

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

BEATRIZ LIMA DANTAS VASCONCELOS

**Quem são as mulheres que sobrevivem no *slasher*? Análise da representação
feminina em *Pânico* (1996)**

Monografia

MARIANA

2026

BEATRIZ LIMA DANTAS VASCONCELOS

Quem são as mulheres que sobrevivem no *slasher*? Análise da representação feminina em *Pânico* (1996)

Monografia apresentada ao curso Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Pedro Antun Lavigne de Lemos

MARIANA

2026

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

V331q Vasconcelos, Beatriz Lima Dantas.

Quem são as mulheres que sobrevivem no slasher? [manuscrito]:
análise da representação feminina em Pânico (1996). / Beatriz Lima
Dantas Vasconcelos. - 2026.
98 f.

Orientador: Prof. Dr. Pedro Antun Lavigne de Lemos.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Cultura na arte. 2. Filmes de terror. 3. Homens - Conduta. 4.
Mulheres - Atividades políticas. 5. Pânico (Filme : 1996). I. Lemos, Pedro
Antun Lavigne de. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 791

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa - CRB6 1407



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS
COLEGIADO DO CURSO DE JORNALISMO



FOLHA DE APROVAÇÃO

Beatriz Lima Dantas Vasconcelos

Quem são as mulheres que sobrevivem no slasher? Análise da representação feminina em Pânico (1996)

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharel Jornalista

Aprovada em 03 de março de 2026

Membros da banca

Dr. Pedro Antun Lavigne de Lemos (Orientador) - Universidade Federal de Ouro Preto
Dr. Cláudio Rodrigues Coração - Universidade Federal de Ouro Preto
Ma. Maria Luisa Sousa Reis - Jornalista

Pedro Antun Lavigne de Lemos, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 09/06/2026



Documento assinado eletronicamente por **Frederico Salomé de Oliveira, COORDENADOR(A) DE CURSO DE JORNALISMO**, em 20/06/2026, às 12:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1127310** e o código CRC **8C88BE39**.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha imensa gratidão ao meu orientador, Pedro Lavigne, por toda sua dedicação e paciência ao longo deste processo. Sua orientação foi fundamental não apenas para a construção deste trabalho, como também para o meu crescimento acadêmico e pessoal. Obrigada por aceitar o meu convite e acreditar na minha pesquisa, pelas trocas sempre enriquecedoras e por todo o apoio ao longo dessa jornada.

Agradeço, com todo o meu amor, à minha mãe e à minha avó Maria, que são minha base, meu porto seguro e minha maior fonte de força. Nada disso seria possível sem vocês.

Aos meus amigos, que estiveram ao meu lado em todos os momentos – nos dias difíceis e nas conquistas – obrigada por tornarem essa caminhada mais leve, divertida e cheia de sentido.

E à República Indignação, que foi muito mais do que uma casa: foi lar, acolhimento e cenário de tantas memórias que levarei para a vida inteira. Obrigada por tudo o que vivi.

“Not in my movie”

Sidney Prescott

RESUMO

Este trabalho analisa a representação feminina no subgênero *slasher* a partir do filme *Pânico* (1996), de Wes Craven, investigando como o longa simultaneamente reproduz e tensiona convenções clássicas do terror. O objetivo geral consiste em compreender de que maneira as personagens femininas são construídas dentro de uma gramática visual que articula espetáculo, erotização e violência. Como objetivos específicos, busca-se situar historicamente o *slasher*, discutir o corpo feminino como signo cultural e analisar as personagens Casey Becker, Tatum Riley, Gale Weathers e Sidney Prescott como variações de arquétipos e funções narrativas. A metodologia adotada é qualitativa, baseada em pesquisa bibliográfica e análise fílmica, mobilizando autores como Stuart Hall, John Berger, Laura Mulvey e Carol J. Clover.

Palavras-chave: *slasher*; representação feminina; cultura visual; olhar masculino; *final girl*; *Pânico* (1996).

ABSTRACT

This study analyzes the representation of women in the *slasher* subgenre through the film *Scream* (1996), directed by Wes Craven, investigating how the film simultaneously reproduces and challenges classic horror conventions. The main objective is to understand how female characters are constructed within a visual grammar that articulates spectacle, eroticization, and violence. Specifically, the study aims to historically contextualize the *slasher* genre, discuss the female body as a cultural sign, and examine the characters Casey Becker, Tatum Riley, Gale Weathers, and Sidney Prescott as variations of archetypes and narrative functions. The methodology is qualitative, combining bibliographic research and film analysis, drawing on theoretical contributions from Stuart Hall, John Berger, Laura Mulvey, and Carol J. Clover.

Keywords: slasher; female representation; visual culture; male gaze; final girl; *Scream* (1996).

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 e 2 – As garras de Freddy surgem na banheira	23
Figura 3 – A língua grotesca de Freddy projetando-se do telefone em direção a Nancy	23
Figura 4 – Ponto de vista do assassino olhando a fraternidade	32
Figura 5 – Annie se despe na cozinha enquanto é observada por Michael	34
Figura 6 – Corpo de Judith Myers exposto após sua morte	36
Figura 7 – Lynda é atacada por Michael Myers	37
Figura 8 – Close-up de reação da primeira vítima ao ser atacada	37
Figura 9 – Câmera privilegia momento em que Jeannine se despe	38
Figura 10 – Jeannine morta com uma machadada no rosto	38
Figura 11 – As garras de Freddy entre os seios de Tina	39
Figura 12 – Corpo de Tina coberto de sangue exposto após sua morte	39
Figura 13 – Casey Becker atendendo ao telefone em sua casa	45
Figura 14 – Casey trancando a porta de sua casa	46
Figura 15 – O close-up no rosto horrorizado de Casey, após a revelação da morte de Steve	46
Figura 16 – Steve amarrado e morto do lado de fora	47
Figura 17 – Casey correndo no jardim, tentando escapar do assassino	48
Figura 18 – Ghostface esfaqueando Casey na região do peito	48
Figura 19 – Casey caída e sangrando após ser esfaqueada	48
Figura 20 – Ghostface se posicionando sobre Casey, estrangulando-a	49
Figura 21 – Corpo de Casey pendurado em uma árvore no jardim	49
Figura 22 – Exposição final do corpo de Casey pendurado em uma árvore	50
Figura 23 – Tatum e Sidney em contraste no ambiente escolar	52
Figura 24 – Stu carregando Tatum nos ombros	53
Figura 25 – Stu desfere tapa na bunda de Tatum	53
Figura 26 – Tatum olha para Stu com desejo	54
Figura 27 – Tatum e Stu trocam carícias durante festa	54
Figura 28 – Tatum deitada sobre Stu	55
Figura 29 – Tatum tenta passar pela pequena porta da garagem	56
Figura 30 – Tatum fica presa na pequena porta da garagem	56
Figura 31 – Tatum é morta pelo portão da garagem	57
Figura 32 – Gale com conjunto verde limão ao vivo na escola	59
Figura 33 – Gale na televisão	60
Figura 34 – Gale tenta ir atrás de Sidney	60
Figura 35 – Gale insiste em falar com Sidney	61
Figura 36 – Gale entra ao vivo na porta da delegacia	61
Figura 37 – Gale entrevistando Sidney	62
Figura 38 – Gale conversa com Dewey	63
Figura 39 – Gale e Dewey flertam	64

Figura 40 – Dewey cai em cima de Gale	64
Figura 41 – Gale e Dewey se beijam	64
Figura 42 – Gale aponta a arma para Billy	66
Figura 43 – Gale dispara contra Billy	66
Figura 44 – Gale em frente à casa dos acontecimentos	67
Figura 45 – Plano aberto de Gale em frente à casa dos acontecimentos	67
Figura 46 - A protagonista Sidney Prescott em seu quarto	68
Figura 47 - Billy passa sua mão nas pernas de Sidney	69
Figura 48 - Sidney morde os lábios	70
Figura 49 - Reação de Billy após Sidney mostrar seus seios	70
Figura 50 - Sidney chegando em casa	71
Figura 51 - Sidney observa o isolamento ao redor da sua casa	72
Figura 52 - Ghostface desliza a faca pelos seios de Sidney	73
Figura 53 - Sidney desfere um chute em Ghostface	73
Figura 54 - Sidney responde à entrevista de Gale	75
Figura 55 - Sidney desfere um soco em Gale	76
Figura 56 - Contraste de Tatum e Sidney	77
Figura 57 - Sidney veste sua jaqueta	78
Figura 58 - Sidney se despe	79
Figura 59 - Sidney tira o sutiã e sua nudez é encoberta por Billy	79
Figura 60 - Sidney aponta a arma para Stu e Randy	82
Figura 61 - Sidney após tirar a máscara de Ghostface	84
Figura 62 - Sidney atirando em Billy	85

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. O GÊNERO TERROR E O SURGIMENTO DO SLASHER	10
1.1 O terror como gênero cinematográfico	10
1.2 A Era de Ouro de Hollywood, Contracultura e Nova Hollywood	11
1.3. A emergência do Slasher	12
1.3.1 Convenções e fórmulas do Slasher	14
1.3.2 Carol J. Clover e a consolidação teórica do slasher	17
1.4 Autores, variações estéticas e perspectivas no slasher	19
1.4.1 A trajetória de Wes Craven: antecedentes para Pânico (1996)	20
1.5 Pânico como síntese, releitura e metacomentário	25
2. O CORPO E O OLHAR: A MULHER COMO ESPETÁCULO E VÍTIMA	26
2.1 Representação feminina e cultura visual: o corpo como signo histórico	26
2.2 Do olhar como escolha ao olhar como estrutura: bases do “olhar masculino”	27
2.3 A economia do desejo: erotismo, sugestão e disponibilidade	28
2.4 Erotismo e violência: o corpo feminino entre vítima e potência simbólica	28
2.5 O olhar masculino e o corpo feminino no slasher	30
2.6 Erotização, objetificação e punição	34
3. AS FIGURAS FEMININAS EM PÂNICO (1996)	41
3.1 Arquétipos femininos no slasher e o jogo de Pânico com “regras”	41
3.2 Casey Becker: a vítima inaugural e a fundação do “contrato” visual do slasher	44
3.2.1 Metalinguagem como dispositivo de controle	45
3.2.2 Assimetria do espetáculo masculino e feminino	46
3.2.3 Dominação física, vulnerabilidade e exposição	47
3.3 Tatum Riley: a amiga sexualmente ativa e tensão entre agência e punição	50
3.3.1 Contraste visual: Tatum e Sidney no espaço escolar	51
3.3.2 Masculinidades como dispositivos narrativos de leitura	52
3.3.3 A festa como palco moral: excesso, metalinguagem e “regras”	54
3.4 Gale Weathers: um novo arquétipo	57
3.4.1 Entrada em cena: a mulher pública como contraste visual e moral	58
3.4.2 Mediação televisiva: o trauma como imagem e a mulher como “matéria”	59
3.4.3 Confronto com Sidney	60
3.4.4 A “self-made woman” e a ambivalência ética: agência feminina e moralização	62
3.4.5 Dewey como contra-olhar: reconfiguração do julgamento e abertura de complexidade	63
3.4.6 Gale no terceiro ato: vigilância, risco físico e retorno do espetáculo	65
3.4.7 Epílogo: retorno ao microfone e persistência do regime de visibilidade	66
4. SIDNEY PRESCOTT: A FINAL GIRL COMO SÍNTESE	67
4.1 A introdução de Sidney: intimidade, vigilância e a “feminilidade” como construção	68

4.2 Isolamento doméstico e primeiro ataque: o corpo visado entre o espetáculo midiático e a ameaça física	71
4.3 Exposição institucional e vigilância social: delegacia, imprensa e a final girl como disputa de credibilidade	74
4.4 Retorno à escola: contraste de feminilidades e reativação do julgamento social	76
4.5 Da contenção ao confronto: sexo, vulnerabilidade e a virada do “jogo” slasher	77
4.6 A virada do “jogo”: perseguição contínua, perda da rede de apoio e consolidação da “vítima-heroína”	80
4.7 Ferida, mas não vencida: falha de proteção e autopreservação como método	81
4.8 Armadilha institucional e retorno forçado: quando “segurança” vira dispositivo de terror	81
4.9 Recusa do lugar de “prêmio”: a arma como limite e o controle do corte narrativo	82
4.10 Maureen Prescott como matriz moral: a “regra” do slasher como coerção sobre o corpo feminino	83
4.11 Reescrita do dispositivo: apropriação do signo do terror e emancipação pela inversão do olhar	83
4.12 Comparação breve: continuidade e transformação da mulher que sobrevive	85
CONSIDERAÇÕES FINAIS	86

INTRODUÇÃO

O subgênero *slasher* ocupa um lugar particular na história do terror por articular, de modo insistente, juventude, sexualidade, espetáculo e violência. Sua gramática narrativa – perseguição, eliminação progressiva e sobrevivência final – costuma organizar o corpo feminino como superfície privilegiada de visibilidade: aquilo que é visto, desejado, vigiado e, muitas vezes, punido. Essa centralidade não deve ser confundida com protagonismo automático; com frequência, ela funciona como um regime de representação que transforma a mulher em “imagem” e em “alvo”, tanto no plano da diegese quanto no plano da recepção. Nessa chave, investigar o *slasher* é também investigar uma cultura visual: um conjunto de escolhas formais (enquadramentos, duração de plano, ponto de vista, montagem) que distribui lugares de ação e de passividade e estabiliza sentidos sobre o que pode ser lido como “feminino” em cena.

