas verdadeiramente tensas e violentas. Entre citações e referências constantes sobre a história do cinema de terror, *Scream* constituiu simultaneamente um renascer do *slasher movie* e uma carta de amor aos *slasher movies* do passado:

Randy assiste sozinho a *Halloween* na televisão. Enquanto ele vê as cenas finais no ecrã, o público vê o assassino atrás dele. Randy grita para a TV: "Jamie, atrás de ti!", referindo-se à estrela de *Halloween*, Jamie Lee Curtis. A confusão entre ficção e realidade nesta cena é notável. Um protagonista diz a uma personagem fictícia o que o verdadeiro público quer gritar para ele. O que confunde ainda mais a realidade com a ficção é o facto do ator que encarna Randy se chamar Jamie Kennedy. Portanto, a frase "Jamie, atrás de ti!" é exatamente o que o público grita naquele momento, mais uma vez ressaltando o lado auto-referencial do filme. (Petridis, 2019: 82)

Este lado metaficcional atinge o seu auge em *Scream 3*, onde o elenco de *Stab 3*, o filme-dentro-do filme, está a ser dizimado por um novo assassino. As personagens de *Scream* deslocam-se até Hollywood para se encontrarem frente a frente com um grupo de atores que os interpreta numa versão fictícia dos acontecimentos de *Scream*, criando uma dissolução total entre ficção e realidade.

O gigantesco sucesso de *Scream* não passou despercebido e foi responsável por uma nova vaga de *slasher movies* que ficou conhecida por *neo-slasher*, introduzindo algumas novidades no género: os elencos passaram a contar com caras conhecidas da televisão, ao contrário dos *slashers* do passado que empregavam atores quase desconhecidos numa tentativa de conterem os seus baixos orçamentos. Os vilões sobrenaturais dos anos 80, como Jason, Freddy ou Chucky foram substituídos por comuns mortais, e a identidade do assassino passou a ser um segredo até ao fim, fazendo de todos os filmes um *whodunit*. Os filmes que aderiram com mais rigor a esta fórmula foram *Sei O Que fizeste No Verão Passado* (Gillespie, 1997) e *Urban Legend* (Blanks, 1998).

No início de *Sei O Que fizeste No Verão Passado*, quatro amigos vão até à praia para festejar o fim do liceu. Quando voltam para casa, atropelam mortalmente um transeunte. Como estão todos alcoolizados, decidem não ir à polícia e atiram o corpo ao mar, jurando nunca mais falarem sobre o assunto. Exatamente um ano depois, recebem todos uma carta com as palavras “sei o que fizeste no verão passado”, revelando que alguém conhece o terrível segredo e vai procurar vingar a vítima.

*Sei O Que fizeste No Verão Passado* estreou numa época em que o caso O. J. Simpson ainda estava fresco na memória dos norte-americanos. Acusado do assassinato da ex-mulher Nicole Brown e do seu amigo Ron Goldman em junho 1994, O. J. Simpson foi protagonista de uma fuga que foi seguida em direto por 95 milhões de telespetadores e interrompeu a transmissão da final da NBA. No ano seguinte, entre janeiro e outubro 1995, teve lugar o julgamento mais mediático da história dos Estados Unidos. É neste mundo que vivem os quatro adolescentes de *Sei O Que fizeste No Verão Passado* e estes sabem exatamente o que os espera se a verdade foi divulgada:

No mundo de *Sei O Que fizeste No Verão Passado*, nada nem ninguém é inocente. O sonho da pequena cidade da América morreu e foi encoberto por segredos que invadem e corroem a vida dos melhores e mais brilhantes da pequena cidade. Estes adolescentes sabem que um delito, um erro, um acidente é suficiente para acabar com as suas vidas e as suas ambições, tornando-os famosos para as audiências do ciclo de notícias 24h por dia se tudo for revelado. (West, 2018: 87)

*Sei O Que fizeste No Verão Passado* apresenta, tal como *Scream*, um assassino sem características sobrenaturais e cuja identidade só é revelada no final, mas afasta-se do seu predecessor ao evitar ser autorreferencial, possuindo um tom mais realista. Embora não tenha repetido os números de *Scream*, foi um sucesso de bilheteira e teve direito a uma sequência no ano seguinte, intitulada *Ainda Sei O Que fizeste No Verão Passado* (Cannon, 1998).

Já *Urban Legend* está mais próximo do modelo criado por *Scream*. Ambientado na fictícia Pendleton University, este filme tem como protagonistas um grupo de estudantes universitários que

frequentam uma cadeira sobre folclore norte-americano, o que os torna tão conhecedores sobre mitos urbanos como os protagonistas de *Scream* o eram sobre filmes de terror. E tal como acontecia em *Scream*, o facto dos protagonistas conhecerem as “regras” não será suficiente para escaparem a uma morte violenta.

O *slasher movie* apresentou sempre um lado de *cautionary tale*, ou seja, de história que serve para advertir os mais novos sobre determinadas ações que terão consequências gravosas se forem praticadas. Isso é bem visível na forma como o género trata as personagens que se envolvem em sexo casual, ou que consomem álcool e drogas. Nada mais natural, portanto, que surgisse um filme onde o assassino mata as suas vítimas recriando vários mitos urbanos, eles próprios contos que servem como advertências sobre determinados perigos.

*Urban Legend* foi negativamente comparado com *Scream*, por se aproximar em demasia do modelo criado por Kevin Williamson e Wes Craven, o que não impediu o filme de ser um razoável sucesso de bilheteira e de ser seguido pela sequência *Urban Legends: Final Cut* (Ottman, 2000). No entanto, tanto no caso de *Urban Legend* como de *Sei O Que Fizeste No verão Passado*, cada novo filme era menos bem-sucedido que o anterior. Como relembra Joaquín Chazarreta (2019: 260) sobre os filmes que se seguiram a *Scream*, “longe de repetir o seu sucesso e sustentar o modelo por vários anos, esta série de filmes não levou a muito mais do que a um lucro comercial medíocre e, acima de tudo, a uma rápida dissolução do *slasher* pós-moderno.” Com filmes demasiado semelhantes entre si, começava a ser evidente que o *neo-slasher* estava a repetir-se e a perder a vitalidade. No entanto, *Final Destination* (Wong, 2000) trouxe algo de verdadeiramente refrescante às salas de cinema, quando parecia que o género já não tinha nada de novo para oferecer ao público.

Nos primeiros minutos de *Final Destination*, o protagonista Alex Browning (Devon Sawa) tem uma premonição sobre um acidente iminente e arrasta os seus amigos para longe do perigo. Acaba assim por enganar a Morte, roubando-lhe um conjunto de vítimas. Mas a Morte decide voltar para reclamar as vidas do grupo de adolescentes, matando-os um por um. Em vez de assumir uma forma humana como nos filmes *O Sétimo Selo* (Bergman, 1957) ou *Meet Joe Black* (Brest, 1998), a Morte decide permanecer invisível em *Final Destination*, tornando-se assim num dos assassinos mais originais do género.

Para além desta inovação em relação ao assassino, a série, que conta com cinco filmes, é sobretudo conhecida pelas elaboradíssimas cenas de violência. Em vez de um assassino com uma faca na mão, temos agora a própria Morte a intervir, fazendo no entanto crer que todos os

assassinatos são acidentes: um parafuso que se solta, uma fuga de gás, um curto-circuito e depois uma reação em cadeia, arquitetada para culminar em incêndios, explosões, desmoronamentos, decapitações e outras mortes igualmente gráficas. A dinâmica habitual entre o assassino e as vítimas fica assim completamente alterada. Confrontadas com um antagonista simultaneamente invisível e omnipresente, o desespero e a paranóia das personagens aumenta a cada minuto. Os adolescentes não só não têm onde se esconder, como também não sabem para onde fugir. Como assinala Ian Conrich, *Final Destination* assemelha-se a um videogame onde os protagonistas têm de formular uma estratégia para sobreviver depois de enganarem a Morte:

Como acontece com muitos puzzles, o desafio é controlado e cronometrado, com as vítimas designadas a terem de entender uma sequência ou um sistema antes que o curto período de tempo se esgote. Isso aumenta a tensão, a improbabilidade de sucesso e as expectativas de *gore*, pois a conclusão do jogo exige o compromisso imediato de um indivíduo com o potencial sacrifício/dano físico. O assassino nestes filmes tornou-se o mestre do jogo, coordenando as mortes a partir de uma posição de onnipotência. (Conrich, 2015: 116)

No mesmo ano, *Cherry Falls* (Wright, 2000) veio satirizar uma das maiores convenções do género. Depois de *Scream* ter comentado abertamente as “regras” do *slasher movie*, a virgindade da *final girl* deixou de ser relevante e só voltaria a ser referida em filmes que misturam *slasher* e comédia, onde passou a ser satirizada até à exaustão: *Cherry Falls* iniciou essa tendência apresentando um assassino que só está interessado em matar virgens, o que leva os adolescentes a organizar uma orgia coletiva como forma de escapar a uma morte prematura. O próprio título do filme, *Cherry Falls*, remete para a expressão anglo-saxónica *popping the cherry* que significa perder a virgindade. Em anos mais recentes, também as comédias de terror *Behind the Mask: The Rise of Leslie Vernon* (Glosserman, 2006), *The Final Girls* e *You Might Be The Killer* farão da virgindade da *final girl* um elemento central dos seus enredos.

Quanto a *Valentine* (Blanks, 2001), chegou às salas no ano seguinte e foi o último filme do período que ficou conhecido por *neo-slasher*. Afastou-se do lado auto-referencial inaugurado por *Scream* e apostou num regresso ao passado: temos, como era tradição na idade de ouro, uma história que decorre numa data específica, neste caso o dia de São Valentim. E encontramos também em *Valentine* um assassino que, após ter sido humilhado na escola, volta vários anos depois para exercer a sua vingança, como já acontecia em *Terror Train* e em *Happy Birthday To Me*. As Torres Gêmeas foram atacadas sete meses depois da estreia de *Valentine*, um ataque que pôs fim a uma era e foi, como refere Slavoj Žižek (2009: 94), “o principal símbolo do fim dos felizes anos 90 de Clinton.”