Partindo dessa perspectiva, esta monografia tem como problema de pesquisa compreender como *Pânico* (1996), de Wes Craven, representa as personagens femininas ao mesmo tempo em que reencena e tensiona convenções clássicas do *slasher*. O filme se torna um objeto privilegiado porque faz do próprio subgênero um tema: personagens verbalizam “regras”, reconhecem clichês e, ainda assim, continuam presos à maquinaria do suspense, da vigilância e do espetáculo. Assim, a pergunta que orienta o trabalho pode ser formulada da seguinte forma: quem são as mulheres que sobrevivem no *slasher* e que tipos de sobrevivência são possíveis quando o corpo feminino é historicamente organizado como espetáculo e vítima?

O objetivo geral é analisar a representação feminina em *Pânico* (1996), articulando (1) convenções do *slasher*, (2) regimes do olhar e (3) funções narrativas atribuídas às mulheres dentro da trama. Como objetivos específicos, busca-se: (a) situar historicamente o *slasher* e suas fórmulas; (b) discutir o corpo feminino como signo cultural e o olhar como estrutura que organiza hierarquias de visibilidade; (c) examinar as personagens Casey Becker, Tatum Riley e Gale Weathers como variações de arquétipos e como funções dramáticas que sustentam o dispositivo do terror; e (d) compreender Sidney Prescott como síntese contemporânea da *final girl*, isto é, como personagem que condensa vulnerabilidade e agência e disputa o sentido do próprio corpo no interior do “jogo” narrativo.

A metodologia é qualitativa, combinando pesquisa bibliográfica e análise fílmica. A base teórica compreende: a noção de representação como produção de sentido (Stuart Hall), a crítica do olhar e da cultura visual (John Berger) e a formulação do *male gaze* (Laura Mulvey), que ajudam a ler como enquadramentos recorrentes do corpo feminino constituem uma linguagem reguladora do “feminino”

Soma-se a isso a contribuição de Carol J. Clover para pensar a *final girl* e a dinâmica de identificação no *slasher*, especialmente útil para observar as passagens em que a sobrevivente deixa de ser apenas alvo e passa a administrar o confronto. O procedimento analítico privilegia cenas-chave e seus dispositivos formais (ponto de vista, composição, close-ups, duração do plano, encenação da perseguição, presença/ausência de mediações como TV e imprensa), sempre em diálogo com a função que cada personagem ocupa na estrutura do subgênero.

Embora o foco esteja nas figuras femininas, este trabalho não ignora os homens: eles são considerados na medida em que atuam como dispositivos narrativos do olhar, da vigilância e da moralidade – isto é, como operadores que enunciam “regras”, produzem suspeita e organizam o controle simbólico sobre as mulheres

Assim, a análise busca evitar tanto a redução das personagens a “tipos” morais quanto a leitura abstrata que descola o filme de sua forma: o objetivo é mostrar como *Pânico* materializa, visual e narrativamente, disputas sobre visibilidade, credibilidade e punição.

A monografia está organizada em quatro capítulos. O primeiro apresenta o gênero terror e a emergência do *slasher*, suas convenções e autores, situando *Pânico* como síntese autorreflexiva. O segundo discute corpo e olhar, estabelecendo as bases para compreender a mulher como espetáculo e vítima dentro de uma cultura visual. O terceiro analisa Casey, Tatum e Gale como figuras que inauguram o “contrato” do horror, dramatizam tensões entre agência e punição e deslocam o julgamento para o regime midiático de visibilidade. O quarto concentra-se em Sidney Prescott e na *final girl* como síntese, examinando como a protagonista negocia

intimidade, vigilância social e enfrentamento, reconfigurando o próprio dispositivo do *slasher*.

1. O GÊNERO TERROR E O SURGIMENTO DO *SLASHER*

1.1 O terror como gênero cinematográfico

O cinema de terror consolidou-se historicamente como um gênero cuja principal característica é a produção de uma experiência emocional específica no espectador: o medo. Diferentemente de outros gêneros definidos prioritariamente por ambientação ou temática, o terror organiza suas narrativas, imagens e estratégias formais em função de um efeito afetivo central. Como afirma Noël Carroll, “o gênero do horror recebe seu nome da emoção que provoca de modo característico” (Carroll, 1999, p. 26), indicando que o horror não é definido apenas por temas, mas sobretudo pelo tipo de resposta emocional que pretende suscitar.

Carroll propõe a distinção entre o horror cotidiano e o horror artístico, entendido como uma categoria estética própria. O autor diferencia o uso comum da palavra horror – como reação a eventos políticos ou catástrofes – do horror enquanto gênero narrativo estruturado para produzir uma experiência específica (Carroll, 1999).

Dentro dessa perspectiva, o terror pode ser compreendido como um gênero definido principalmente pelo efeito emocional que busca produzir. Esse efeito é construído por meio da combinação de figuras ameaçadoras, atmosferas opressivas e narrativas que colocam personagens comuns em confronto com forças hostis.

Historicamente, o horror moderno possui raízes na tradição gótica. Carroll observa que “o gênero do horror começa a tomar corpo entre a segunda metade do século XVIII e o primeiro quartel do século XIX, como uma variante da forma gótica” (Carroll, 1999, p. 28). Ao longo do século XX, o cinema tornou-se o principal espaço de expansão dessas narrativas, consolidando o terror como um dos gêneros mais populares de Hollywood.

O reconhecimento do terror como gênero está ligado ao compartilhamento de expectativas entre realizadores, críticos e público. Bordwell e Thompson explicam que os gêneros cinematográficos se baseiam em “um acordo tácito entre cineastas,

críticos e público quanto aos elementos e convenções compartilhados” (Bordwell; Thompson, 2014, p. 500). Assim, o terror apresenta recorrências como a presença de uma ameaça, a exploração da vulnerabilidade humana, a criação de atmosferas opressivas e a encenação de situações de risco extremo.

Um elemento central do gênero é o monstro. Carroll afirma que “normalmente, romances, histórias, filmes e peças de horror são marcados pela presença de monstros” (Carroll, 1999, p. 29). Esses monstros podem assumir formas sobrenaturais, científicas ou humanas transformadas, mas, em todos os casos, representam uma violação das categorias do mundo ordinário.

Mais do que refletir medos sociais, o terror participa ativamente da construção de imaginários culturais. Costa e Pereira destacam que o cinema encontra-se plenamente integrado à cultura, participando da formação de valores, práticas e modos de vida (Costa; Pereira, 2018). Linda Badley observa que, no horror moderno, o corpo torna-se progressivamente o principal espaço de manifestação do grotesco, da violência e da ameaça, deslocando o medo do campo exclusivamente sobrenatural para o corporal (Badley, 1995). Nesse sentido, estudar o terror implica compreender como ele organiza simbolicamente corpo, sexualidade, violência e desvio.

1.2 A Era de Ouro de Hollywood, Contracultura e Nova Hollywood

Durante a chamada Era de Ouro de Hollywood, o cinema norte-americano estruturou-se como produção industrial. Gonçalves descreve esse modelo como uma “produção consumadamente industrial, inserida no processo de linha de montagem, tal como já eram a fabricação de automóveis, eletrodomésticos e alimentos enlatados” (Gonçalves, 2011, p. 76).

O sistema de estúdios controlava produção, distribuição e exibição, e a criação artística encontrava-se submetida a mecanismos de censura, como o Código Hays, que proibia representações de prostituição, perversão sexual, nudez e a simpatia por criminosos (Gonçalves, 2011). A partir do final dos anos 1950, esse sistema entra em crise devido à proibição do monopólio dos estúdios e à ascensão da televisão como concorrente.

As transformações culturais dos anos 1960 produziram uma ruptura significativa em Hollywood. Costa e Pereira afirmam que a contracultura obrigou os estúdios a atender novas demandas sociais e estéticas, favorecendo o surgimento da Nova Hollywood (Costa; Pereira, 2018).

Peter Biskind descreve esse período como marcado pela entrada de uma geração de jovens cineastas influenciados pela música, pelas drogas, pelo rock e pelos movimentos de contestação, que passaram a realizar filmes mais violentos, pessimistas e ambíguos (Biskind, 2009).

As reconfigurações estéticas e industriais impulsionadas pela contracultura, portanto, não podem ser separadas do ambiente de disputas sociais que marca os Estados Unidos entre o final dos anos 1960 e a década seguinte. Nesse período, as lutas por direitos civis, a segunda onda do feminismo, o movimento antiguerra e outras formas de contestação tensionaram valores tradicionais e produziram fraturas na experiência coletiva, repercutindo também no cinema e em seus regimes de representação.

É nesse horizonte que se torna produtivo compreender a virada simbólica observada na passagem para os anos 1980. Em entrevista, a pesquisadora Gabriela Muller Larocca destaca que, após uma fase de “rebeldia” e contestação nas décadas de 1960 e 1970, os Estados Unidos entram nos anos 1980 sob o signo do “retorno de um conservadorismo militante e religioso”, em meio a “guerras culturais” que atravessavam educação, mídia, leis e debates sobre gênero e sexualidade (Larocca, 2019). Ao relacionar esse contexto às dinâmicas do subgênero do terror *slasher*, a autora sugere que a construção feminina recorrente no subgênero – marcada por dicotomias, estigmas e punições – não se organiza de maneira aleatória, mas dialoga com disputas morais e políticas mais amplas, nas quais o corpo e a conduta das mulheres tornam-se objetos privilegiados de controle simbólico (Larocca, 2019).

1.3. A emergência do *Slasher*

O termo *slasher* ajuda a compreender, já no nível da linguagem, a lógica do subgênero: derivado do verbo inglês *slash*, remete a “golpear” ou “cortar” com

violência, sugerindo uma dinâmica de agressão direta e corporal. Assim, mais do que nomear um “tipo” de filme, a expressão aponta para uma gramática do ataque físico e para a centralidade do corpo como superfície do horror.

O subgênero *slasher* surge no final dos anos 1960 e início dos anos 1970 como uma reorganização das convenções do terror, deslocando o foco das criaturas sobrenaturais para figuras humanas responsáveis por atos de violência extrema. No contexto do *slasher*, esse deslocamento resulta em um monstro que frequentemente assume feições humanas: o assassino em série. O horror emerge não de forças externas ao mundo social, mas da própria comunidade.

Sotiris Petridis argumenta que, embora *Halloween: A Noite do Terror* (1978) seja frequentemente tomado como obra “fundadora” por reunir e estabilizar convenções, isso não significa que seja o início do subgênero. Para o autor, quatro anos antes de *Halloween* já havia dois filmes que lançam o *slasher* como forma reconhecível: *Noite do Terror* e *O Massacre da Serra Elétrica*, ambos de 1974. Por isso, ele considera que o subgênero começa em 1974 (Petridis, 2019, p. 11).

Além de situar esse marco inicial, Petridis sustenta que o *slasher* passa por três ciclos históricos principais, nos quais as convenções se reorganizam conforme mudanças socioculturais e narrativas: o ciclo clássico (1974–1993), o ciclo autorreferencial (1994–2000) e o ciclo *neoslasher* (2000–2013) (Petridis, 2019, p. 18–19).

No ciclo clássico, o subgênero estabiliza uma sintaxe conservadora e estereotipada, com ênfase nas representações de gênero e sexualidade, além de conexões narrativas mais frouxas entre passado do assassino e eventos presentes (Petridis, 2019, p. 208).

Já o ciclo autorreferencial traz para o centro a intertextualidade e a autorreferência sob tons de paródia/pastiche e reorganiza a narrativa em chave de *whodunit* (do inglês “who done it” – “quem fez isso?”), ocultando a identidade do assassino até o desfecho, movimento diretamente pertinente para compreender *Pânico* (1996) como síntese autoconsciente das regras do *slasher* (Petridis, 2019, p. 208)

Por fim, o ciclo *neoslasher* intensifica os vínculos entre passado e presente, desloca o foco para as causas da criação do mal e fortalece as ligações entre assassino e vítimas, além de sugerir uma mudança de ênfase – das representações de gênero para representações de classe e conflito social (Petridis, 2019, p. 208).

De modo geral, esses filmes narram a ação de um assassino em série que espalha o medo em uma comunidade relativamente comum, atacando sobretudo jovens, até ser temporariamente derrotado ao final da narrativa. Essa estrutura estabelece um modelo que será amplamente repetido e refinado ao longo das décadas seguintes.

A emergência do *slasher* está profundamente ligada ao contexto sociocultural da época. A intensificação da violência urbana nos Estados Unidos, o trauma coletivo da Guerra do Vietnã e o descrédito nas instituições tradicionais contribuíram para um imaginário cinematográfico pessimista e brutal. O horror deixa de sugerir o medo e passa a exibi-lo graficamente, aproximando-se da experiência física do choque.

Richard Nowell analisa o *slasher* como um ciclo industrial orientado ao público jovem, caracterizado por baixos orçamentos, alta rentabilidade e forte padronização narrativa (Nowell, 2011). Nesse sentido, o subgênero consolida-se tanto como forma estética quanto como estratégia de mercado.

Além disso, o *slasher* incorpora elementos de tradições anteriores do terror: do gótico herda o espaço isolado; do cinema de monstros, a figura ameaçadora; e de *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, a centralidade do assassino humano e da violência íntima. Essa combinação resulta em um tipo de horror no qual a ameaça não vem do exterior da sociedade, mas emerge de dentro dela.

Giancarlo Couto e André Silva destacam que o *slasher* explora intensamente o universo adolescente, sobretudo no que diz respeito às descobertas sexuais, estabelecendo uma relação entre erotização e punição violenta (Couto; Silva, 2019). O corpo jovem torna-se, assim, a principal superfície de inscrição da violência.

Dessa forma, o *slasher* pode ser compreendido como produto de um contexto histórico específico, mas também como um sistema narrativo estável, dotado de regras reconhecíveis que permitem sua rápida identificação pelo público.

1.3.1 Convenções e fórmulas do *Slasher*

Além de se consolidar como ciclo industrial e forma estética, o *slasher* rapidamente estabelece um conjunto relativamente estável de convenções narrativas e iconográficas que passam a orientar tanto a produção quanto a recepção desses filmes. Adam Rockoff aponta que, diferentemente de gêneros clássicos como faroeste ou o musical, o *slasher* não é facilmente delimitável, mas apresenta “elementos distintivos e consistentes que são prevalentes em filmes suficientes para que uma definição funcional, ainda que maleável, do *slasher* possa ser formulada” (Rockoff, 2002, p. 14).

Entre esses elementos, destaca-se, em primeiro lugar, a centralidade do assassino humano. Segundo Rockoff, existe uma concepção equivocada alimentada pela popularidade de franquias como *Halloween* (1978) e *Sexta-Feira 13* (1980), de que o *slasher* é dominado por criaturas sobrenaturais; no entanto, “na maioria desses filmes, o assassino é uma pessoa comum que sofreu algum trauma terrível – e às vezes nem tão terrível assim – (humilhação, morte de um ente querido, estupro, abuso psicológico)” (Rockoff, 2002, p. 15). A violência, portanto, não emerge de forças externas ao mundo social, mas de sujeitos marcados por experiências de perda e ressentimento, o que reforça o caráter perturbador desse tipo de horror.

Outro traço recorrente é a escolha de armas. Rockoff afirma que “o filme *slasher* – cujo nome não foi escolhido por acaso – é definido pelo método pelo qual seus personagens são mortos”, sendo a faca o instrumento privilegiado, ainda que “qualquer objeto metálico afiado pareça ser suficiente” (Rockoff, 2002, p. 17). A preferência por armas brancas aproxima o assassino e suas vítimas fisicamente, produzindo um tipo de violência íntima personalizada, distinta daquela observada em gêneros como o cinema de ação.

Nesse sentido, o autor ressalta que os assassinatos no *slasher* são percebidos como mais perturbadores não pela quantidade de mortes, mas por sua

natureza pessoal e direta, uma vez que o público geralmente conhece a vítima e mantém familiaridade tanto com o corpo quanto com a arma utilizada (Rockoff, 2002, p. 19).

O universo diegético do *slasher* também tende a se organizar em torno da juventude. De acordo com Rockoff, como o público desses filmes é predominantemente adolescente, os cenários mais frequentes são espaços associados a essa etapa da vida, como acampamentos de verão, escolas, universidades e subúrbios residenciais (Rockoff, 2002, p. 22). O foco narrativo recai, portanto, sobre grupos de jovens que experimentam liberdade, sociabilidade e sexualidade, elementos que frequentemente antecedem ou acompanham os assassinatos.

Essa configuração recorrente produz uma lógica moral implícita. Embora Rockoff questione leituras que reduzem o *slasher* a alegorias sexuais simplistas, ele observa que o gênero frequentemente constrói um sistema no qual “todos, exceto o herói, são vilões que merecem morrer”, funcionando como peças de um cenário cujo principal propósito é serem eliminadas de maneiras variadas (Rockoff, 2002, p. 20). Assim, comportamentos associados ao excesso – como consumo de álcool, uso de drogas ou atividade sexual – tendem a ser seguidos de punição violenta, reforçando a impressão de uma hierarquia moral que atravessa o subgênero.

Diversos estudos apontam que o *slasher* organiza suas narrativas a partir de uma lógica moralizante. Couto e Silva argumentam que o subgênero manifesta uma eticidade marcada pela temática da culpa e da punição, associando a descoberta da sexualidade juvenil à condenação violenta (Couto; Silva, 2019).

Fortes observa que mulheres independentes e sexualmente ativas tendem a ser mortas, enquanto a personagem que não consome drogas e não possui vida sexual ativa geralmente sobrevive (Fortes, s.d). Essa estrutura estabelece uma hierarquia moral implícita.

Barbara Creed acrescenta que o horror cinematográfico é povoado por figuras femininas monstruosas, cuja ameaça está frequentemente associada ao corpo, à sexualidade e à reprodução. Para a autora, “o protótipo de todas as definições do

monstruoso é o corpo reprodutivo feminino” (Creed, 1993). Embora Creed se concentre sobretudo em figuras sobrenaturais, suas formulações ajudam a compreender porque o corpo feminino ocupa posição central nas narrativas de horror. No *slasher*, essa centralidade manifesta-se de modo deslocado: mesmo quando a mulher não é o monstro, seu corpo é construído como local privilegiado de exposição, desejo e punição.

Por fim, a consolidação dessas fórmulas é intensificada pelos avanços nos efeitos especiais durante o final dos anos 1970 e início dos anos 1980. Rockoff observa que, nesse período, os efeitos deixaram de ser limitados pelo que podia ser feito e passaram a ser guiados pelo que podia ser mostrado, permitindo que o público visse explicitamente a lâmina penetrar o corpo (Rockoff, 2002, p. 21–22). Esse investimento na materialidade da violência contribui decisivamente para a identidade do subgênero, em que o corpo – especialmente o corpo jovem – torna-se o principal espaço de inscrição do horror.

1.3.2 Carol J. Clover e a consolidação teórica do *slasher*

Ao examinar o *slasher* a partir das relações entre gênero, violência e espectadorialidade, Carol J. Clover contribui para consolidar uma das leituras mais influentes do subgênero no campo dos estudos do horror. Em sua abordagem, o *slasher* não é apenas uma coleção de convenções narrativas repetidas industrialmente, mas um dispositivo cultural que organiza posições de identificação e distribui funções dramáticas de modo profundamente marcado por gênero. A autora argumenta que, nos filmes do subgênero, o público é conduzido a experienciar o medo e a dor pela perspectiva da personagem que ela denomina *final girl* – a sobrevivente que atravessa o massacre e confronta o assassino ao final (Clover, 2015).

Ao mesmo tempo, Clover propõe que o *slasher* se constitui como uma forma altamente codificada do horror moderno, marcada por repetição e reconhecimento imediato: mesmo quando ambientações variam (cidade, subúrbio, acampamento), a narrativa tende a reiterar um mesmo esquema, “compulsivamente repetido” em franquias e variações (Clover, 2015, p. 24). Nesse modelo, os elementos são relativamente estáveis: um assassino psicótico e ainda reconhecidamente humano,

uma vítima jovem, um espaço de ameaça organizado em torno de um “lugar terrível” (um local isolado/”não-casa” que concentra crimes e perversões) e uma arma que não é de fogo (Clover, 2015, p. 24; p. 31). É também nesse quadro que se tornam recorrentes a figura do assassino frequentemente mascarado e “apenas parcialmente visível”, ao mesmo tempo humano e super-resistente, e a presença de um grupo juvenil gradualmente eliminado até restar uma sobrevivente (Clover, 2015, p. 31; p. 24).

Nesse sentido, Clover destaca que a *final girl* é construída como personagem central desde o início, de modo que o espectador familiarizado com o subgênero rapidamente a distingue do restante do grupo. Ela tende a ser apresentada como mais prudente e vigilante do que suas amigas, frequentemente marcada por sua relutância sexual, além de inteligência prática e capacidade de improviso diante do perigo. Laurie, em *Halloween* (1978), por exemplo, é ridicularizada por seu receio em relação a encontros; Marti, em *Noite Infernal* (1981), insiste em camas separadas; e a *final girl*, em termos gerais, é descrita como “vigilante ao ponto de paranoia” e “inteligente e engenhosa” quando precisa reagir (Clover, 2015, p. 40).

Essa caracterização se conecta diretamente à lógica moral: em muitos filmes, a sobrevivente é diferenciada das demais justamente por não performar os excessos associados à juventude (sexo, drogas, irresponsabilidade), o que reforça a impressão de uma hierarquia moral implícita que associa prazer e transgressão a punição – ainda que essa organização moral nem sempre opere de modo totalmente estável e uniforme ao longo do ciclo. Para Clover, porém, esse traço não aparece apenas como moralismo do enredo, mas como parte de um sistema de funções narrativas: a *final girl* ocupa o lugar de “corpo-testemunha” do horror, aquele que sofre e, ao mesmo tempo, persiste.

É nesse ponto que a autora formula um argumento decisivo: a *final girl* concentra duas fases que, na tradição narrativa, seriam separadas entre “heroína” (salva por alguém) e “herói” (que se salva). Clover afirma que o ponto crucial é que “o mesmo corpo feminino serve para as duas coisas” (Clover, 2015, p. 60), pois a *final girl* atravessa provações intensas e “virtualmente ou de fato destrói o antagonista e salva a si mesma” (Clover, 2015, p. 60). A passagem é central porque

desloca a ideia de protagonismo no horror moderno: ao tornar-se sua própria salvadora, a sobrevivente assume a posição de “vítima-heroína”, fundindo sofrimento e agência num mesmo arco dramático (Clover, 2015, p. 60).

A consequência disso é que o *slasher* reconfigura a própria dinâmica de identificação. Clover observa que a audiência é “masculinizada” ao final por meio da figura pela qual antes foi “feminilizada” – isto é, o espectador atravessa o medo e a vulnerabilidade com a *final girl*, mas também atravessa sua virada ativa no clímax (Clover, 2015, p. 60). Esse movimento torna o *slasher* particularmente produtivo para pensar a representação do feminino: a mulher não é apenas o corpo exposto e ameaçado, mas também o ponto de reorganização do olhar, do suspense e da resolução narrativa.

Por fim, Clover sublinha que essa protagonista é frequentemente “masculinizada” em traços culturais específicos – competência, sobriedade, reserva sexual e até nomes ambíguos –, resumindo a formulação de modo direto: a “*final girl* tem um jeito meio masculino, em uma palavra” (Clover, 2015, p. 40). Ao mesmo tempo, essa masculinização não apaga a centralidade do corpo feminino como superfície do horror; ao contrário, enfatiza a tensão que o subgênero explora entre vulnerabilidade, dor e sobrevivência.