## O *slasher movie* no século XXI

Os acontecimentos trágicos de 11 de Setembro 2001 marcaram todos os aspetos da sociedade norte-americana, incluindo a produção cinematográfica. Após os atentados, o *slasher movie* foi invadido por uma onda de revivalismo que originou toda uma série de remakes de *slashers* clássicos, como *Massacre no Texas* (Nispel, 2003), *Halloween* (Zombie, 2007), *Prom Night* (McCormick, 2008), *My Bloody Valentine* (Lussier, 2009), *Sexta-Feira 13* (Nispel, 2009) ou *Pesadelo em Elm Street* (Bayer, 2010). Kevin J. Wetmore Jr. propõe como explicação para esta vaga de remakes uma vontade de regressar ao passado, nomeadamente aos anos Reagan:

Evocam a nostalgia de um período em que a América era vista como forte e líder do mundo livre. O paradoxo do remake do *slasher* é que joga com o nosso medo do terrorismo: ninguém sabe onde está o assassino, como e quando vai atacar, e em alguns casos, até mesmo quem ele é, enquanto simultaneamente nos conforta com a sua familiaridade e a mensagem de que aquilo que nos aterroriza pode ser derrotado. O remake do *slasher* permite-nos conter e controlar o nosso medo dos assassinos sem rosto que vêm atrás de nós. (Wetmore Jr., 2012: 198)

Não é surpreendente que a América conservadora de Ronald Reagan tenha sido idealizada após os atentados. A era Reagan relembra uma época em que os Estados Unidos pareciam intocáveis, e viviam um retorno à normalidade depois dos conturbados anos 70. Ronald Reagan também marcou o regresso do presidente-herói, depois dos pouco carismáticos Nixon, Ford e Carter. Como relembra J. Hoberman (2019: 350), “Reagan forneceu à nação uma nova memória coletiva e uma nova representação - bem como um representante - do passado nacional. Ele foi a ressurreição de JFK, o John Wayne sem o Vietname, um cruzamento entre Dirty Harry e Indiana Jones, o Último dos Cowboys.”

Alinhados com o espírito da época, os remakes pós-11 de Setembro são particularmente taciturnos, deixando de fora qualquer tentativa de humor que pudesse existir nos originais. O remake mais representativo desta época e também o mais polémico foi sem dúvida *Halloween* de Rob Zombie, estreado em 2007. Este novo *Halloween* troca a contenção do filme de 1978 pela violência gráfica, e em vez de manter o mistério sobre o que leva Michael Myers a matar, esmiuça a infância do assassino à procura de explicações, eliminando assim grande parte da tensão do original. Esta decisão foi desaprovada pela maioria dos críticos, a que se juntou o próprio John Carpenter, que revelou a sua opinião sobre o remake durante um encontro com estudantes da New York Film Academy (Pulver, 2016): “Achei que ele tirou a mística da história ao explicar demasiado sobre Michael Myers. Eu não estou interessado nisso. Ele deveria ser uma força da natureza, deveria ser quase sobrenatural.”

Apesar das críticas desfavoráveis recebidas por *Halloween*, Zombie foi escolhido para realizar *Halloween 2* em 2009, um filme onde teve mais liberdade para trabalhar a sua visão pessoal da história de Michael Myers e Laurie Strode e afastar-se dos originais. No entanto, *Halloween 2* foi ainda mais mal recebido que o filme anterior. Perante esta nova onda de críticas, o realizador concluiu finalmente que fazer remakes de filmes de culto é uma atividade em que se é preso por ter cão e preso por não ter. Entrevistado por B. Alan Orange, Rob Zombie expôs os seus motivos para se afastar de forma definitiva dos remakes:

Simplesmente não podes vencer. Se for muito parecido com o original, todos perguntam qual é o objetivo, mas se for muito diferente, todos reclamam que é... demasiado diferente! Eu descobri, especialmente com *Halloween 2*, que todos falavam sobre o que o filme não era e não sobre o que era: "não podes fazer isso com Michael Myers; não podes fazer isso com Loomis..." É como se as pessoas tivessem um conjunto de regras na cabeça sobre como essas coisas devem funcionar, e não podes trabalhar assim. (Orange, 2011)

Independentemente da quantidade de remakes produzidos após os atentados, não vemos no *slasher movie* o género cinematográfico que melhor traduziu o estado de espírito norte-americano após o 11 de Setembro. Pensamos que esse papel foi ocupado pelo *torture porn*, um subgénero do cinema de terror que, como o nome indica, põe a tónica na tortura e não na dinâmica entre o assassino e a *final girl*, aproveitando para elevar a violência gráfica do *slasher movie* a níveis nunca antes vistos nos ecrãs. Uma opinião também partilhada por J. Hoberman (2012: 32) que, referindo-se a *Hostel* (Roth, 2005), *Hostel 2* (Roth, 2007) e outros exemplos de *torture porn* como *Saw* (Wan, 2004), vê nestes filmes "o mesmo medo e desejo de vingança que inspirou a tortura de prisioneiros em Guantánamo e Abu Ghraib."

Não obstante todos estes remakes, não faltaram *slasher movies* originais neste início de século, como por exemplo *Wrong Turn* (Schmidt, 2003), que troca os ambientes urbanos do *neo-slasher* por uma floresta habitada por um trio de *hillbilies* sanguinários. Um caminho também seguido por *Hatchet* (Green, 2006), passado nos pântanos da Luisiana. *Hatchet* deu ao mundo um dos assassinos mais populares do século XXI, o extremamente deformado Victor Crowley. Apesar de nunca se separar da sua machadinha que dá nome ao filme, Victor Crowley também demonstra frequentemente a sua força física ao arrancar braços e cabeças às suas vítimas, uma atividade a que se dedica ao longo dos quatro filmes da série.

No sentido inverso, *You're Next* (Wingard, 2011) faz da *final girl* a verdadeira estrela do filme. Erin (Sharni Vinson) acompanha o namorado Crispin a um jantar de família onde vai conhecer os sogros e os cunhados. A meio do jantar, três assassinos mascarados fazem a sua

aparição. Segue-se um autêntico massacre, em que os assassinos matam quase toda a família de Crispin. Só não conseguem livrar-se de Erin, que foi criada por especialistas em técnicas de sobrevivência. Erin vai matar não só os três malfeitores, mas também o próprio namorado, depois de descobrir que os assassinos foram contratados por este e por um dos seus irmãos com o objetivo de receberem a herança sem esperarem pela morte natural dos pais. Estamos assim muito longe das *final girls* dos anos 70 e início dos anos 80 que acabavam o filme em estado de choque, e podemos ver *You're next* como a etapa final de uma evolução que começou com Nancy, a destemida *final girl* de *Pesadelo em Elm Street*, passando pela implacável Sidney de *Scream* e terminando com Erin, a mais perigosa das *final girls*.

Os últimos vinte anos também ficam marcados por uma maior internacionalização do género, com exemplos vindos das mais variadas latitudes. O francês *Haute Tension* (Aja, 2003) aproxima-se da estética suja e crua de *Last House On The Left* ou *Massacre no Texas*. Para além da violência gráfica, *Haute Tension* é sobretudo lembrado pelo seu *twist* final que dividiu tanto a crítica como o público: nos últimos minutos descobrimos que a heroína sofre de dupla personalidade e é simultaneamente a assassina, uma opção dos cineastas que tem tanto de ousado como de inverosímil. Seguiram-se o norueguês *Cold Prey* (Uthaug, 2006), que tira o melhor partido do seu claustrofóbico refúgio de montanha, o finlandês *Lake Bodom* (Mustonen, 2016), um *slasher* na floresta com múltiplas reviravoltas, e o austríaco *Party Hard Die Young* (Hartl, 2018), que transpõe o *slasher movie* para uma realidade bem europeia: a tradição da viagem de finalistas para um país vizinho, neste caso da Áustria para a Croácia. Em 2020, *Nobody Sleeps In The Woods Tonight* (Kowalski) foi promovido pelos seus criadores como “o primeiro *slasher movie* polaco.” No mesmo ano, o género aventurou-se por paragens mais tropicais com o brasileiro *Skull: a máscara de Anhangá* (Fonseca & Furman). Estes exemplos são um testemunho da popularidade do género a nível global, embora a maior parte destes filmes tenha dificuldade em diferenciar-se dos *slasher movies* norte-americanos.

Uma exceção é o australiano *Wolf Creek*, realizado por Greg Mclean em 2005, uma mistura explosiva de *slasher*, *torture porn* e *road movie*. O grupo de jovens adultos é composto pelas turistas britânicas Liz e Kristy, que viajam com Ben, um australiano nativo de Sidney. O trio percorre o interminável *outback* australiano, num percurso que inclui uma paragem na cratera de Wolfe Creek, no norte do país. Depois de passarem o dia na cratera decidem voltar à estrada, mas quando o carro não pega, não têm outra escolha senão dormir no interior do veículo e tentar arranjar uma solução na manhã seguinte. A meio da noite, um habitante local, Mick Taylor, aparece e

oferece-se para rebocar o carro até ao seu acampamento, onde afirma ter as condições necessárias para reparar a avaria. Mick Taylor começa por ser uma figura simpática, e com o seu chapéu e a sua faca de mato, traz à memória Mick Dundee (Paul Hogan), a personagem principal de *Crocodile Dundee* (Faiman, 1986), uma escolha que não é inocente. A par de Max Rockatansky (Mel Gibson) no apocalítico *Mad Max* (Miller, 1979), Mick Dundee é a personagem australiana mais conhecida em todo o mundo e está diretamente citado em *Wolf Creek*:

Quando os três o conhecem pela primeira vez, fazem duas referências explícitas a *Crocodile Dundee*: primeiro, Kristy diz “ele é hilariante, (...) ele é como o Crocodile Dundee ou algo assim.” Logo depois, no acampamento, Ben diz a Mick: “Tu podes andar pelo mato e dizer coisas *cool* como “isso não é uma faca, isto é uma faca”- a frase mais famosa de *Crocodile Dundee* - um comentário que parece ofender ou confundir Mick, que encara Ben intensamente. Como Mick Taylor corresponde inicialmente a uma representação tão segura da identidade australiana, a sua repentina mudança para assassino sádico parece ainda mais chocante. (Blackwood, 2007: 493, 494)

A primeira meia-hora do filme, ao contrário da maioria dos *slasher movies*, não apresenta nenhuma cena de violência. O filme dedica boa parte do seu tempo a dar a conhecer os três jovens e a forma como se relacionam entre si. Nada faz antever o banho de sangue da segunda metade de *Wolf Creek*, e quando Mick Taylor revela a sua verdadeira natureza, já não há nada a fazer. A passagem à carnificina é instantânea:

O dispositivo mais engenhoso no impressionante *Wolf Creek* de Greg McLean leva-nos - num piscar de olhos assustador - do final desta descontração introdutória ao início da fase sangrenta. Três jovens de 20 e poucos anos, Liz (Cassandra Magrath), Kristy (Kestie Morassi) e Ben (Nathan Phillips), adormecem depois de uma noite de bebedeira com o seu ajudante do *outback*, Mick (John Jarratt). Quando Liz acorda, foi separada dos outros, amarrada e amordaçada, e está inteiramente à mercê do tenebroso Mick. (Martin, 2005)

O prestável Mick Taylor revela ser um assassino psicopata, para além de sádico, xenófobo e racista, partilhando vários traços com os *hillbilies* norte-americanos. Aliás, *Wolf Creek* inclui duas cenas “roubadas” a *Massacre no Texas* e que se tornaram quase obrigatórias em filmes onde os assassinos são *hillbilies*: a paragem na bomba de gasolina, assinalando o momento em que o grupo percebe que entrou num mundo à parte, e a descoberta de um cemitério de carros, acumulados pelos assassinos à medida que matam as suas vítimas, cenas que também vamos encontrar em *House of Wax* e *Wrong Turn*.

Contrastando com a violência extrema dos *slasher movies* citados anteriormente, também vamos encontrar neste início de século uma grande quantidade de filmes que juntam *slasher* e comédia, como por exemplo *Behind the Mask: The Rise of Leslie Vernon* (Glosserman, 2006), um falso documentário onde uma equipa de filmagens segue as vicissitudes de Leslie Vernon, um

jovem assassino em início de carreira, que ambiciona tornar-se tão famoso como Michael Myers, Jason Voorhees ou Freddy Krueger.

Já em *Tucker and Dale vs. Evil* (Craig, 2010), os preconceitos contra os *hillbillies* são brilhantemente satirizados. Alison e os amigos vão acampar na floresta, na mesma zona onde Tucker e Dale, dois *hillbillies*, vão passar o fim de semana a pescar. Alison cai ao lago e quase morre afogada, mas é salva pela dupla de pescadores. A partir daqui assistimos a uma gigantesca comédia de enganos: pensado que a amiga foi raptada pelos *hillbillies*, o restante grupo decide resgatá-la. Tucker e Dale não percebem porque estão a ser perseguidos por este bando de jovens enraivecidos. Os adolescentes vão quase todos sucumbir durante a perseguição, mas as mortes são todas acidentais, já que os dois *hillbillies* são totalmente inofensivos.

No campo dos filmes que misturam *slasher* e comédia, é indispensável falar de Christopher Landon, realizador de *Happy Death Day* (2017) e *Freaky* (2020). Em *Happy Death Day*, Landon vai recuperar a premissa de *O Feitiço do Tempo* (Ramis, 1993), uma comédia romântica onde Bill Murray vai ter de reviver o mesmo dia indefinidamente, até que se torne uma pessoa melhor e Andie McDowell se apaixone por ele. A protagonista de *Happy Death Day* é Tree Gelbman (Jessica Rothe), uma *party girl* universitária que bebe, fuma, e tem um caso com um professor casado. Depois de passar a noite a beber numa festa, Tree acorda no quarto de Carter, um dos seus colegas de turma. Na noite seguinte, a caminho de mais uma festa, Tree é esfaqueada por um assassino mascarado. Porém, assim que morre, volta a acordar no quarto de Carter. No fim do dia, é de novo assassinada, revivendo assim vezes sem conta o mesmo dia, à semelhança de Bill Murray no clássico de Harold Ramis. Tree conclui que tem de descobrir a identidade do assassino, de forma a impedir a sua própria morte e restaurar a normal passagem do tempo.

Três anos depois, Christopher Landon vai de novo pegar na premissa de um clássico da comédia e combiná-la com um *slasher*. Desta vez a fonte de inspiração é *Freaky Friday* (Nelson, 1976), um filme onde uma mãe (Barbara Harris) e uma filha (Jodie Foster) trocam de corpos e têm apenas 24 horas para reverter a situação. Em *Freaky* (2020), o lendário serial killer Blissfield Butcher (Vince Vaughn) persegue a adolescente Millie (Kathryn Newton) e esfaqueia-a no ombro com La Dola, um punhal mítico que acabou de roubar. Millie consegue escapar e Butcher foge quando ouve as sirenes da polícia a aproximarem-se. Na manhã seguinte, ambos percebem que trocaram de corpo. Após uma pesquisa online, Millie (agora interpretada por Vince Vaughn) descobre que tem de esfaquear o serial killer com La Dola nas próximas 24 horas para evitar que a troca de corpos seja permanente. Seguem-se inúmeras peripécias onde o prato forte é, como seria de

esperar, uma série de mal-entendidos provocados pela troca de corpos, e onde não falta a violência habitual do *slasher*, numa combinação notável entre os dois géneros.

Finalmente, temos de referir a comédia que mais auto-referencia o *slasher*: *The Final Girls*, realizado por Todd Strauss-Schulson em 2015. Amanda (Malin Åkerman) é uma atriz que só ficou conhecida por um papel: Nancy, no *slasher* de culto *Camp Bloodbath* (1986). Enquanto viaja de carro com a filha Max (Taissa Farmiga), sofrem um acidente onde Amanda acaba por falecer:

Depois da morte de Amanda num acidente de carro, Max “fecha-se” emocionalmente, mas quando (anos depois) ela concorda em assistir a uma exibição local de *Camp Bloodbath*, vai encontrar-se no meio de um catastrófico incêndio no cinema - e depois, com os seus amigos, bem no meio do próprio *Camp Bloodbath*. Presa num típico *slasher movie*! E um onde não falta um vilão obrigatoriamente psicótico, traumatizado e mascarado, de machete na mão, chamado Billy (Daniel Norris) - bem como um aceno para a teoria atraente de Carol J. Clover sobre a *final girl*, conforme apresentada no livro *Men, Women e Chainsaws* (1992). (Martin, 2015)

Após atravessarem a tela onde o filme estava a ser projetado, à imagem do que acontece em *A Rosa Púrpura do Cairo* (Allen, 1985), Max e os três amigos encontram-se agora dentro do filme *Camp Bloodbath*. O grupo percebe que se cruza com as mesmas personagens e vive as mesmas situações a cada 92 minutos, porque essa é a duração do filme. O campo de férias onde decorre a ação de *Camp Bloodbath* é em tudo semelhante ao *Camp Crystal Lake* de *Sexta-Feira 13* e apresenta as mesmas personagens estereotipadas dos *slasher movies* dos anos 80. Max e os amigos já viram o filme várias vezes e sabem antecipadamente tudo o que vai acontecer, mas agora que estão dentro de *Camp Bloodbath*, decidem alterar o rumo da história: tentam convencer as personagens do filme a não terem sexo umas com as outras, de forma a evitar que sejam mortas pelo assassino mascarado. Max em particular quer convencer Nancy a continuar virgem, tentando salvar a vida fictícia da personagem interpretada pela sua mãe. Simultaneamente uma sátira e uma belíssima homenagem aos *slasher movies* do passado, *The Final Girls* é o culminar da metaficção inaugurada por Wes Craven em *New Nightmare* e depois desenvolvida em longo da série *Scream*.

## **Caso de estudo:**

### **Os novos medos tecnológicos em *Scream 4*, *Unfriended* e *Child's Play***

Neste início de século assistimos à generalização do uso da internet, das redes sociais e dos smartphones. A cada dia surgem novas *apps* para supostamente nos facilitar a vida. Com mais ou menos dependência dos nossos dispositivos eletrónicos, passámos a viver permanentemente

conectados. Este novo mundo tecnológico traz consigo uma série de novas preocupações, nomeadamente, a invasão da privacidade, os perigos potenciais da inteligência artificial, o fenómeno do *cyberbullying*, e a pressão social que leva muitas pessoas a viverem vidas falsas nas redes sociais. Estas questões foram abordadas em vários *slasher movies*, nomeadamente em *Scream 4*, *Unfriended* e *Child's Play*.

*Scream 4* (Craven, 2011) estreou onze anos depois de *Scream 3* e ocorre portanto num mundo diferente, marcado pelos avanços tecnológicos ocorridos durante a primeira década pós-11 de Setembro. Entrevistado por Kevin C. Johnson, Wes Craven é o primeiro a reconhecer que precisava de atualizar a série para esta nova realidade:

O crescimento de redes sociais, smartphones, câmeras de vídeo e gravadores tem uma presença tremenda em cada canto e recanto das nossas vidas, esse é o mundo em que vivemos. Não consigo imaginar fazer um filme passado no mundo de hoje sem que essas coisas sejam importantes para o enredo e para as personagens. (Johnson, 2011)

Sidney, a *final girl* dos primeiros três filmes, acabou de escrever um livro sobre a forma como sobreviveu aos acontecimentos trágicos do passado e regressa a Woodsboro, última etapa da sua *tournee* literária. Como já não reside na cidade, fica alojada em casa da sua tia Kate, onde também vive a sua prima Jill. Este regresso é imediatamente marcado por uma nova série de assassinatos que visam a nova geração de personagens, ou seja, Jill e os seus colegas de liceu.

Como seria de esperar, esta geração está sempre online e vive permanentemente agarrada aos smartphones, havendo mesmo uma personagem que se faz sempre acompanhar por uma câmara cujas gravações ficam imediatamente disponíveis no seu site via *streaming*. Como assinala Sotridis Petridis (2019: 133), “um exemplo típico é a cena em que uma turma do liceu é notificada sobre os primeiros assassinatos. Enquanto o professor dá a aula, todos os telefones dos alunos começam a tocar e a trágica notícia espalha-se em muito pouco tempo.”