Dessa forma, a contribuição da autora não se limita a “nomear” a *final girl* como figura recorrente, mas a demonstrar como o *slasher* estrutura uma gramática própria de gênero e identificação – um ponto crucial para o desenvolvimento do próximo capítulo, em que a análise da representação feminina poderá avançar do nível descritivo (corpos, punição, erotização) para o nível das posições do olhar, das estruturas e das funções simbólicas que o subgênero estabiliza e, mais tarde, filmes como *Pânico* (1996) irão tensionar e articular.

Ao sistematizar a *final girl* e as dinâmicas de identificação do público, Clover evidencia que o *slasher* opera como uma gramática relativamente estável – mas não homogênea. Justamente porque há um repertório codificado (armas, perseguição, juventude, punição, sobrevivência), o subgênero também abre espaço para variações autorais que modulam forma, atmosfera e comentário social. É nesse

horizonte – entre repetição de fórmulas e reinvenção estilística, entre reafirmações e subversões – que se torna relevante situar a atuação de diferentes diretores e, em especial, o percurso de Wes Craven até *Pânico* (1996).

1.4 Autores, variações estéticas e perspectivas no *slasher*

Embora compartilhem convenções comuns, os realizadores associados ao *slasher* apresentam abordagens bastante distintas, o que demonstra que o subgênero, apesar de altamente codificado, comporta variações estilísticas e discursivas. Se a teorização de Clover permite compreender a estabilidade estrutural do *slasher* (e sua centralidade no feminino), a análise das assinaturas autorais evidencia como essas estruturas podem ser encenadas de maneiras formais e políticas muito diferentes, produzindo efeitos diversos sobre o espectador.

John Carpenter privilegia o controle formal, a composição rigorosa do espaço e a construção progressiva do suspense. Em *Halloween* (1978), o uso de planos longos, câmera subjetiva e trilha sonora minimalista contribui para uma sensação constante de vigilância. O assassino, Michael Myers, é apresentado menos como personagem psicológico e mais como força abstrata.

Tobe Hooper, por sua vez, aposta em uma estética marcada pelo excesso sensorial. Em *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), a câmera nervosa, o desenho de som agressivo e a textura visual suja produzem uma experiência de desconforto físico no espectador. O horror se constrói como uma agressão sensorial direta.

Sobre Wes Craven, John Kenneth Muir nota que o diretor demonstra interesse constante em explorar o horror como um meio de comentário social, utilizando a violência como forma de expor tensões culturais latentes (Muir, 1998). Desde *Aniversário Macabro* (1972) até *A Hora do Pesadelo* (1984), Craven articula violência, trauma e crítica cultural, deslocando o *slasher* de um simples exercício de exploração para um espaço de reflexão. Nesse sentido, sua filmografia funciona como um laboratório de atualizações das convenções do horror – movimento que culminará numa exploração frontal das “regras” do *slasher* em chave autoconsciente.

1.4.1 A trajetória de Wes Craven: antecedentes para *Pânico* (1996)

Para compreender as complexidades propostas por *Pânico* (1996), torna-se fundamental analisar a trajetória do diretor Wes Craven, cuja obra contribuiu de maneira decisiva para pavimentar o caminho de uma abordagem mais autorreflexiva e crítica do subgênero *slasher*.

Wes Craven (1939–2015) nasceu em Cleveland, Ohio, em uma família batista extremamente conservadora. Criado sob forte repressão religiosa e emocional, teve uma infância marcada pela morte precoce do pai e por um isolamento cultural que praticamente o impediu de ter contato com o cinema durante a juventude. Apesar desse contexto opressor, seguiu uma trajetória acadêmica sólida: formou-se em Letras e Psicologia, concluiu mestrado em Filosofia e Escrita e chegou a lecionar literatura antes de abandonar a carreira acadêmica e se mudar para Nova York em busca de novos caminhos criativos.

Seu ingresso na indústria cinematográfica ocorreu no início da década de 1970, durante o período conhecido como a “era de ouro dos filmes adultos”. Nesse contexto, Craven trabalhou como editor, técnico de som e roteirista, além de dirigir sob pseudônimos, como Abe Snake. Seu filme *The Fireworks Woman* (1975), por exemplo, foi concebido no auge dessa fase do chamado “pornô chique” – termo empregado para designar um tipo específico de filme pornográfico da década de 1970 nos Estados Unidos, marcado por maior complexidade dramática e narrativa, em contraste com filmes pornográficos explícitos mais “gráficos” e sem preocupação dramática (Machado, 2016, p. 142), demonstrando sua familiaridade com a direção de atores, o trabalho com baixos orçamentos e a construção de cenas envolvendo intimidade e exposição do corpo — habilidades que posteriormente seriam transpostas para o cinema de horror.

Foi nesse período que Craven conheceu Sean S. Cunningham, com quem trabalharia em *Aniversário Macabro* (1972) e que mais tarde dirigiria *Sexta-Feira 13* (1980). A colaboração entre os dois começou em projetos de baixo orçamento, incluindo filmes pornográficos, e culminou no longa que marcaria a estreia de Craven na direção. *Aniversário Macabro* gerou polêmica por sua representação crua do

estupro e assassinato de duas jovens e pela subsequente vingança dos pais de uma delas. Embora frequentemente descrito como extremamente explícito, o filme hoje parece menos gráfico do que sua fama sugere; grande parte de seu impacto deriva da encenação realista, da atmosfera e da inversão moral que estrutura a narrativa, mais do que da violência visual propriamente dita.

Fred J. Lincoln – que interpretou Weasel, um dos assassinos – era ator, produtor e diretor de filmes adultos. Sua participação no longa reforça as conexões entre o cinema pornográfico e o horror independente daquele período, em que as fronteiras entre erotismo, violência e transgressão narrativa tornavam-se cada vez mais tênues. Em *Aniversário Macabro*, o corpo feminino já é representado como território de violação, tanto simbólica quanto material, e de punição, antecipando o lugar central que ocuparia de forma recorrente nos *slashers* posteriores.

Cinco anos depois, Craven dirigiu *Quadrilha de Sádicos* (1977), no qual uma família estadunidense se vê encurralada por canibais mutantes no deserto. O filme mantém a lógica do horror físico e brutal, mas também sugere leituras sociais: o “monstro” não está apenas do lado de fora, mas igualmente no interior dos personagens considerados civilizados. A violência surge como reflexo de estruturas sociais, e o horror, como resposta à repressão familiar e à moral hipócrita. Nesse contexto, o corpo feminino permanece como território vulnerável, ainda que com menor grau de exposição visual em comparação aos trabalhos anteriores.

É com *A Hora do Pesadelo* (1984) que Wes Craven ingressa de maneira decisiva no subgênero *slasher*, criando uma obra que combina horror físico e psicológico. No filme, o assassino sobrenatural Freddy Krueger (Robert Englund) persegue adolescentes em seus sonhos, assassinando-os de formas violentas e criativas. Essa premissa estabelece um novo patamar para o terror, no qual o medo invade não apenas os espaços físicos, mas também a intimidade psíquica das vítimas. Craven rompe, assim, com o realismo cru de seus filmes iniciais, adotando uma linguagem visual mais subjetiva e simbólica.

Ainda assim, *A Hora do Pesadelo* (1984) também evidencia como a ameaça pode ser construída por meio de códigos visuais que aproximam horror e

sexualidade. Sem antecipar aqui a discussão teórica que será desenvolvida no capítulo 2 – dedicado às bases da representação e ao debate sobre o “olhar masculino” –, é importante sinalizar que certas escolhas de mise-en-scène e de enquadramento no filme já operam uma tensão recorrente no *slasher*: o corpo feminino como espaço em que desejo e perigo se sobrepõem.

Cenas como a da banheira (FIG. 1 e 2), em que as garras de Freddy emergem entre as pernas da protagonista adormecida Nancy (Heather Langenkamp), e a do telefone (FIG. 3), quando o vilão afirma “sou seu namorado agora, Nancy” antes de projetar sua língua grotesca em direção a ela, indicam a presença dessa dimensão sexual subjacente, na qual a invasão e sugestão erótica se articulam na mesma imagem. Nessa direção, Laura Mulvey (2018, p. 427) observa que “o olhar, então, agradável na forma, pode ser ameaçador no conteúdo, e é a mulher, enquanto representação/imagem, que cristaliza este paradoxo”.

Figura 1 e 2 – As garras de Freddy surgem na banheira





Fonte: *A Hora do Pesadelo* (1984)

Figura 3 – A língua grotesca de Freddy projetando-se do telefone em direção a Nancy



Fonte: *A Hora do Pesadelo* (1984)

A banheira funciona como espaço simbólico de vulnerabilidade feminina, no qual o medo da violência sexual e da perda de controle se manifesta visualmente. John Berger (1999, p. 52) afirma que “ela não está nua como ela é. Ela está nua como o espectador a vê”, ressaltando que a nudez no cinema constitui uma construção do olhar, e não simples exposição do corpo. No caso de *A Hora do Pesadelo*, essa nudez é mais sugerida do que mostrada – um recurso que, além de potencializar a tensão simbólica, também opera de modo estratégico no regime de circulação do filme: apesar da sua classificação restritiva (R nos Estados Unidos, proibido para menores de 17 anos), a contenção da nudez frontal e a ênfase na

sugestão mantêm o erotismo no plano da ameaça e da imaginação, evitando que a cena dependa do explícito para produzir impacto.

Em exhibições e mostras no Brasil, o filme costuma aparecer com classificação indicativa de 16 anos, o que reforça como a construção da cena se apoia mais na sugestão e no suspense do que na exposição direta do corpo. Já o telefone simboliza a invasão do espaço privado, fundindo sedução e ameaça em um mesmo gesto de terror. Esses elementos, aqui apenas indicados, serão retomados e aprofundados adiante, quando a análise discutir de modo sistemático como o *slasher* organiza o olhar e o corpo feminino como dispositivos centrais de suspense, erotização e punição.

Com *A Hora do Pesadelo*, Wes Craven amplia a incorporação do horror psicológico e simbólico ao *slasher*, preparando o terreno para uma abordagem mais consciente dos clichês do subgênero. Esse percurso encontra seu ponto de maturação em *Pânico* (1996), no qual Craven populariza e aprofunda o uso de humor, metalinguagem e crítica social para desconstruir os tropos do terror, especialmente a figura da *final girl*.

Dessa forma, *Pânico* não apenas revitaliza o *slasher*, como também consolida Wes Craven como um nome central do terror contemporâneo, ao articular humor, metalinguagem e crítica social em um produto de grande alcance. Esse impacto não foi apenas simbólico, mas também mensurável em termos industriais e culturais: com orçamento estimado entre US\$ 14-15 milhões, o filme arrecadou cerca de US\$ 173 milhões mundialmente, tornando-se um sucesso comercial expressivo para o gênero (IMDB, [s.d.]). Além disso, sua recepção crítica foi majoritariamente positiva – por exemplo, aparece com 78% no Tomatometer no Rotten Tomatoes – indicando que sua proposta autorreflexiva encontrou ressonância também fora do circuito do “terror de nicho” (Rotten Tomatoes, [s.d.]). No campo do reconhecimento midiático, o longa também obteve destaques de premiações de cultura pop, como no MTV Movie Awards (1997), em que aparece como vencedor da categoria Melhor Filme, reforçando sua repercussão junto ao público jovem e sua inserção no mainstream (IMDB, [s.d.]).

1.5 *Pânico* como síntese, releitura e metacomentário

Pânico (1996) surge em um momento em que o *slasher* atravessava desgaste comercial e criativo. O filme retoma deliberadamente as fórmulas clássicas do subgênero, mas as expõe de maneira consciente e irônica. Os personagens conhecem as regras dos filmes de terror, verbalizam-nas e tentam usá-las a seu favor.

Em termos narrativos, *Pânico* (1996) acompanha a adolescente Sidney Prescott, que vive em Woodsboro, uma pequena cidade abalada por uma sequência de assassinatos cometidos por um agressor mascarado conhecido como *Ghostface*. A violência irrompe a partir da morte de Casey Becker – ataque inaugural que estabelece o tom do filme ao combinar sadismo e reconhecimento cinéfilo – e se intensifica quando Sidney passa a receber ligações ameaçadoras e a ser perseguida, ao mesmo tempo em que tenta lidar com o trauma do assassinato de sua mãe ocorrido no ano anterior. Em paralelo, a cobertura jornalística sensacionalista transforma os crimes em espetáculo público, enquanto a polícia local reage de modo hesitante e a escola converte-se em espaço de suspeita, boatos e vigilância entre os próprios jovens.