Tudo apontava para que Jill fosse a *final girl* em *Scream 4* mas descobrimos nos últimos minutos que ela é a assassina. Depois de matar toda a gente à sua volta (incluindo as amigas de infância, o namorado, a prima e a própria mãe), Jill esfaqueia-se no ombro, de forma a ser vista como uma das vítimas e a única sobrevivente do mais recente massacre em Woodsboro. Tudo isto com a motivação de se tornar tão famosa como Sidney, que acabou de publicar um livro e é frequentemente entrevistada pelas televisões.

Já no hospital, Jill descobre que Sidney sobreviveu. Segue-se o inevitável confronto final, do qual Sidney sairá vencedora. *Scream 4* apresenta o final perfeito para um filme sobre a obsessão

pela celebridade online. Dezenas de jornalistas concentram-se à porta do hospital para relatar a incrível história de sobrevivência de Jill, proporcionando-lhe os quinze minutos de fama que tanto desejava, ignorantes do facto que acabou de morrer e que era a assassina:

O final liga a máquina da cultura da celebridade, do narcisismo, da indiferença em relação ao (sofrimento do) outro, ao rosto da pessoa que cometeu os crimes, aclamada pelo seu heroísmo no plano anterior. Esta ligação irónica e brutal é o culminar da desconstrução e reconstrução do poder revelador e reflexivo das imagens e da partilha das suas convenções, apoiado no riso e no grito como catarse. É esse poder que este filme relembra e reafirma. (Branco, 2020: 69)

O narcisismo e a indiferença assinalados por Sérgio Dias Branco em relação à assassina de *Scream 4* podem também ser encontrados nos protagonistas de *Unfriended* (Gabriadze, 2014), uma história vista inteiramente a partir do computador da protagonista Blaire Lily. Esta começa por assistir a um vídeo onde se vê uma adolescente embriagada, à beira do coma alcoólico. Blaire clica depois num *link* que apresenta outro vídeo onde se vê a mesma jovem a cometer suicídio. *Unfriended* acompanha em tempo real uma sessão de *chat* entre Blaire e outros cinco colegas de liceu, sessão essa que é invadida por uma figura anónima que revela ser Laura Barns, uma antiga colega que se suicidou após ser vítima de *cyberbullying*.

No início, os seis adolescentes não querem acreditar que se trata realmente de Laura, mas a forma como esta consegue contornar qualquer tentativa de a apagarem da conversa, bem como o facto de revelar pormenores que só ela poderia saber, leva o grupo a ter de aceitar o impossível: um ano após a sua morte, Laura está de volta para se vingar de quem a oprimiu. O *slasher movie* é um género rico em assassinos que voltam para se vingarem de um acontecimento do passado, e Laura Barns não foge à regra. Mas contrariamente à maioria dos *slasher movies* em que as vítimas funcionam como substitutos simbólicos, a assassina de *Unfriended* vai atrás dos verdadeiros culpados:

Em *Pesadelo em Elm Street* e *Sexta-Feira 13*, as vítimas são punidas pelos pecados dos que vieram antes. *Unfriended* fala para uma sensibilidade muito diferente. Nesse caso, a assassina está a punir os adolescentes pelas suas próprias ações, especificamente pelas suas personalidades online. O facto é que, desde muito cedo, estas personagens (e os seus equivalentes no mundo real) têm muitas mais formas de se magoarem umas às outras do que os seus antecessores. (Chidester, 2015)

De revelação em revelação, percebemos que este é um grupo de amigos particularmente desagradável e mal-intencionado. Como refere Jing Yang (2020: 131), “Laura, que cometeu suicídio, pensava ter alguns “bons amigos” quando estava viva, mas foram eles que a intimidaram e a mataram indiretamente no passado: filmaram-na quando estava bêbada, publicaram o vídeo nas

redes sociais, insultaram-na e até a encorajaram a matar-se.” Um por um, os vários membros do grupo vão também suicidar-se em direto, embora seja óbvio que as mortes são forçadas pelo espírito vingador de Laura Barns.

Ao contrário do que acontece na maioria dos *slasher movies*, a nossa simpatia permanece do lado da assassina e não é transferida para a *final girl*. Numa das últimas cenas, vemos uma versão mais longa do vídeo que originou o *cyberbullying* vivido por Laura, onde a pessoa que está a filmar vira a câmara para si própria, revelando que o vídeo fatal foi filmado por Blaire. O filme acaba com o fantasma de Laura a fechar o computador de Blaire e a atacá-la, pois esta é uma história onde ninguém merece sobreviver. Falando sobre os adolescentes que vivem esta vida aumentada, Mark Kermode (2015) recorda que sabem perfeitamente que “o *cyberbullying* depende da sua cooperação ativa (...) mas também conhecem o terror doentio de não conseguir desviar o olhar. *Unfriended* não comete o erro de tentar explicar a internet para audiências que não a percebem; em vez disso, reserva os seus sustos para aqueles que a entendem.” Nós também já não conseguimos desviar o olhar dos nossos computadores, sobretudo agora que a pandemia da Covid-19 fez das vídeo-chamadas o método padrão da comunicação, transformando-nos a todos em protagonistas do nosso próprio *desktop film*.

*Unfriended* apresenta um assassino fantasmagórico, tão invisível como a internet que nos liga virtualmente uns aos outros. Cinco anos depois, o remake de *Child's Play* (Klevberg, 2019) volta a tirar partido dos últimos desenvolvimentos tecnológicos para renovar uma saga que se estreou há mais de três décadas. Este filme abandona o lado sobrenatural que tinha sido a imagem de marca da série até então e segue numa direção completamente diferente. Em vez de um boneco possuído pela alma de um serial killer, o novo Chucky é agora um brinquedo eletrónico altamente avançado<sup>12</sup>, dotado de uma inteligência artificial que lhe permite observar e aprender com os humanos, e cujo comportamento maléfico resulta de ter sido modificado na fábrica por um trabalhador descontente.

No início do filme, ficamos a saber que a multinacional Kaslan Corporation (inspirada em gigantes tecnológicos como a Apple ou a Google) lançou um boneco chamado *Buddi*, com a capacidade de reconhecer o seu dono e aprender com ele, para além de poder conectar-se a todos os aparelhos eletrónicos produzidos pela corporação:

A realidade já assustadora da inteligência artificial torna *Child's Play* numa profecia perturbadora do futuro, pois a inteligência artificial é projetada para observar, aprender padrões e hábitos, a fim de

---

<sup>12</sup> Apesar do remake de *Child's Play* ter optado por criar um novo Chucky tecnológico, o Chucky sobrenatural vai continuar a marcar presença nos ecrãs numa nova série televisiva intitulada *Chucky* (Mancini), com estreia marcada para outubro 2021 nos canais norte-americanos Syfy e USA Network.

tomar decisões independentes da manipulação humana. Com o número de dispositivos conectados à Internet a chegar a mais de 30.000 milhões em todo o mundo até 2020, em breve poderá haver um futuro em que tudo à nossa volta estará conectado e, portanto, poderá ser controlado. (Nelson, 2019)

Numa fábrica da Kaslan no Vietname, um funcionário é duramente criticado pelo seu superior devido a um mau desempenho. O funcionário decide vingar-se modificando o boneco *Buddi* que estava a montar, desativando os seus protocolos de segurança. Sem que alguém desconfie do sucedido, o boneco é embalado e enviado para os Estados Unidos, onde vai parar às mãos de Andy, uma criança de doze anos. Ao ser ligado pela primeira vez, o boneco defeituoso escolhe chamar-se Chucky e desenvolve uma dependência doentia em relação a Andy, considerando todas as outras pessoas como uma ameaça, o que deixará um rasto de mortes pelo caminho.

Chucky tem a capacidade de controlar todos os dispositivos eletrônicos possíveis e imagináveis, incluindo os carros autônomos, pois são todos fabricados pela Kaslan. Entrevistado por Jen Yamato (2019), o produtor Seth Grahame-Smith acredita que a existência de um brinquedo como Chucky, embora sem as tendências homicidas, é apenas uma questão de tempo: “estamos sempre a ler sobre a *Alexa* que espia pessoas, ou casas inteligentes que são pirateadas, e parece inevitável que nos próximos cinco anos alguma grande empresa tecnológica, seja Apple, Google, Amazon ou Boston Dynamics, vá criar um brinquedo infantil inteligente e conectado.” O Chucky de 2019 poderia ser o primeiro passo para a revolta das máquinas prometida por filmes como *The Terminator* (Cameron, 1984), *The Matrix* (The Wachowskis, 1999) ou *I, Robot* (Proyas, 2004).

O entusiasmo ligado ao aparecimento de uma nova tecnologia vem geralmente acompanhado por algum tipo de desconfiança, e hoje em dia começamos a ter a noção que corporações como a Apple, a Amazon ou a Google estão a entrar nas nossas casas com demasiada facilidade, através de assistentes virtuais como a *Alexa*, a *Siri* ou o *Google Assistant*. Para Richard Newby (2019), essa desconfiança “está associada a um medo profundamente americano de que o nosso consumismo possa ser usado contra nós, caso as pessoas que fabricam os nossos produtos no estrangeiro se cansem finalmente de serem exploradas ao serviço do expansionismo dos Estados Unidos.” Uma realidade que é tida em conta pelo filme, ao colocar a fábrica dos bonecos *Buddi* no Vietname.

Ancorado nestas preocupações reais, este novo Chucky tecnológico consegue ser mais assustador que o velho Chucky sobrenatural, pois mais não faz do que exagerar os receios já existentes em relação à inteligência artificial, à invasão da privacidade e à nossa dependência em relação aos dispositivos eletrônicos que fazem agora parte das nossas vidas.

## Conclusão

O *slasher movie* teve o seu primeiro período de glória entre 1978 e 1984, quando *Halloween* foi copiado por todos, até que o excesso de filmes e a falta de originalidade resultassem no afastamento do público. O género voltou às luzes da ribalta entre 1996 e 2001 depois do grande sucesso de *Scream*. Com uma vida feita de altos e baixos, o *slasher movie* nunca desapareceu dos ecrãs, apesar de já não ser o subgénero dominante do cinema de terror. Esse papel pertence agora ao terror sobrenatural: *Paranormal Activity* (Peli, 2007), *Insidious* (Wan, 2010) e *The Conjuring* (Wan, 2013) deram início a três séries de sucesso que quebraram vários recordes de bilheteira nos últimos anos e ocupam agora os lugares que pertenceram outrora a *Halloween*, *Sexta-Feira 13* e *Pesadelo em Elm Street*.