À medida que o círculo de mortes se fecha em torno de Sidney e de seus amigos – incluindo Tatum, sua melhor amiga, e Randy, o colega cinéfilo que verbaliza “regras” do terror – o filme organiza a narrativa como um jogo de identificação do culpado, incorporando elementos de *whodunit* à lógica do *slasher*. O clímax ocorre durante uma festa adolescente, quando a perseguição atinge seu auge e a revelação dos responsáveis expõe que o motivo dos assassinatos está ligado a ressentimentos, disputas afetivas e a uma cadeia anterior de violência que envolve diretamente a história familiar de Sidney. Ao final, a sobrevivência da protagonista é construída não como simples acaso, mas como resultado de enfrentamento físico, resistência e capacidade de reorientar o jogo contra os próprios agressores.

Segundo Ponte, a trilogia *Pânico* permanece pertencendo ao subgênero *slasher* em sua superfície, apesar de apresentar forte dimensão metaficcional e

hibridizações genéricas (Ponte, 2011). Dessa forma, *Pânico* não rompe com o *slasher*, mas o transforma em objeto de reflexão.

Assim, *Pânico* pode ser compreendido como resultado de uma longa trajetória histórica: herdeiro do terror clássico, moldado pelas transformações da Nova Hollywood, estruturado pelas convenções do *slasher* e atravessado por uma postura reflexiva característica do cinema contemporâneo. Essa condição o torna objeto privilegiado para investigar as relações entre gênero, violência e representação feminina, questões que serão aprofundadas nos capítulos seguintes.

2. O CORPO E O OLHAR: A MULHER COMO ESPETÁCULO E VÍTIMA

2.1 Representação feminina e cultura visual: o corpo como signo histórico

O corpo feminino ocupa um lugar de destaque na cultura visual ocidental, mas essa centralidade não significa, necessariamente, agência ou poder simbólico. Em grande parte das imagens produzidas socialmente – incluindo as cinematográficas – a mulher aparece menos como sujeito que age e mais como figura que é vista, julgada, desejada ou punida. Assim, a representação do feminino funciona como um campo privilegiado de disputa, é por meio dela que se naturalizam valores morais, normas de comportamento e modelos de sexualidade.

Nesse sentido, é fundamental compreender a representação não como um espelho da realidade, mas como um sistema ativo de produção de sentido. Stuart Hall (2016) define representação como o processo pelo qual produzimos significados sobre o mundo por meio de linguagens e signos. Portanto, o corpo feminino não carrega um significado intrínseco e estável: ele se torna inteligível dentro de códigos culturais e convenções discursivas, que atribuem valores a determinadas formas de ser mulher. Como afirma Hall, “nós concedemos sentido às coisas pela maneira como as representamos” (Hall, 2016, p. 21), o que envolve palavras, narrativas, imagens, emoções e classificações que organizam a experiência social.

Dessa forma, quando o cinema recorre a enquadramentos recorrentes do corpo feminino – por exemplo, o uso insistente de close-ups em partes específicas do corpo, ou a associação entre nudez, erotização e perigo – essas escolhas não são meramente estéticas. Elas compõem uma linguagem que produz sentidos

compartilhados e, ao mesmo tempo, regula aquilo que pode ser compreendido como “feminino” em determinada cultura. É por isso que, como observa Hall, “o sentido não está na pessoa ou coisa [...] é construído pelo sistema de representação” (Hall, 2016, p. 41). Ao analisar o horror e, especificamente, o *slasher*, torna-se possível perceber como o corpo feminino é moldado como signo cultural: um corpo que é erotizado, fragilizado, observado e frequentemente punido.

2.2 Do olhar como escolha ao olhar como estrutura: bases do “olhar masculino”

Se a representação organiza sentidos, o olhar organiza hierarquias: quem pode olhar, quem é olhado e sob quais condições. John Berger (1999) observa que “os homens olham as mulheres. As mulheres vêem-se sendo olhadas” (Berger, 1999, p. 49). Essa formulação sintetiza um dispositivo social em que a mulher aprende a se perceber como imagem – como algo que existe para ser avaliado, aprovado ou reprovado por um olhar externo. No cinema, esse mecanismo ganha força, pois a imagem em movimento não apenas registra corpos, mas constrói posições de espectador e de personagem, distribuindo agência e controle.

Berger (1999) ainda indica que ver é sempre uma escolha atravessada por intencionalidades: “só vemos aquilo que olhamos. Olhar é um ato de escolha” (Berger, 1999, p. 10). Aplicado ao cinema, isso significa que a *mise-en-scène*, os ângulos, a duração dos planos e a montagem determinam o que será valorizado na cena e de que modo. Assim, o corpo feminino não aparece apenas “em cena”; ele é organizado como foco da atenção, podendo ser transformado em espetáculo, fetiche ou prova moral.

É nesse ponto que a crítica feminista do cinema, especialmente com Laura Mulvey, torna-se central. Ao discutir o *male gaze* (olhar masculino), Mulvey aponta como o cinema narrativo tende a posicionar a mulher como objeto erótico tanto para os personagens masculinos quanto para o espectador, presumido como masculino (Mulvey, 2018, p. 422). A autora explica que há circunstâncias em que o próprio ato de olhar é fonte de prazer e nomeia esse processo como escopofilia, associada ao prazer de tomar o outro como objeto, submetendo-o a um olhar “fixo, curioso e controlador” (Mulvey, 2018, p. 424). Desse modo, o olhar não é apenas percepção: é

uma forma de poder, capaz de transformar corpos em imagens disponíveis, disciplinadas e, em certos casos, puníveis.

2.3 A economia do desejo: erotismo, sugestão e disponibilidade

A compreensão do olhar masculino no cinema pode ser aprofundada ao se considerar que a cultura organiza o erotismo por meio de roteiros e expectativas distintas, frequentemente atravessadas por gênero. Francesco Alberoni inicia sua reflexão afirmando que “o erotismo se apresenta sob o signo da diferença” (Alberoni, 1988, p. 6). Ao descrever como certos produtos culturais são direcionados a públicos específicos, o autor evidencia que o desejo é mediado por formas de narrativa e regimes de imagem, e não apenas por impulsos “naturais”.

Para pensar o cinema, é especialmente relevante a observação de que a cultura erótica foi historicamente organizada a partir de uma “óptica masculina”, que privilegia certas zonas do corpo e transforma a visualidade em eixo do desejo. Alberoni afirma que “os moralistas, que são homens, sempre se ocuparam com as zonas erógenas enfocadas pela óptica masculina: os seios, as nádegas [...]” (1988, p. 7). Essa indicação permite compreender por que tantas imagens cinematográficas insistem na fragmentação do corpo feminino e na construção do erotismo por exposição e recorte, reforçando a ideia de que o corpo deve ser visto e avaliado.

Além disso, quando Alberoni descreve a pornografia como um imaginário em que o acesso ao corpo é imediato, ele aponta um modelo de fantasia em que a sedução é dispensada e a disponibilidade é garantida. O autor escreve que os “heróis pornográficos” estão “isentos do dever de conquistar” e que “basta um olhar e as mulheres ficam nuas e disponíveis” (Alberoni, 1988, p. 10). Em termos de linguagem audiovisual, esse regime de representação aproxima olhar e posse simbólica: ver tende a se converter em domínio, e a exposição do corpo feminino pode operar como prova de controle.

2.4 Erotismo e violência: o corpo feminino entre vítima e potência simbólica

Para compreender a associação recorrente entre erotização e perigo – especialmente no horror e intensificada no *slasher* –, é produtivo recorrer a Georges Bataille, que pensa o erotismo como experiência atravessada por interditos e

transgressões. Na abertura de sua obra, Bataille afirma que “o erotismo é a aprovação da vida até na morte” (Bataille, 1982, p. 10). A formulação desloca o erotismo do campo do mero prazer e o insere numa zona simbólica em que desejo, medo e ruptura se articulam.

Bataille explicita esse vínculo ao afirmar que “o domínio do erotismo é o domínio da violência, o domínio da violação” (Bataille, 1982, p. 13). Essa proposição é particularmente útil para ler as imagens do *slasher*: a cena violenta não é apenas uma ação narrativa, mas uma forma de produzir sentido, colando desejo e punição em um mesmo gesto visual. Mais do que isso, a nudez – tão frequente nas imagens que erotizam e vulnerabilizam – é compreendida por Bataille como uma ruptura do “estado fechado” do indivíduo: “a nudez se opõe ao estado fechado (...) é um estado de comunicação” (Bataille, 1982, p. 14). Assim, ainda que o cinema frequentemente instrumentalize a nudez como recurso de objetificação, ela também pode ser lida como signo de abertura, exposição e transgressão dos limites que tentam regular o corpo.

Ao mesmo tempo, o próprio Bataille registra uma assimetria de gênero ao afirmar que “a parte masculina tem, em princípio, um papel ativo, enquanto a parte feminina é passiva”, e que “o parceiro feminino do erotismo aparecia como a vítima, o masculino como o sacrificador” (Bataille, 1982, p. 14). Esses trechos não devem ser incorporados de modo acrítico; ao contrário, são úteis para evidenciar como certas tradições discursivas naturalizaram a associação entre feminino e vitimização. Para este capítulo, a contribuição decisiva é reconhecer que o corpo feminino, no imaginário erótico-cultural, é frequentemente enquadrado como alvo de controle – mas também como superfície simbólica onde se condensam interditos, desejos e tensões sociais.

Diante dessas bases, torna-se possível observar como o *slasher* opera com uma gramática visual que transforma o corpo feminino em signo privilegiado do gênero: objeto de desejo, alvo de vigilância e, muitas vezes, instrumento de punição narrativa. A seguir, a análise se volta para o modo como esses códigos de representação e olhar se materializam na linguagem audiovisual do *slasher*, articulando erotização, vulnerabilidade e violência.

2.5 O olhar masculino e o corpo feminino no *slasher*

Compreendidas as bases da representação (Hall, 2016) e a organização do olhar como estrutura de poder (Berger, 1999; Mulvey, 2018), torna-se possível observar como o *slasher* materializa esses códigos de maneira particularmente explícita. No subgênero, a violência não é apenas narrada: ela é organizada pelo dispositivo cinematográfico, de modo que o suspense se estrutura por uma dinâmica recorrente de exposição, perseguição e captura. Nesse percurso, o corpo feminino aparece como ponto de convergência da cena – aquilo que é buscado, enquadrado e, por fim, violentado. Assim, mais do que “tema”, a mulher é frequentemente convertida em dispositivo visual: a narrativa se organiza em torno de sua exposição ao olhar e de sua transformação em alvo, evidenciando a dimensão cultural e política das imagens em circulação.

Essa dinâmica se dá porque o *slasher* opera com uma gramática audiovisual que articula, de modo recorrente, três operações: (1) a produção de vulnerabilidade pela *mise-en-scène* e pela montagem; (2) a erotização por meio de enquadramentos que fragmentam e selecionam o corpo; e (3) a inscrição da violência como culminância simbólica do controle. Em termos formais, essa construção se materializa por procedimentos visuais específicos: a câmera que vigia e se aproxima sem ser vista, a duração do plano que prolonga a vulnerabilidade, a centralidade do corpo no quadro, o recorte de partes corporais, a alternância entre proximidade e distância e, sobretudo, o uso de recursos como câmera subjetiva (POV) e planos por trás do observador (OTS)¹, que aproximam o espectador da perspectiva do agressor. Em vez de funcionar apenas como registro, a imagem assume papel ativo na dramaturgia da ameaça: ela não acompanha o acontecimento, ela produz a sensação de domínio, antecipação e controle, frequentemente alinhando o público a uma posição de onipotência que “agrada” por colocá-lo no centro do processo narrativo (Vieira, 2007).

¹ POV é a sigla de *point of view* (“ponto de vista”) e designa a câmera subjetiva, isto é, o enquadramento que organiza a imagem como se o espectador ocupasse a posição visual de uma personagem. OTS é a sigla de *over-the-shoulder* (“sobre o ombro”) e refere-se ao plano por trás do observador, em que a câmera enquadra a ação a partir de trás de uma personagem (com seu ombro/cabeça parcialmente em primeiro plano), orientando a percepção do espaço e das relações entre quem observa e quem é observado.