No entanto, os produtores de *slashers* nunca baixaram os braços e o género sobreviveu a modas como o *torture porn*, os *remakes* americanos de filmes de terror japoneses e a onda de filmes de vampiros após o sucesso de *Twilight* (Hardwicke, 2008). Em relação ao inegável sucesso do género, Adam Rockoff (2011: 25) não podia ser mais concludente quando afirma que “o facto é que os *slasher movies* dão lucro. E dão lucro por um motivo: porque as pessoas gostam deles.”

O indestrutível Michael Myers voltou ao grande ecrã em *Halloween* (Green, 2018), um filme que assinala o regresso de Jamie Lee Curtis no papel da eterna *final girl* Laurie Strode, e de John Carpenter, desta vez como produtor executivo. A estreia da sequela *Halloween Kills* está prevista para o final de 2021, e o último capítulo da trilogia de David Gordon Green, *Halloween Ends*, deverá chegar aos cinemas no ano seguinte. Por falar em sagas de sucesso, também está prevista a estreia de *Scream 5* (Bettinelli-Olpin & Gillett) em 2022.

O ponto de partida deste trabalho foi uma tentativa de verificar se o *slasher movie*, para lá dos seus aspetos puramente cinematográficos, é um género que se interessa pelo mundo real e que reflete questões sociais e políticas. Após as nossas leituras, acompanhadas por inúmeros visionamentos dos filmes em questão, podemos agora responder afirmativamente à nossa pergunta de investigação: de facto, o *slasher movie* é um género cinematográfico que se debruça frequentemente sobre as inquietações vividas pela sociedade norte-americana.

Apesar de todas as suas limitações, sobretudo quanto à natureza repetitiva dos argumentos e da exagerada dependência de sequelas e remakes, podemos concluir que em muitos casos, um *slasher movie* é também um documento histórico sobre as vidas dos norte-americanos ao longo dos últimos cinquenta anos. Encontramos esse desejo de abordar preocupações reais desde os

primórdios do gênero: *Black Christmas* tem como pano de fundo as mudanças legislativas sobre o direito ao aborto, *Massacre no Texas* é um comentário sobre um país dividido pela Guerra do Vietname e pela descrença nos políticos após o caso Watergate, para além de abordar diretamente a crise petrolífera de 1973-1974, e *Halloween* é o filme que traz o assassino, e por conseguinte, o medo para dentro das casas dos norte-americanos, fazendo companhia aos verdadeiros serial killers que eram notícia nos telejornais.

*Massacre no Texas*, em particular, é um filme que canaliza as energias de um país revoltado, e permite-nos aceder ao inconsciente da população naquela época. Hooper, Carpenter e Craven foram sempre cineastas políticos, que usaram o cinema de terror como catarse para expressar a indignação da comunidade. Já *Sexta-Feira 13*, com o seu trio infernal “sexo, álcool e drogas” foi o pontapé de saída perfeito para a conservadora era Reagan, e quando o surgimento da epidemia da Sida passou a ser o tema que ocupava as capas dos jornais, *Pesadelo em Elm Street 2* fez de Freddy Krueger uma alegoria para o vírus mortífero.

Nos anos 90, *New Nightmare* lançou um olhar inquisidor sobre as consequências da violência cinematográfica na vida real, e *Scream*, com os seus adolescentes que pensam que sabem como sobreviver num filme de terror, espelhou perfeitamente os descontraídos anos Clinton com o seu olhar irónico sobre a década anterior. Já no século XXI, *Scream 4*, *Unfriended* e o remake de *Child's Play* vieram chamar a atenção para os potenciais perigos criados pela inteligência artificial e pelas redes sociais, sejam eles a obsessão pela fama, a invasão da privacidade ou o *cyberbulling*.

Podemos portanto ver no *slasher movie* um gênero que esteve sempre particularmente vocacionado para interrogar o presente, uma vocação que não diminuiu com o passar dos anos. Para falar apenas de filmes recentes, vamos encontrar em *Black Christmas* (Takal, 2019) um remake que atualiza esta história passada numa residência universitária feminina para a era *Me Too*. Durante a maior parte do filme, somos levados a pensar que existe um só assassino, mas nos últimos minutos ficamos a saber que o verdadeiro assassino é a masculinidade tóxica, de afeta de forma sobrenatural toda a população masculina da universidade. Em entrevista a Erik Luers (2019), a realizadora Sophia Takal explica que “uma grande parte do filme é essa ideia de que a misoginia nunca pode ser totalmente erradicada (por isso o filme tem vários assassinos). Justamente quando as mulheres pensam que venceram e sentem que fizeram algum progresso para derrotar o sexismo, existem todos os outros misóginos à espera para atacar.” Tal como o original que já continha uma mensagem feminista sobre os direitos das mulheres em relação ao aborto, o remake aborda agora o flagelo dos abusos sexuais nos *campus* universitários norte-americanos.

Outro filme atento à atualidade é *Wrong Turn* (Nelson, 2021). Como no original *Wrong Turn* (Schmidt, 2003), a ação continua a envolver um grupo de jovens adultos que se aventuram na floresta, algures nas montanhas dos Apalaches. Porém, o remake troca os *hillbillies* consanguíneos por um culto que se auto-intitula The Foundation e que subsiste isolado na floresta desde 1859, recusando a autoridade do Estado e vivendo segundo as suas próprias regras. Este culto lembra imediatamente as milícias de extrema-direita que cresceram como cogumelos após a eleição de Donald Trump, o milionário que se afirmou anti-sistema e que clamou repetidamente durante a campanha eleitoral que ia para Washington para “limpar o pântano:”

O espectro gritante da América pós-Trump paira sobre este *slasher* na floresta, acrescentando à hostilidade consanguínea do costume um comentário social ao estilo de George A. Romero. (...). O movimento Black Lives Matter, os papéis de género enraizados, o vazio do capitalismo e a política de terra queimada do nacionalismo são apenas algumas das muitas questões abordadas. Um dos seus principais argumentos filosóficos é o perigo de julgarmos setores da sociedade por ignorância. Ambos os lados em conflito provam ser culpados desse crime e o filme tem a coragem e a engenhosidade para permitir que o público explore essas ramificações por si mesmo. (Hadcroft, 2021)

Apesar de ser um dos géneros cinematográficos com as convenções mais rígidas, o *slasher movie* nunca deixa de se adaptar às mudanças sociais e políticas, refletindo o *zeitgeist* de cada época. Ainda que o terror sobrenatural tenha passado a dominar os ecrãs de cinema nos últimos anos, o *slasher* está a passar por um renascimento nos canais de *streaming*, tanto sobre a forma de séries televisivas como de longas-metragens. É o caso das séries *Scream Queens* (Murphy, Falchuk & Brennan, 2015-2016), *Scream* (Blotevoge, Dworkin, Beattie & Matthews, 2015-2019), *Slasher* (Martin, 2016-2021) e *American Horror Story: 1984* (Murphy & Falchuk, 2019), assim como dos filmes *Nobody Sleeps in the Woods Tonight* (Kowalski, 2020) ou *Massacre no Texas* (Garcia, 2021).

Chegados a este ponto, temos de concluir que este trabalho ficará inevitavelmente incompleto: haverá sempre mais um *slasher movie* para descobrir e mais um livro para ler. Uma constatação bem-vinda, pois o nosso interesse no tema só aumentou com a nossa pesquisa. Na mente de um apreciador de *slasher movies* existe sempre esta pergunta: o que vão inventar a seguir? O *slasher movie* vive numa tensão permanente entre respeitar as convenções do género e oferecer algo de novo ao público. Um bom exemplo deste equilíbrio é a trilogia *Fear Street* (Janiak, 2021), composta pelos filmes *Fear Street Part One: 1994*, *Fear Street Part Two: 1978* e *Fear Street Part Three: 1666*, que apresenta um cruzamento perfeito entre o *slasher movie* e o terror sobrenatural, combinando assassinos mascarados com bruxas do século XVII.

Oscilando permanentemente entre criações originais e regressos ao passado, adaptando-se à realidade do panorama audiovisual atual, onde os canais de *streaming* são tão ou mais importantes que as salas de cinema, o *slasher movie* prossegue o seu caminho e não se prevê que desapareça dos ecrãs, pois apresenta temas universais que farão sempre parte da natureza humana: os traumas do passado, a sede de vingança, os medos associados à transição entre a adolescência e a idade adulta, e a eterna luta entre o Bem e o Mal. Mantendo uma fórmula narrativa testada pelo tempo e desejada pelos apreciadores do género, o *slasher movie* pode continuar a ser relevante se continuar a estar atento à atualidade e a refletir as inquietações do público. Isso sem esquecermos o simples prazer catártico de assistirmos a um filme de terror, uma ideia expressa na perfeição por Wes Craven no documentário *Fear in the Dark* (Murphy, 1991): “o filme de terror tende a levar as pessoas a enfrentarem coisas que não querem enfrentar, e penso que nesse sentido, é saudável. Nesse sentido, é muito excitante. É como entrar no labirinto à procura do Minotauro.”

## Bibliografia

Bailey, D. (2018, 24 dezembro). 'He Knows When You've Been Naughty': How *Silent Night, Deadly Night* Inflamed a Nation. *Vulture*. Disponível em <https://www.vulture.com/2018/12/how-silent-night-deadly-night-inflamed-a-nation.html>. Consultado em 20-05-2021.

Benshoff, H. M. (1997). *Monsters in the closet: Homosexuality and the Horror Film*. Manchester: Manchester University Press.

Berns, F., Fontao, C., Zárata, M. (2019). From traditional Slasher to Fourth Wave. *Fourth Wave Feminism in Science Fiction and Fantasy: Volume 1. Essays on Film Representations, 2012-2019* (p. 77-87).

Binotto, J. (2011, 30 junho). Medium und Verbrechen. Das Zürcher Filmpodium zeigt Fritz Langs «While the City Sleeps». *Neue Zürcher Zeitung*, nº 150 (p. 21).

Blackwood, G. (2007). Wolf Creek: an UnAustralian Story? *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 21, nº 4, (p. 489–497).