É nesse ponto que o corpo feminino, no *slasher*, funciona como signo cultural: seu sentido não reside no corpo em si, mas é construído por códigos compartilhados que organizam o que é visível e inteligível (Hall, 2016, p. 41). O *slasher*, então, não apenas reflete discursos de gênero; ele os torna visíveis em sua própria forma, na medida em que a câmera, a posição do espectador e a dramaturgia da perseguição reiteram padrões como juventude, sexualização e punição. A crítica feminista do cinema contribui para compreender essa engrenagem ao mostrar como o prazer de olhar pode se vincular a uma lógica escopofílica e *voyeurística*, na qual o outro é tomado como objeto e submetido a um olhar “fixo, curioso e controlador” (Mulvey, 2018, p. 424).

A partir dessas premissas, esta seção examina como tais operações se inscrevem na forma do *slasher*, observando de que modo recursos como câmera subjetiva (*point of view* – POV), planos *over the shoulder* (OTS), duração do plano, composição do quadro e ênfase em partes do corpo organizam um olhar que erotiza, disciplina e, muitas vezes, pune. Os *slashers* clássicos – dirigidos majoritariamente por homens e ancorados em uma estética que favorece a objetificação – constituem terreno particularmente fértil para essa lógica visual, pois a *mise-en-scène*, enquanto organização dos elementos em cena, tende a transformar situações cotidianas e íntimas em espetáculo: movimentos de câmera lentos, ângulos específicos, figurinos reveladores e jogos de luz fragmentam e expõem o corpo das mulheres ao olhar do espectador e, com frequência, também ao olhar do agressor.

Nesse sentido, a observação de Berger de que “só vemos aquilo que olhamos. Olhar é um ato de escolha” (Berger, 1999, p. 10) é fundamental, pois evidencia que a construção imagética é atravessada por intencionalidades: no *slasher*, as escolhas de enquadramento, duração e posição da câmera determinam o que será visto, como será visto e quem será colocado em condição de exposição, reiterando uma visualidade moldada por e para o olhar masculino. É a partir desse arcabouço formal que se analisam filmes centrais do subgênero.

Noite Do Terror (1974), dirigido por Bob Clark, é um *slasher* canadense que, embora siga algumas convenções do gênero, também antecipa críticas que viriam a ser articuladas posteriormente. A trama acompanha um grupo de jovens

universitárias que vivem em uma casa de fraternidade e começam a receber telefonemas obscenos durante o recesso de Natal – até que uma delas desaparece misteriosamente e eventos violentos se desenrolam. No filme, o olhar masculino se manifesta de forma complexa e até inovadora para a época. Desde as cenas iniciais, o espectador vê a casa da fraternidade pelos olhos do assassino, podendo ouvir até mesmo sua respiração (FIG. 4).

Figura 4 – Ponto de vista do assassino olhando a fraternidade



Fonte: Noite do Terror (1974)

Essa técnica de câmera *point of view* (POV), coloca a câmera no lugar de um personagem – neste caso, o assassino – e posiciona o público na perspectiva de quem observa de maneira oculta, como um *voyeur*. O efeito gerado é desconfortável, pois não apenas nos aproxima do assassino, como também nos faz compartilhar de seu olhar invasivo. Esse é um exemplo direto de um dos prazeres visuais analisados por Laura Mulvey: a escopofilia — o prazer de olhar, especialmente, de forma invasiva: “Há circunstâncias nas quais o próprio ato de olhar já é uma fonte de prazer [...]” (Mulvey, 2018, p. 424). A autora se apoia na teoria psicanalítica de Freud, que identificava a escopofilia como uma das pulsões sexuais parciais, ligadas ao prazer de transformar o outro em objeto: “Nesse ponto ele associou a escopofilia com o ato de tomar as outras pessoas como objetos, sujeitando-as a um olhar fixo, curioso e controlador” (Mulvey, 2018, p. 424). Essa proximidade com as perspectivas do assassino não apenas gera desconforto, mas também força o espectador a confrontar o próprio prazer *voyeurístico*, revelando a

dimensão perturbadora da escopofilia que Mulvey descreve. Ao invés de simplesmente assistir, o público é cúmplice do olhar invasivo, borrando as linhas entre observador e predador.

Além do *point of view* do assassino, a câmera muitas vezes captura as moradoras da fraternidade em momentos íntimos – conversando, dormindo, se arrumando ou mesmo vulneráveis emocionalmente. Ainda que o filme não seja sexualmente explícito, há um foco constante no corpo feminino observado e violado, como objeto de desejo ou punição. Há também o olhar controlador, representado por Peter (Keir Dullea), namorado da personagem principal Jess (Olivia Hussey). Ele quer que Jess abandone seus sonhos e se case com ele, rejeitando sua autonomia – especialmente sua decisão de abortar. Ele a pressiona, tenta culpá-la e a vê como uma extensão de seus próprios desejos. Nesse sentido, Peter é um representante simbólico do patriarcado: quer controlar o corpo e as escolhas de Jess. O controle masculino, portanto, não se limita ao olhar visual da câmera ou do assassino, mas se manifesta também na narrativa como um todo, atravessando relações afetivas, decisões reprodutivas e os limites da autonomia feminina, configurando um *olhar de posse* que transcende a mera visualidade.

Halloween - A Noite do Terror (1978) apesar de ter sido co-escrito por uma mulher, a roteirista e produtora Debra Hill, é mais um dos exemplos de como as escolhas de *mise-en-scène* refletem a lógica visual dominante do cinema. Dirigido por John Carpenter, o filme consolidou muitas das convenções do *slasher*, aprofundando a presença do olhar masculino sobre o corpo feminino. Na trama, acompanhamos Laurie Strode (Jamie Lee Curtis) e suas amigas Annie e Lynda ao longo de um dia comum que culmina em violência extrema quando começam a ser perseguidas por Michael Myers, um assassino mascarado que retorna à sua cidade natal em busca de novas vítimas.

As amigas de Laurie, especialmente Annie (Nancy Kyes), são filmadas em situações que expõem seus corpos de maneira sutil, mas significativa. Em uma das cenas, Annie está na cozinha e após se sujar, se despe para colocar uma roupa nova. Antes de vestir uma camisa branca, ela permanece em cena apenas com calcinha e meias $\frac{3}{4}$. A câmera permanece do lado de fora da casa, posicionada

como se compartilhasse o olhar de Michael, que aparece na lateral do quadro, espreitando pela janela. Aqui, a câmera não é um *point of view* (POV) como em *Black Christmas*, mas sim um plano *over the shoulder* (OTS), posicionada atrás de Michael. Essa escolha sugere a perspectiva pessoal do assassino, aproximando o espectador de seu olhar, sem adotar totalmente seu ponto de vista. O plano é fixo, e o corpo de Annie é centralizado e destacado, com ênfase nas pernas e nádegas (FIG. 5). Trata-se de uma ação banal – ela apenas troca de roupa – mas a forma como é enquadrada transforma esse momento íntimo e cotidiano em espetáculo visual.

Figura 5 – Annie se despe na cozinha enquanto é observada por Michael



Fonte: *Halloween - A Noite do Terror* (1978)

Essa imagem evidencia a naturalização da objetificação do corpo feminino, mesmo em situações prosaicas. O olhar da câmera constrói erotização onde não há intenção narrativa de sedução. Como afirma Berger: “toda imagem incorpora uma forma de ver” (Berger, 1999, p. 12). A forma como Annie é apresentada revela intencionalidades que atravessam a cena, reforçando uma estrutura visual construída sob a lógica de um olhar masculino dominante. Pouco depois, a personagem é assassinada, consolidando uma dinâmica recorrente no *slasher*: a mulher que atrai o olhar também é aquela que será punida. Essa relação entre erotização e violência será aprofundada na próxima seção, quando o corpo feminino será analisado como objeto de desejo e instrumento de controle simbólico. Desse modo, a violência no *slasher* não aparece apenas como evento isolado, mas como

mecanismo que reorganiza o erotismo em chave disciplinar, convertendo a exposição do corpo em preâmbulo da punição.

2.6 Erotização, objetificação e punição

O subgênero *slasher* constrói de forma recorrente uma associação direta entre sexualidade feminina e punição, sustentada por uma complexa rede de significados visuais, narrativos e simbólicos. Um elemento central dessa lógica é a relação do falo com as armas. O falo, na teoria psicanalítica, não se refere apenas ao órgão sexual masculino, mas a um conceito simbólico de poder, dominância e autoridade. Nessa chave, ele opera como um significante que estrutura posições na ordem do desejo e da cultura, não devendo ser confundido de modo imediato com o pênis (KHAZNADAR, 2022).

Ao mesmo tempo, essa centralidade pode funcionar como uma espécie de “norma do falo”, isto é, um eixo que tende a hierarquizar inteligibilidades simbólicas e a posicionar a mulher sob regimes de falta, abjeção e desautorização, com efeitos diretos sobre como a feminilidade é narrada e regulada (MARTINS, 2021). Nesse sentido, a arma – frequentemente lâmina, faca ou objeto perfurante – pode ser lida, no *slasher*, como um operador visual e narrativo que materializa essa gramática simbólica: ela condensa ameaça, controle e punição, conectando erotização e violência em uma mesma economia de sentido.

Assim, facas, lâminas, machados e instrumentos similares frequentemente são enquadrados como extensões do corpo do assassino, funcionando como vetores de domínio sobre o corpo feminino. Como observa Laura Mulvey (2018), “o paradoxo do falocentrismo em todas as manifestações reside no fato de que ele depende da imagem da mulher castrada para dar ordem e significado ao seu mundo” (p. 420). Desse modo, quando a arma é exibida em primeiro plano – muitas vezes em eixo vertical, centralizada no quadro ou apresentada como prolongamento do braço – ela tende a operar como falo simbólico, combinando erotização e ameaça e convertendo o ato de matar em um ritual de poder.

Essa lógica é exemplificada logo na abertura de *Halloween* (1978). Michael Myers, ainda criança, flagra sua irmã Judith Myers em um ato sexual e a mata. O

enquadramento da cena expõe seu corpo nu, com os seios à mostra, ensanguentado no chão (FIG. 6), enquanto Michael é mostrado com expressão fria e silenciosa.

Figura 6 – Corpo de Judith Myers exposto após sua morte



Fonte: *Halloween* (1978)

Essa sequência estabelece não apenas o caráter do assassino, mas também o núcleo temático do gênero: a sexualidade feminina, apresentada de forma erótica e vulnerável, é associada à violência. A câmera objetiva o corpo da vítima como fragmento – seios, pernas – reforçando o fetichismo e transformando partes do corpo em objetos de violência e desejo. John Berger (1999) comenta que:

A mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o espectador ‘ideal’ é masculino, e a imagem da mulher tem como objetivo agradá-lo. (Berger, 1999, p. 66)

O corpo da vítima se torna simultaneamente objeto de prazer visual e alvo de destruição, reafirmando a relação entre erotização e punição. Outras cenas do filme reforçam essa dinâmica: Lynda, amiga de Laurie, é estrangulada com o fio de um telefone enquanto se encontra no quarto, esperando pelo namorado, novamente com os seios à mostra (FIG. 7). Ela estava no telefone com Laurie quando Michael a ataca. Seus gritos e gemidos ao ser enforcada com o fio do telefone são confundidos com gemidos sexuais por Laurie. O enquadramento da câmera mantém o corpo de Lynda em destaque, transformando a morte em espetáculo visual. Berger (1999) lembra que “ter nascido mulher é ter nascido, num determinado e confinado espaço,

para a guarda do homem” (p. 48), reforçando o enquadramento ideológico do corpo feminino como território controlado e vigiado.

Figura 7 – Lynda é atacada por Michael Myers



Fonte: *Halloween* (1978)

A mesma dinâmica está presente em *Sexta-Feira 13* (1980). Na cena de abertura, ambientada em 1958 no Acampamento *Cristal Lake*, dois jovens se afastam do grupo para ter relações sexuais em uma cabana. A câmera subjetiva assume o ponto de vista do assassino, acompanhando silenciosamente sua aproximação. O rapaz é morto primeiro, mas o enquadramento privilegia a reação da jovem, que grita desesperada e diretamente para a câmera (FIG. 18), rompendo a ilusão narrativa e colocando simbolicamente o espectador no lugar do agressor.