Bradley, S. A. (2018). *Screaming for Pleasure, How Horror Makes You Happy and Healthy*. San Leandro, CA: Coal Cracker Press.

Branco, S. D. (2020). *Escrita em Movimento - apontamentos críticos sobre filmes*. Lisboa: Documenta.

Caffrey, D. (2021, 3 fevereiro). Ranking John Carpenter: Every Movie from Worst to Best. *Consequences of Sound*. Disponível em <https://consequenceofsound.net/2021/02/ranking-john-carpenter/full-post/>. Consultado em 17-03-2021.

Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Nova Iorque, NY: Routledge.

Carter, D. (2009). And the moral of the story is...: Horror Cinema as Modern Day Fairy Tale. *Where Fear Lurks: Perspectives on Fear, Horror and Terror* (p. 59-71). Oxford: Inter-Disciplinary Press.

Chazarreta, J. (2019). La nueva parodia: sobre la evolución del discurso paródico en el cine. In *Revista Anales* (Vol. 1, No. 377, pp. 251-266).

Chidester, C. (2015, 14 agosto). Unfriended, Morality in the modern slasher. *Cutprintfilm*. Disponível em <http://cutprintfilm.com/features/unfriended-morality-in-the-modern-slasher/>. Consultado em 12-09-2021.

Clayton, W. (2020). *SEE! HEAR! CUT! KILL!: Experiencing Friday the 13th*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.

Clover, C. J. (1987) Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film. *Representations, Special Issue: Misogyny, Misandry, and Misanthropy*, nº 20, (p. 187-228).

Conrich, I. (2015). Puzzles, Contraptions and the Highly Elaborate Moment: The Inevitability of Death in the Grand Slasher Narratives of the Final Destination and Saw Series of Films. *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* (p. 106-117). Londres: Palgrave Macmillan.

Constantineau, S. (2010). "Black Christmas": The Slasher Film Was Made in Canada. *CineAction*, nº 82/83 (p. 58-63).

Crane, J. L. (1994). *Terror and Everyday Life: Singular Moments in the History of the Horror Film*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Dika, V. (1987). The stalker film, 1978-81. *American horrors: Essays on the modern American horror film* (p. 86-101). Urbana, IL: University of Illinois Press.

Fox, R. (2020). "Got AIDS Yet?": Two Latchkey Gays Reflect on Queer Death Drive. *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, vol. 16, nº 3 (p. 01-08).

Ebert, R. (1999, 02 maio). Peeping Tom. *RogerEbert.com*. Disponível em <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-peeping-tom-1960>. Consultado em 18-12-2020.

Ebert, R. (2009, 03 junho). A world slanted at sharp angles. *RogerEbert.com*. Disponível em <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-the-cabinet-of-dr-caligari-1920>. Consultado em 12-12-2020.

Ewins, M. (2011, 9 abril). The Texas Chainsaw Massacre: The most important Vietnam film ever made? *New Empire Magazine*. Disponível em <https://newempiremagazine.wordpress.com/2011/04/09/movie-musings-the-texas-chainsaw-massacre-the-most-important-vietnam-film-ever-made/>. Consultado em 05-02-2021.

Eynaud, J. (2006). The Italian detective novel: The literary and cinematic giallo. *Italianistica Ultraiectina*, nº 1 (p. 638-659).

Garnier, G. (2013). Croque-Mitaine. *Dictionnaire de la Méchanceté* (p. 86-88). Paris: Max Milo Editions.

Gill, P. (2002). The monstrous years: Teens, slasher films, and the family. *Journal of Film and Video*, vol. 54, nº 4 (p. 16-30).

Hadcroft, B. (2021, 15 fevereiro). Film Review - Wrong Turn (2021). *The People's Movies*. Disponível em <https://thepeoplesmovies.com/2021/02/film-review-wrong-turn-2021/>. Consultado em 26-09-2021.

Harkins, A. (2004). *Hillbilly: A Cultural History of an American Icon*. Nova Iorque, NY: Oxford University Press.

Harper, J. (2004). *Legacy of Blood: A Comprehensive Guide to Slasher Movies*. Manchester: Headpress.

Hoberman, J. (2012). *FILM AFTER FILM: (Or, What Became Of 21st Century Cinema?)*. Londres: Verso.

Hoberman, J. (2019). *MAKE MY DAY Movie Culture in the Age of Reagan*. Nova Iorque, NY: The New Press.

Hutson, T. (2016). *Never Sleep Again: The Elm Street Legacy. The Making of Wes Craven's A Nightmare on Elm Street*. Nova Iorque, NY: Permutated Press.

Jenkins, P. (2006). *Decade of Nightmares: The End of the Sixties and the Making of Eighties America*. Nova Iorque, NY: Oxford University Press.

Johnson, K. C. (2011, 15 abril) "Scream 4" keeps fans screaming. *The Berkshire Eagle*. Disponível em [https://www.berkshireeagle.com/archives/scream-4-keeps-fans-screaming/article\\_b6076aca-9190-5784-b167-7d0dfade4e74.html](https://www.berkshireeagle.com/archives/scream-4-keeps-fans-screaming/article_b6076aca-9190-5784-b167-7d0dfade4e74.html). Consultado em 18-09-2021.

Johnson, W. (1980). "Peeping Tom": A Second Look. *Film Quarterly*, vol. 33, nº 3 (p. 2-10).

Kaminsky, S. M. (1985). *American film genres: Approaches to a critical theory of popular film*. Chicago, IL: Nelson-Hall.

Kaminski, C. (2020). "I'm your boyfriend now!" A Queer Analysis of A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge. *Dialogues@RU*, vol. 14 (p. 176-187).

Karnick, S. T. (2009, 13 fevereiro). Babes in the Wood. *National Review*. Disponível em <https://www.nationalreview.com/2009/02/babes-woods-s-t-karnick/>. Consultado em 29-03-2021.

Keetley, D., Hofmann, G. (2016) Thirteen Women (1932): An Unacknowledged Horror Classic, *Journal of Film and Video*, Vol. 68, nº 11 (p. 31-47).

Kermode, M. (2015, 3 maio). Unfriended review: a Blair Witch for the broadband era. *The Guardian*. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2015/may/03/unfriended-review-mark-kermode-blair-witch-for-the-broadband-generation>. Consultado em 02-09-2021.

- Kościelski, K. (2018). Pastiche in the shadow of parody—a certain adventure of the American horror films of the 1980s. *80s AGAIN!* (p. 127-150). Varsóvia: Jolanty Słobodzian Film Club, Uniwersytet Warszawski.
- Koven, M. J. (2006). *La Dolce Morte: Vernacular Cinema and the Italian Giallo Film*. Lanham, MD: The Scarecrow Press.
- Kracauer, S. (1947). *From Caligari to Hitler: A psychological study of the German film*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Larocca, G. M. (2018). My god, she's a boy! Puberdade, sexualidade e gênero no audiovisual de horror: uma análise do filme *Sleepaway Camp* (1983). *Todas as Musas*. Ano 09, nº 12 (p. 30-40).
- Luers, E. (2019, 18 dezembro). “All These Other Misogynists Waiting to Pounce”: Sophia Takal on *Black Christmas*. *Filmmaker*. Disponível em <https://filmmakermagazine.com/108744-all-these-other-misogynists-waiting-to-pounce-sophia-takal-on-black-christmas/#.YV501y8w0h8>. Consultado em 29-09-2021.
- Maclay, W. (2015, 10 agosto). “How Can It Be? She's a boy.” Transmisogyny in *Sleepaway Camp*. *Cléo, a journal of film and feminism*. Disponível em <http://cleojournal.com/2015/08/10/how-can-it-be-shes-a-boy-transmisogyny-in-sleepaway-camp/>. Consultado em 14-04-2021.
- Magistrale, T. (2005). *Abject Terrors: Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*. Nova Iorque, NY: Peter Lang Publishing.
- Mancuso, V. (2019, 14 outubro). Why the Meta-Horror Message of Wes Craven's 'New Nightmare' Cuts Deeper Than Ever. *Collider*. Disponível em <https://collider.com/new-nightmare-wes-craven-revisited/>. Consultado em 25-06-2021.
- Martin, A. (1997). *Scream*. *Film Critic: Adrian Martin*. Disponível em <http://www.filmcritic.com.au/reviews/s/scream.html>. Consultado em 22-06-2021.
- Martin, A. (2005). *Wolf Creek*. *Film Critic: Adrian Martin*. Disponível em [http://www.filmcritic.com.au/reviews/w/wolf\\_creek.html](http://www.filmcritic.com.au/reviews/w/wolf_creek.html). Consultado em 16-08-2021.
- Martin, A. (2019). *The Final Girls*. *Film Critic: Adrian Martin*. Disponível em [http://www.filmcritic.com.au/reviews/f/final\\_girls.html](http://www.filmcritic.com.au/reviews/f/final_girls.html). Consultado em 29-08-2021.
- Merritt, N. (2010). Cannibalistic capitalism and other American delicacies: a batailleian taste of The Texas Chain Saw Massacre. *Film-Philosophy*, Vol. 14, nº 1 (p. 202-231). Miller, C. (2014). You can't escape: inside and outside the ‘slasher’ movie. *International journal of jungian Studies*, vol. 6, nº 2 (p. 108-119).

- Muir, J. K. (2010). *Horror Films of the 1980s*. Jefferson, NC: McFarland.
- Muir, J. K. (2013). *Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers, Vampires, Zombies, Aliens and More*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Nathan, I. (2019). *Quentin Tarantino, The Iconic Filmmaker And His Work*. Londres: White Lion Publishing.
- Nelson, K. (2019, 14 junho). Child's Play: Modern A.I. Injects Real Life Fear Into The Horror Genre's Favorite Toy. *The Shadow League*. Disponível em <https://theshadowleague.com/childs-play-modern-a-i-injects-real-life-fear-into-the-horror-genres-favorite-toy/>. Consultado em 04-09-2021.
- Normanton, P. (2012). *The mammoth book of slasher movies*. Londres: Constable & Robinson Ltd.
- Nowell, R. (2011). *Blood Money, A History of the First Teen Slasher Film Cycle*. Nova Iorque, NY: Continuum International Publishing Group.
- Orange, B. A. (2011, 21 fevereiro). Rob Zombie Talks Lords of Salem and The Blob. *Movieweb*. Disponível em <https://movieweb.com/rob-zombie-talks-lords-of-salem-and-the-blob/>. Consultado em 30-08-2021.
- Petridis, S. (2019). *Anatomy of the Slasher Film: A Theoretical Analysis*. Jefferson, NC: McFarland.
- Peitzman, L. (2014, 15 outubro). How "New Nightmare" Changed The Horror Game. *BuzzFeed*. Disponível em <https://www.buzzfeed.com/louispeitzman/how-new-nightmare-changed-the-horror-game>. Consultado em 09-10-2020.
- Peitzman, L. (2016, 21 fevereiro). The Nightmare Behind The Gayest Horror Film Ever Made. *BuzzFeed News*. Disponível em <https://www.buzzfeednews.com/article/louispeitzman/the-nightmare-behind-the-gayest-horror-film-ever-made>. Consultado em 02-05-2021.
- Pulver, A. (2016, 26 setembro). John Carpenter: Rob Zombie 'lied' over Halloween remake. *The Guardian*. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2016/sep/26/john-carpenter-rob-zombie-lied-halloween-remake>. Consultado em 23-08-2021.
- Reddish, D. (2019, 28 junho). 'Scream Queen' creators on why 'Freddy's Revenge' is the most homoerotic horror film ever. *Queerty*. Disponível em <https://www.queerty.com/tyler-jensen-roman-chiminenti-scream-queen-defend-freddys-revenge-20190628>. Consultado em 19-05-2021.
- Robinson, J. (2012). *Life Lessons from Slasher Films*. Lanham, MD: The Scarecrow Press.

Rockoff, A. (2011). *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film, 1978-1986*. Jefferson, NC: McFarland.

Shapiro, L. (2018, 4 dezembro). *The Story Behind Scream's 12-Minute, Still-Terrifying Opening Scare*. Disponível em <https://www.vulture.com/2018/12/scream-opening-scene-drew-barrymore-backstory.html>. Consultado em 22-10-2020.

Siskel, G. (2013). Fallacy of the Talking Killer. *Ebert's Bigger Little Movie Glossary* (p. 67). Kansas City, MO: Andrews McMeel Publishing.

Snelson, T. (2009). 'From grade B thrillers to deluxe chillers': prestige horror, female audiences, and allegories of spectatorship in *The Spiral Staircase* (1946). *New Review of Film and Television Studies*, vol. 7, nº 2 (p. 173-188).

Sontag, S. (2005). *On Photography*. Nova Iorque, NY: RosettaBooks.

Stasio, M. (2005, 28 outubro). The Horror Tales You Haven't Seen. *The New York Times*. Disponível em <https://www.nytimes.com/2005/10/28/arts/television/the-horror-tales-you-havent-seen.html>. Consultado em 02-06-2021.

Tobias, S. (2020, 25 julho). Dressed to Kill at 40: Brian De Palma's thrilling yet problematic shocker. *The Guardian*. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2020/jul/25/brian-de-palma-dressed-to-kill-psycho>. Consultado em 25-01-2021.

Toles, G. (2004). "If Thine Eye Offend Thee...": Psycho and the Art of Infection. In *Alfred Hitchcock's Psycho: A Casebook* (p. 119-146). Nova Iorque, NY: Oxford University Press.

U. S. Bureau of the Census (1993, fevereiro). *Census and You: Monthly News from the U.S. Bureau of the Census*, vol. 28, nº 2. Washington, DC: U.S. Department of Commerce. Disponível em [https://books.google.pt/books?id=yRnwAAAAMAAJ&hl=pt-PT&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.pt/books?id=yRnwAAAAMAAJ&hl=pt-PT&source=gbs_navlinks_s). Consultado em 10-11-2020.

Weaver, A. D., Ménard, A. D., Cabrera, C. e Taylor, A. (2015). Embodying the Moral Code? Thirty Years of Final Girls in Slasher Films. *Psychology of Popular Media Culture*, vol. 4, nº 1 (p. 31-46).

West, A. (2018). *The 1990s Teen Horror Cycle: Final Girls and a New Hollywood Formula*. Jefferson, NC: McFarland.

Wetmore Jr., K. J. (2012). *Post-9/11 Horror in American Cinema*. Nova Iorque, NY: Continuum.

Williams, A. (2012, 22 fevereiro). Robert Englund: An Exclusive Interview. *Comingsoon.net*. Disponível em <https://www.comingsoon.net/horror/news/725682-robert-englund-an-exclusive-interview>. Consultado em 29-06-2021.

Williams, T. (1996). *Trying To Survive on the Darker Side. The Dread of Difference: Gender and the Horror Film* (p. 192-208). Austin, TX: University of Texas Press.

Wood, R. (2003). *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*. Nova Iorque, NY: Columbia University Press.

Wood, R. (2018). *Robin Wood on the Horror Film*. Detroit, MI: Wayne State University Press.

Yamato, J. (2019, 25 abril). Child's Play reboot gives Chucky a killer high-tech twist. *Los Angeles Times*. Disponível em <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-sneaks-childs-play-chucky-remake-20190425-story.html>. Consultado em 23-09-2021.

Yang, J. (2020). Media Evolution, “Double-edged Sword” Technology and Active Spectatorship: investigating “Desktop Film” from media ecology perspective. *Lumina*, vol. 14, nº 1 (p. 125-138).

Žižek, S. (2009). *Violence*. Londres: Profile Books Ltd.

## **Filmografia**

### **1920-1960**

#### **1920**

*O GABINETE DO DR. CALIGARI*, Robert Wiene, Alemanha, 74'

#### **1931**

*M*, Fritz Lang, Alemanha, 111'

#### **1932**

*THIRTEEN WOMEN*, George Archainbaud, EUA, 59'

#### **1934**

*THE MAN WHO KNEW TOO MUCH*, Alfred Hitchcock, Reino Unido, 75'

#### **1945**

*AND THEN THEY WERE NONE*, René Clair, EUA, 97'

#### **1946**

*THE SPIRAL STAIRCASE*, Robert Siodmak, EUA, 84'

#### **1956**

*THE MAN WHO KNEW TOO MUCH*, Alfred Hitchcock, EUA, 120'

*WHILE THE CITY SLEEPS*, Fritz Lang, EUA, 100'

#### **1957**

*O SÉTIMO SELO*, Ingmar Bergman, Suécia, 96'

#### **1960**

*PEEPING TOM*, Michael Powell, Reino Unido, 101'

*PSYCHO*, Alfred Hitchcock, EUA, 109'

## 1963- 1977

### 1963

*BLOOD FEAST*, Herschell Gordon Lewis, EUA, 67'

*THE GIRL WHO KNEW TOO MUCH*, Mario Bava, Itália, 86'

### 1964

*BLOOD AND BLACK LACE*, Mario Bava, Itália/França/Mónaco/RFA, 89'

*TWO THOUSAND MANIACS!*, Herschell Gordon Lewis, EUA, 88'

### 1970

*FIVE DOLLS FOR AN AUGUST MOON*, Mario Bava, Itália, 81'

*HATCHET FOR THE HONEYMOON*, Mario Bava, Itália/Espanha, 88'

*THE BIRD WITH THE CRYSTAL PLUMAGE*, Dario Argento, Itália/RFA, 96'

### 1971

*A BAY OF BLOOD*, Mario Bava, Itália, 84'

*A LIZARD IN A WOMAN'S SKIN*, Lucio Fulci, Itália/França/Espanha, 104'

*DELIVERANCE*, John Boorman, EUA, 109'

*DIRTY HARRY*, Don Siegel, EUA, 102'

*FOUR FLIES ON GREY VELVET*, Dario Argento, Itália/França, 105'

*THE CASE OF THE SCORPION'S TAIL*, Sergio Martino, Itália/Espanha, 93'

*THE CAT O' NINE TAILS*, Dario Argento, Itália/França, RFA, 112'

*THE NIGHT EVELYN CAME OUT OF HER GRAVE*, Emilio Miraglia, Itália, 103'

*THE STRANGE VICE OF MRS. WARDH*, Sergio Martino, Itália/Espanha, 100'

### 1972

*ALL THE COLORS OF THE DARK*, Sergio Martino, Itália/Espanha, 94'

*DON'T TORTURE A DUCKLING*, Lucio Fulci, Itália, 102'

*THE LAST HOUSE ON THE LEFT*, Wes Craven, EUA, 84'

*THE RED QUEEN KILLS SEVEN TIMES*, Emilio Miraglia, Itália/RFA, 98'

*YOUR VICE IS A LOCKED ROOM AND ONLY I HAVE THE KEY*, Sergio Martino, Itália, 96'

**1973**

*TORSO*, Sergio Martino, Itália, 89'

**1974**

*BLACK CHRISTMAS*, Bob Clark, Canadá, 98'

*MASSACRE NO TEXAS*, Tobe Hooper, EUA, 83'

**1975**

*DEEP RED*, Dario Argento, Itália, 126'

**1976**

*FREAKY FRIDAY*, Gary Nelson, EUA, 95'

**1977**

*THE HILLS HAVE EYES*, Wes Craven, EUA, 89'

**1978-1984****1978**

*HALLOWEEN*, John Carpenter, EUA, 91'

*THE TOOLBOX MURDERS*, Dennis Donnelly, EUA, 93'

**1979**

*ALIEN*, Ridley Scott, Reino Unido/EUA, 117'

*MAD MAX*, George Miller, Austrália, 93'

**1980**

*CRUISING*, William Friedkin, EUA,

*PROM NIGHT*, Paul Lynch, Canadá, 92'

*SEXTA-FEIRA 13*, Sean S. Cunningham, EUA, 95'

*TERROR TRAIN*, Roger Spottiswoode, Canadá, 97'

*VESTIDA PARA MATAR*, Brian De Palma, EUA, 104'

## **1981**

*GRADUATION DAY*, Herb Freed, EUA, 96'  
*HALLOWEEN 2*, Rick Rosenthal, EUA, 92'  
*HAPPY BIRTHDAY TO ME*, J. Lee Thompson, Canadá/EUA, 111'  
*MY BLOODY VALENTINE*, George Mihalka, Canadá, 93'  
*NIGHT SCHOOL*, Ken Hughes, EUA, 88'  
*SEXTA-FEIRA 13 II*, Steve Miner, EUA, 87'  
*STUDENT BODIES*, Mickey Rose & Michael Ritchie, EUA, 1986  
*THE BURNING*, Tony Maylam, EUA, 91'  
*THE FUNHOUSE*, Tobe Hooper, EUA, 96'  
*THE PROWLER*, Joseph Zito, EUA, 89'