Figura 8 – *Close-up* de reação da primeira vítima ao ser atacada



Fonte: *Sexta-Feira 13* (1980)

Posteriormente, outra sequência no Acampamento *Cristal Lake* mostra mais um casal se isolando em uma cabana. A jovem Jeannine é mostrada tirando a calça, e a câmera dá destaque às suas nádegas (FIG. 9), evidenciando a erotização do corpo feminino. O rapaz é morto pelo assassino no local, mas a jovem não presencia sua morte. Ela se dirige a outro ambiente – o banheiro – onde é assassinada de forma brutal, recebendo uma machadada no rosto (FIG. 10). Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002) afirmam que o grotesco “mistura o belo e o repulsivo, o erótico e o mortal” (p. 57), e aqui a câmera mantém o corpo da vítima como centro, prolongando o sofrimento e transformando a morte em espetáculo visual.

Figura 9 – Câmera privilegia momento em que Jeannine se despe



Fonte: Sexta-Feira 13 (1980)

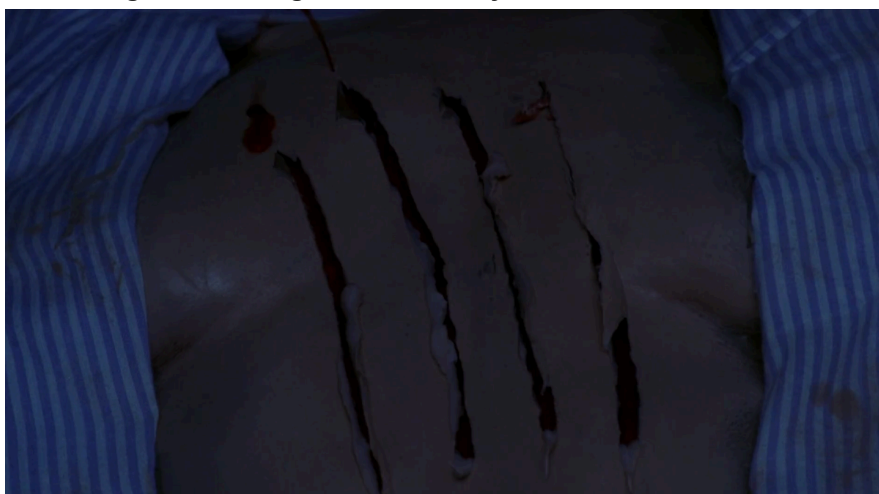
Figura 10 – Jeannine morta com uma machadada no rosto



Fonte: Sexta-Feira 13 (1980)

Em *A Hora do Pesadelo* (1984), a relação entre erotização e violência é intensificada na cena em que Tina é atacada por Freddy Krueger logo após ter tido relações sexuais com seu namorado Rod. A sequência começa com movimentos sugestivos na cama, rapidamente transformando-se em um ataque brutal, com o corpo da vítima sendo erguido e arrastado pelas paredes e teto enquanto ela grita. A câmera prolonga o olhar *voyeurístico*, dando foco no peito de Tina com os cortes feitos pelas lâminas de Freddy (FIG. 11), mostrando o corpo feminino como objeto de desejo e violência simultaneamente, principalmente após Tina morrer e seu corpo coberto de sangue ser exposto (FIG 12). Mulvey (2018) explica que, em termos psicanalíticos, “a figura feminina coloca um problema mais profundo. Ela também conota algo que o olhar continuamente contorna, e rejeita: sua falta de um pênis, que implica uma ameaça de castração e, por conseguinte, desprazer” (p. 431). Essa ameaça simbólica de castração se manifesta na violência direcionada às mulheres no *slasher*, articulando erotização, medo e punição.

Figura 11 – As garras de Freddy entre os seios de Tina



Fonte: *A Hora do Pesadelo* (1984)

Figura 12 – Corpo de Tina coberto de sangue exposto após sua morte



Fonte: A Hora do Pesadelo (1984)

A fragmentação e fetichização do corpo feminino são padrões recorrentes nos *slashers* clássicos. A punição funciona como norma social que busca restaurar uma moralidade conservadora. A narrativa do *slasher*, ao punir mulheres sexualmente ativas, estabelece hierarquias simbólicas e reforça o poder masculino. Jacques Derrida (1972) complementa essa ideia, evidenciando a dominação masculina no discurso visual: “entre oposições binárias não estamos lidando com [...] uma coexistência pacífica [...] mas sim com uma hierarquia violenta. Um dos dois termos governa [...] o outro, ou tem a primazia” (*apud* Hall, 2016, p. 192). Barbara Leandra Porto Mota (2024), em sua análise sobre a interconexão entre poder, saber, gênero e sexualidade, destaca a influência de Foucault e Butler para compreender como o poder atua de forma produtiva. Conforme Hall (2016), este poder é parte de um “discurso que regula não apenas como representamos, mas como pensamos e agimos em relação a determinadas identidades” (p. 26).

Além disso, como apontam Sodré e Paiva (2002), o grotesco se manifesta pela associação entre o erótico e o mortal, entre o belo e o repulsivo (Sodré; Paiva, 2002, p. 57), o que ajuda a compreender por que o *slasher* insiste em prolongar o espetáculo do corpo feminino no instante em que ele é destruído. A violência, portanto, não surge como interrupção do erotismo, mas como seu desdobramento imagético: o que é desejado e exibido torna-se também aquilo que é dominado e eliminado. Nesse sentido, o *slasher* consolida uma gramática audiovisual em que

erotização, objetificação e punição se articulam como um único sistema de significação – e é justamente essa ambivalência que, mais adiante, permitirá observar como filmes posteriores podem deslocar ou reconfigurar essas mesmas convenções, inclusive quando assumem uma postura auto reflexiva diante do próprio gênero.

3. AS FIGURAS FEMININAS EM *PÂNICO* (1996)

3.1 Arquétipos femininos no *slasher* e o jogo de *Pânico* com “regras”

Em *Pânico* (1996), a metalinguagem não se limita a diálogos sobre filmes de terror. Ela estrutura as próprias personagens como variações de tipos reconhecíveis do *slasher*. Esses tipos – aqui compreendidos como arquétipos narrativos recorrentes, e não como essências fixas – operam como atalhos de reconhecimento para o espectador, ao mesmo tempo em que funcionam como alvos de ironia e deslocamento. Assim, o filme ativa figuras como a vítima inaugural, a amiga sexualmente ativa e a protagonista associada ao polo da contenção moral, mas as reconfigura por meio da agência, humor e autoconsciência. Esse procedimento permite que o subgênero seja “comentado” enquanto é encenado: os arquétipos aparecem como linguagem do *slasher* e como campo de disputa, em que o corpo feminino pode ser simultaneamente espetacularizado e estrategicamente reposicionado.

Para fundamentar essa leitura, é útil recuperar a formulação junguiana do inconsciente coletivo, definido como uma camada da psique distinta do inconsciente pessoal por não resultar da experiência individual, mas por existir como herança compartilhada; nele, o conteúdo seria “constituído essencialmente de arquétipos” (Jung, 2002, p. 53). Nessa perspectiva, o arquétipo não é uma “imagem pronta” totalmente consciente, mas a existência de formas estruturantes que organizam percepções, afetos e narrativas. Ao deslocar esse debate para o cinema, não se trata de afirmar que personagens “são” arquétipos em sentido absoluto; trata-se de reconhecer que o audiovisual mobiliza, reitera e atualiza formas simbólicas de longa duração, tornando-se as reconhecíveis em figuras, conflitos e trajetórias.

Essa passagem do plano psíquico para o cultural é especialmente produtiva quando se considera a forma como os arquétipos circulam em produtos simbólicos.

Anaz constata que, como a manifestação arquetípica ocorre na cultura, “as narrativas míticas” aparecem como algumas das primeiras formas simbólicas que veiculam imagens primordiais, evidenciando uma percepção do mundo mediada por projeções e figuras recorrentes (Anaz, 2020, p. 256). É nessa chave que o cinema – e, em particular um filme auto reflexivo como *Pânico* – pode ser lido como um sistema que reencena e reorganiza imaginários: não apenas “conta uma história”, mas aciona repertórios coletivos, testando sua permanência, seus limites e suas contradições quando colocados em cena.

No entanto, para que essa análise não se torne simplificadora, é necessário distinguir arquétipo de estereótipo. Em termos de construção de personagens, Anaz propõe que o estereótipo seja entendido como uma “degradação dos arquétipos”: enquanto personagens arquetípicos tendem a reunir traços contraditórios (positivos ou negativos), personagens estereotipados se organizam de modo plano, enfatizando apenas uma dimensão moral, psicológica ou comportamental (Anaz, 2020, p. 264).

No *slasher*, essa distinção é decisiva porque o gênero historicamente operou com economias narrativas mais ou menos padronizadas, frequentemente reduzindo mulheres a funções rígidas – a “promíscua”, a “virgem”, a “vítima” – o que facilita tanto a objetificação quanto a punição. *Pânico* se diferencia ao tornar essa simplificação parte do próprio comentário metalinguístico: o filme convoca estereótipos para expô-los, mas também concede brechas de complexidade que impedem que as personagens femininas permaneçam inteiramente aprisionadas a um único traço.

Essa discussão pode ser densificada por Stuart Hall, que situa a estereotipagem como prática de representação diretamente implicada na produção e regulação de sentido. Ao descrever como a cultura organiza a inteligibilidade social, Hall mostra que a estereotipagem opera pela redução e pela fixação: “os estereótipos se apossam das poucas características ‘simples, vívidas, memoráveis, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas’ sobre uma pessoa: tudo sobre ela é reduzido a esses traços” (Hall, 2016, p. 191). Para o autor, esse procedimento não apenas simplifica, mas estabiliza e naturaliza a diferença, pois “a

estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a ‘diferença’” (Hall, 2016, p. 191). No *slasher*, tal dinâmica é especialmente visível quando personagens femininas são convertidas em marcas morais – a recatada, a sexualmente ativa, a “exposta” – e passam a funcionar menos como sujeitos complexos e mais como sinais de destino narrativo (proteção, exposição, punição).

Além disso, Hall enfatiza que a estereotipagem “implanta uma estratégia de ‘cisão’, que divide o normal e aceitável do anormal e inaceitável” e, ao fazê-lo, “exclui ou expõe tudo o que não cabe, o que é diferente” (Hall, 2016, p. 191). Essa lógica de fechamento ajuda a compreender por que o *slasher* clássico costuma associar condutas femininas a regimes de julgamento: certos comportamentos e sexualidades são enquadrados como “desvio” e, por isso, tornam-se narrativamente puníveis. Hall reforça, ainda, que a estereotipagem possui “características de prática de fechamento e exclusão” e “tende a ocorrer onde existem enormes desigualdades de poder” (Hall, 2016, p. 192) – aspecto decisivo para ler o *slasher* como campo em que gênero, corpo e punição são articulados por hierarquias visuais e simbólicas.

Além disso, o termo “arquétipo” pode ser mobilizado em um sentido narrativo, como função dramática. No campo da escrita audiovisual, Guerra e Tonetto propõem que certos papéis recorrentes operam como “funções” que organizam a progressão do enredo e facilitam o reconhecimento do espectador (Guerra; Tonetto, 2010, p. 7). Nesse vocabulário, o herói é a figura em torno da qual se concentra a ação e cuja trajetória sustenta o conflito; o mentor atua como mediação de saber e orientação (regras, conselhos, instrumentos simbólicos); a sombra condensa a força antagonista que produz ameaça e medo; e o pícaro opera como elemento de comentário e descompressão, frequentemente associado ao humor e à ironia (Guerra; Tonetto, 2010, p. 7). Assim, essa abordagem complementa Jung ao permitir observar como personagens cumprem tarefas estruturais – iniciar o conflito, intensificar o risco, organizar o ponto de vista – sem que isso implique reduzir a personagem a uma tipologia fixa.

Aplicado a *Pânico*, esse quadro teórico permite compreender que as personagens são desenhadas como variações conscientes de um repertório do *slasher*. A “vítima inaugural” (Casey) inaugura o regime de espetáculo e estabelece

o contrato de risco; a “amiga sexualmente ativa” (Tatum) dramatiza a zona em que liberdade, humor e vulnerabilidade se cruzam; e a figura pública feminina (Gale) reconfigura, em chave adulta e midiática, o poder de olhar e de narrar – deslocando o eixo do desejo para o eixo do controle simbólico, da visibilidade e da reputação. Assim, a análise por arquétipos não substitui a leitura de gênero e do olhar; ela funciona como ponte para organizar, com rigor, como cada personagem encena e negocia papéis tradicionais do *slasher* e como esses papéis são tensionados no interior do filme.