## **1982**

*E.T. O EXTRATERRESTRE*, Steven Spielberg, EUA, 114'  
*SEXTA-FEIRA 13 III*, Steve Miner, EUA, 95'  
*TENEBRAE*, Dario Argento, Itália, 101'  
*THE HOUSE ON SORORITY ROW*, Mark Rosman, EUA, 91'  
*THE NEW YORK RIPPER*, Lucio Fulci, Itália, 93'  
*THE SLUMBER PARTY MASSACRE*, Amy Holden Jones, EUA, 76'

## **1983**

*SLEEPAWAY CAMP*, Robert Hiltzik, EUA, 84'

## **1984**

*BODY DOUBLE*, Brian De Palma, EUA, 114'  
*PESADELO EM ELM STREET*, Wes Craven, EUA, 91'  
*SEXTA-FEIRA 13 IV*, Joseph Zito, EUA, 91'  
*SILENT NIGHT, DEADLY NIGHT*, Charles E. Sellier, Jr., EUA, 85'  
*THE TERMINATOR*, James Cameron, EUA, 107'

## **1985-1995**

### **1985**

*A ROSA PÚRPURA DO CAIRO*, Woody Allen, EUA, 82'

*PESADELO EM ELM STREET 2*, Jack Sholder, EUA, 87'

## **1986**

*APRIL FOOL'S DAY*, Fred Walton, EUA, 89'

*CROCODILE DUNDEE*, Peter Faiman, Austrália/EUA, 104'

*MASSACRE NO TEXAS 2*, Tobe Hooper, EUA, 101'

## **1987**

*EVIL DEAD II*, Sam Raimi, EUA, 84'

*OPERA*, Dario Argento, Itália, 107'

*PESADELO EM ELM STREET 3*, Chuck Russell, EUA, 96'

*STAGE FRIGHT*, Michele Soavi, Itália, 86'

## **1988**

*CHILD'S PLAY*, Tom Holland, EUA, 87'

## **1991**

*FEAR IN THE DARK*, Dominic Murphy, EUA, 60'

*FREDDY'S DEAD: THE FINAL NIGHTMARE*, Rachel Talalay, EUA, 89'

*O CABO DO MEDO*, Martin Scorsese, EUA, 128'

*O SILÊNCIO DOS INOCENTES*, Jonathan Demme, EUA, 118'

## **1992**

*BRAINDEAD*, Peter Jackson, Nova Zelândia, 104'

*BRAM STOKER'S DRACULA*, Francis Ford Coppola, EUA, 128'

*INSTINTO FATAL*, Paul Verhoven, EUA/Reino Unido/França, 128'

## **1993**

*O FEITIÇO DO TEMPO*, Harold Ramis, EUA, 101'

## **1994**

*ENTREVISTA COM O VAMPIRO*, Neil Jordan, EUA, 122'

*MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN*, Kenneth Branagh, EUA/Japão, 123'

*NEW NIGHTMARE*, Wes Craven, EUA, 112'

## **1995**

*SEVEN*, David Fincher, EUA, 127'

## **1996-2001**

### **1996**

*SCREAM*, Wes Craven, EUA, 111'

### **1997**

*SEI O QUE FIZESTE NO VERÃO PASSADO*, Jim Gillespie, EUA, 101'

### **1998**

*AINDA SEI O QUE FIZESTE NO VERÃO PASSADO*, Danny Cannon, EUA/Mexico, 101'

*MEET JOE BLACK*, Martin Brest, EUA, 181'

*URBAN LEGEND*, Jamie Blanks, EUA, 100'

### **1999**

*THE MATRIX*, The Wachowskis, EUA/Austrália, 136'

### **2000**

*CHERRY FALLS*, Geoffrey Wright, EUA, 91'

*FINAL DESTINATION*, James Wong, EUA, 98'

*SCREAM 3*, Wes Craven, EUA, 117'

*URBAN LEGENDS: FINAL CUT*, John Ottman, EUA, 98'

### **2001**

*VALENTINE*, Jamie Blanks, EUA, 96'

## **2002-2022**

### **2002**

*CABIN FEVER*, Eli Roth, EUA, 94'

## 2003

- FREDDY VS. JASON*, Ronny Yu, EUA, 98'  
*HAUTE TENSION*, Alexandre Aja, França, 95'  
*HOUSE OF 1000 CORPSES*, Rob Zombie, EUA, 89'  
*MASSACRE NO TEXAS*, Marcus Nispel, EUA, 98'  
*WRONG TURN*, Rob Schmidt, Canadá/Alemanha/EUA, 84'

## 2004

- I, ROBOT*, Alex Proyas, EUA, 115'  
*SAW*, James Wan, EUA, 103'

## 2005

- HOSTEL*, Eli Roth, EUA, República Checa, 94'  
*HOUSE OF WAX*, Jaume Collet-Serra, EUA/Austrália, 113'  
*THE DEVIL'S REJECTS*, Rob Zombie, EUA/Alemanha, 109'  
*WOLF CREEK*, Greg McLean, Austrália, 99'

## 2006

- ALL THE BOYS LOVE MANDY LANE*, Jonathan Levine, EUA, 90'  
*BEHIND THE MASK THE RISE OF LESLIE VERNON*, Scott Glosserman, EUA, 92'  
*BLACK CHRISTMAS*, Glen Morgan, Canadá, EUA, 90'  
*COLD PREY*, Roar Uthaug, Noruega, 97'  
*GOING TO PIECES: THE RISE AND FALL OF THE SLASHER FILM*, Jeff McQueen, EUA, 88'  
*HATCHET*, Adam Green, EUA, 83'  
*THE TRIPPER*, David Arquette, EUA, 97'

## 2007

- DEATH PROOF*, Quentin Tarantino, EUA, 113'  
*HALLOWEEN*, Rob Zombie, EUA, 110'  
*HOSTEL 2*, Eli Roth, EUA, 94'  
*PARANORMAL ACTIVITY*, Oren Peli, EUA, 86'  
*ZODIAC*, David Fincher, EUA, 157'

**2008**

*PROM NIGHT*, Nelson McCormick, Canadá/EUA, 88'

*TWILIGHT*, Catherine Hardwicke, EUA, 121'

**2009**

*HALLOWEEN 2*, Rob Zombie, EUA, 105'

*MY BLOODY VALENTINE 3D*, Patrick Lussier, EUA, 101'

*SEXTA-FEIRA 13*, Marcus Nispel, EUA, 97'

**2010**

*INSIDIOUS*, James Wan, EUA/Canadá, 101'

*NEVER SLEEP AGAIN: THE ELM STREET LEGACY*, Daniel Farrands & Adrew Kasch, EUA, 240'

*PESADELO EM ELM STREET*, Samuel Bayer, EUA, 90'

*TUCKER AND DALE VS. EVIL*, Eli Craig, EUA/Canadá, 89'

**2011**

*SCREAM 4*, Wes Craven, EUA, 111'

*YOU'RE NEXT*, Adam Wingard, EUA, 94'

**2012**

*BERBERIAN SOUND STUDIO*, Peter Strickland, Reino Unido, 94'

**2013**

*THE CONJURING*, James Wan, EUA, 112'

**2014**

*STAGE FRIGHT*, Jerome Sable, Canadá, 88'

*THE EDITOR*, Adam Brooks & Matthew Kennedy, Canadá, 95'

*UNFRIENDED*, Levan Gabriadze, EUA/Rússia, 83'

**2015**

*THE FINAL GIRLS*, Todd Strauss-Schulson, EUA, 91'

**2016**

*LAKE BODOM*, Taneli Mustonen, Finlândia, 85'

**2017**

*HAPPY DEATH DAY*, Christopher Landon, EUA, 96'

**2018**

*HALLOWEEN*, David Gordon Green, EUA, 106'

*PARTY HARD DIE YOUNG*, Dominik Hartl, Áustria, 90'

*YOU MIGHT BE THE KILLER*, EUA, Brett Simmons, EUA, 92'

**2019**

*BLACK CHRISTMAS*, Sophia Takal, EUA, 92'

*CHILD'S PLAY*, Lars Klevberg, EUA/Canadá, 90'

*SCREAM, QUEEN! MY NIGHTMARE ON ELM STREET*, Roman Chimienti & Tyler Jensen, EUA, 99'

**2020**

*FREAKY*, Christopher Landon, EUA, 101'

*NOBODY SLEEPS IN THE WOODS TONIGHT*, Bartosz M. Kowalski, Polónia, 102'

*SKULL: A MÁSCARA DE ANHANGÁ*, Armando Fonseca & Kapel Furman, Brasil, 90'

**2021**

*FEAR STREET PART ONE: 1994*, Leigh Janiak, EUA, 107'

*FEAR STREET PART TWO: 1978*, Leigh Janiak, EUA, 110'

*FEAR STREET PART THREE: 1666*, Leigh Janiak, EUA, 114'

*HALLOWEEN KILLS*, David Gordon Green, EUA, 105'

*MALIGNANT*, James Wan, EUA, 111'

*MASSACRE NO TEXAS*, David Blue Garcia, EUA

*WRONG TURN*, Mike P. Nelson, EUA/Alemanha/Canadá, 109'

**2022**

*HALLOWEEN ENDS*, David Gordon Green, EUA

*SCREAM 5*, Matt Bettinelli-Olpin & Tyler Gillett, EUA

## **SÉRIES TELEVISIVAS**

### **2015-2016**

*SCREAM QUEENS*, Ryan Murphy, Brad Falchuk & Ian Brennan, EUA

### **2015-2019**

*SCREAM*, Jill Blotvogel, Dan Dworkin, Jay Beattie & Brett Matthews, EUA

### **2016-2021**

*SLASHER*, Aaron Martin, Canadá

### **2019**

*AMERICAN HORROR STORY: 1984*, Ryan Murphy & Brad Falchuk, EUA

### **2021**

*CHUCKY*, Don Mancini, EUA