Embora este trabalho privilegie as figuras femininas, a análise considera os personagens masculinos e seus diálogos na medida em que operam como dispositivos narrativos do olhar, da vigilância e da moralidade que estruturam a representação do corpo feminino no *slasher*. Em outras palavras, os homens aparecem aqui não como centro interpretativo, mas como operadores formais e discursivos: são eles que, com frequência, enunciam “regras”, produzem suspeita, ativam o comentário metalinguístico e organizam a economia do controle (quem pode olhar, quem é olhado e quais condutas são moralmente marcadas). Essa opção permite sustentar o foco nas mulheres sem apagar a engrenagem que, no próprio filme, legitima e regula os sentidos atribuídos ao feminino.

A partir dessas premissas, as subseções seguintes analisam, em detalhe, como Casey, Tatum e Gale materializam tais funções e imagens recorrentes – ora reafirmando códigos do *slasher*, ora introduzindo deslocamentos que evidenciam agência, autoconsciência e disputa pela narrativa do próprio corpo e da própria imagem.

3.2 Casey Becker: a vítima inaugural e a fundação do “contrato” visual do *slasher*

Dentro do vocabulário narratológico de funções (Guerra; Toneto, 2010), a vítima inaugural cumpre uma tarefa decisiva: abrir o conflito, instalar o medo e apresentar as regras implícitas no mundo diegético. Em *Pânico*, Casey Becker (Drew Barrymore) ocupa exatamente essa função (FIG. 13). A escolha de Barrymore reforça esse estatuto inaugural também no nível extradiegético: por se tratar de uma atriz amplamente reconhecida pelo público desde E.T - O Extraterrestre (1982), e já

com uma filmografia consolidada em 1996, sua presença inicial tende a produzir uma expectativa de centralidade e segurança narrativa. Sua aparição parece “cotidiana” e relativamente banal – casa vazia, pipoca, telefone – e é justamente a partir dessa banalidade, intensificada pelo reconhecimento prévio da estrela, que a violência se torna pedagógica: o filme ensina ao espectador como será o terror.

Figura 13 – Casey Becker atendendo ao telefone em sua casa



Fonte: *Pânico* (1996)

Se a teoria junguiana entende arquétipos como formas estruturantes que orientam percepção e narrativa (Jung, 2002), Casey é acionada como figura altamente reconhecível: ela representa a primeira encarnação do corpo feminino como alvo e espetáculo. Essa “primeira morte” não existe apenas para chocar; ela estrutura a expectativa do espectador, estabelecendo o que podemos chamar de contrato de risco: depois dali, a ameaça é real, a casa é vulnerável, o telefone é arma e o corpo feminino é o campo privilegiado de inscrição do horror.

3.2.1 Metalinguagem como dispositivo de controle

O elemento que singulariza *Pânico* é que o assassino não apenas ameaça, ele fala a linguagem do *slasher* e obriga a personagem a entrar nessa gramática. *Ghostface*, o assassino mascarado que liga para Casey, não se limita a perseguir: ele organiza um “jogo” de perguntas sobre filmes de terror e “regras”. Esse jogo não é neutro – ele é um mecanismo de dominação. Em vez de a metalinguagem libertar Casey, ela a aprisiona num ritual em que o assassino define termos, ritmo e punição.

A cultura do subgênero vira uma linguagem de coerção: o conhecimento do *slasher* deixa de ser proteção e passa a ser exigência, performance e tortura (FIG. 14).

Essa estrutura evidencia que, mesmo quando o filme “ri” das convenções, ele também as utiliza como engrenagem narrativa. Ou seja: o comentário metalinguístico não suspende a violência, ele a intensifica ao transformar a vítima em participante de um ritual controlado. Assim, o que está em jogo é a disputa de sentido: se o significado não está “nas coisas em si”, mas é produzido pelo sistema de representação (Hall, 2016), a cena mostra como o *slasher* dispõe de códigos prévios capazes de organizar o medo e de orientar a leitura do corpo feminino como alvo legítimo do espetáculo.

Figura 14 – Casey trancando a porta de sua casa



Fonte: *Pânico* (1996)

3.2.2 Assimetria do espetáculo masculino e feminino

A diferença entre Steve e Casey explicita uma economia visual típica do *slasher*. Steve Orth (Kevin Patrick Walls), namorado de Casey e refém do assassino na cena de abertura, tem sua morte tratada fora do quadro: o ato não é exibido diretamente, e o corpo surge apenas depois como revelação. Já a morte de Casey, recebe uma encenação prolongada, e o filme concentra o choque não apenas no cadáver, mas também na reação da personagem – especialmente no close do rosto horrorizado quando ela percebe as consequências do “jogo” (FIG. 15 e 16).

Figura 15 – O *close-up* no rosto horrorizado de Casey, após a revelação da morte de Steve



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 16 – Steve amarrado e morto do lado de fora



Fonte: *Pânico* (1996)

Essa assimetria permite evidenciar o modo como a violência é distribuída como espetáculo: o corpo masculino tende a funcionar como elemento de trama (prova ou resultado), enquanto o corpo feminino tende a receber a duração, perseguição e exposição. Em termos de olhar, trata-se de uma decisão formal que organiza aquilo que Berger chama de escolha: “olhar é um ato de escolha” (1999, p. 10). A *mise-en-scène* escolhe o que mostrar, por quanto tempo e em qual intensidade e, nessa cena, a escolha se concentra no sofrimento feminino como centro sensível da sequência.

3.2.3 Dominação física, vulnerabilidade e exposição

A perseguição culmina no jardim, onde a violência se torna explícita: Casey corre tentando escapar e é alcançada; *Ghostface* abafa seus gritos e a esfaqueia no lado esquerdo do peito, e depois se posiciona sobre ela, estrangulando-a. A posição do agressor, por cima da vítima, reforça visualmente o controle e a dominação, organizando o corpo feminino como superfície da punição. Ainda que *Pânico* evite nudez explícita, a encenação mantém a centralidade do corpo feminino como objeto privilegiado do terror, tensionando a relação entre medo e espetáculo (FIG. 17, 18, 19 e 20).

Figura 17 – Casey correndo no jardim, tentando escapar do assassino



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 18 – *Ghostface* esfaqueando Casey na região do peito



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 19 – Casey caída e sangrando após ser esfaqueada



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 20 – *Ghostface* se posicionando sobre Casey, estrangulando-a



Fonte: *Pânico* (1996)

A cena culmina em uma imagem perturbadora: o corpo de Casey é exposto, pendurado em uma árvore no jardim, balançando lentamente, como um troféu macabro. Essa exposição final do corpo da mulher como troféu remete à noção de Berger de que “os homens olham as mulheres e as mulheres veem-se olhadas” (Berger, 1999, p. 49): o corpo é transformado em objeto de exibição e julgamento. Assim, mesmo ao assumir um tom autoconsciente, *Pânico* reitera uma herança do *slasher* clássico: a violência contra a mulher é construída como espetáculo visual – e a vítima inaugural funda esse regime imagético desde o primeiro ato (FIG. 21 e 22).

Figura 21 – Corpo de Casey pendurado em uma árvore no jardim



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 22 – Exposição final do corpo de Casey pendurado em uma árvore



Fonte: *Pânico* (1996)

3.3 Tatum Riley: a amiga sexualmente ativa e tensão entre agência e punição

No repertório do *slasher*, a amiga sexualmente ativa costuma operar como figura de contraste com a protagonista: expansiva, socialmente visível, corporalmente mais disponível e frequentemente associada ao humor e à transgressão. Em *Pânico*, Tatum Riley (Rose McGowan), melhor amiga de Sidney Prescott e irmã do policial Dewey Riley (David Arquette), é construída a partir desse lugar reconhecível, mas não se reduz a ele. O filme mobiliza o arquétipo como atalho de reconhecimento – em termos de função dramática, ela é a personagem que amplia o campo social da protagonista, oferece rede de apoio e, ao mesmo tempo, desloca a narrativa para situações de risco (Guerra; Tonetto, 2010). Ainda assim, o tratamento conferido à Tatum revela um ponto central para esta análise: mesmo quando a personagem demonstra inteligência prática e autoconsciência, a estrutura

moral do *slasher* continua operando, fazendo com que agência e punição coexistam como forças contraditórias dentro do mesmo corpo feminino.

Em *Pânico*, essa figura não aparece como estereótipo totalmente plano. Pelo contrário, o filme concede a Tatum humor, inteligência e capacidade prática, criando brechas de complexidade, contradição e ambivalência que aproximam a personagem do que Anaz (2000) define como arquetípico e a afastam da degradação estereotipada. É justamente por Tatum não ser “burra” que sua morte adquire força: ela evidencia que o código moral do *slasher* pode sobreviver mesmo quando as personagens parecem conscientes dele.

Essa contradição é relevante para não confundir arquétipo com estereótipo. Se o arquétipo funciona como forma estruturante que organiza percepções e narrativas (Jung, 2002), a estereotipagem, por sua vez, tende a reduzir sujeitos a poucos traços fixos e facilmente reconhecíveis (Hall, 2016). No *slasher*, essa fixação aparece com frequência na oposição entre “recatada” e “exposta”, “pura” e “promíscua”, oposição que produz destinos narrativos distintos. A importância de *Pânico* está em tensionar essa engrenagem: o filme sabe que opera com tipos e “regras”, mas expõe esse mecanismo como linguagem – ao mesmo tempo em que não o abandona por completo.

3.3.1 Contraste visual: Tatum e Sidney no espaço escolar

A entrada de Tatum no espaço escolar já organiza um contraste claro com Sidney, que se apresenta de modo mais contido e desconfortável diante da escalada da violência (FIG.. Tatum, ao contrário, mobiliza humor e uma postura aparente de despreendimento, comentando o crime contra Casey com ironia e naturalizando a brutalidade como se estivesse descrevendo “um filme”. Essa diferença de postura opera como chave de leitura: uma feminilidade contida e vigilante versus uma feminilidade expansiva e socialmente visível, oposição que o *slasher* tradicionalmente utiliza como marcador moral.

A *mise-en-scène* reforça essa oposição ao enquadrar as duas no mesmo espaço coletivo, com os rapazes do grupo funcionando como moldura do olhar social que comenta, observa e hierarquiza as feminilidades em cena (FIG. 23). Nesse

enquadramento, Sidney permanece visualmente associada à contenção, enquanto Tatum ocupa uma posição mais expansiva e corporalmente disponível, tornando imediatamente legível a diferença simbólica entre ambas.

Figura 23 – Tatum e Sidney em contraste no ambiente escolar



Fonte: *Pânico* (1996)

Esse tipo de construção visual dialoga com Hall: a estereotipagem “reduz, essencializa, naturaliza e fixa a diferença” (Hall, 2016), criando um efeito de destino narrativo, como se certas condutas fossem “naturalmente” puníveis. Em *Pânico*, o filme encena esse regime de leitura – mas o faz de modo autoconsciente, preparando o terreno para que as “regras” sejam explicitadas por um personagem masculino adiante.

3.3.2 Masculinidades como dispositivos narrativos de leitura

Em consonância com o recorte metodológico deste trabalho, as figuras masculinas aparecem aqui como dispositivos de leitura. No caso de Tatum, Stu Macher (Matthew Lillard), seu namorado, funciona como operador formal da sexualidade da personagem: é por meio dele que o filme torna a intimidade “pública”, visível e performática. Após a suspensão das aulas e o anúncio da festa, Stu levanta Tatum, brinca com ela e transforma o corpo da jovem em gesto exibido diante de todos. Esse movimento não é apenas humor adolescente: ele visualiza o modo como a sexualidade feminina pode ser colocada em circulação social como espetáculo cotidiano.

Esse gesto de intimidade exibida – Stu carregando Tatum em plena via escolar, em meio ao fluxo de estudantes – transforma o corpo feminino em espetáculo, articulando desejo e exposição pública. O enquadramento ainda sugere o contraste com Sidney no mesmo espaço social, reforçando a diferença entre a sexualidade “performática” da amiga e a contenção da protagonista (FIG. 24 e 25).

Figura 24 – Stu carregando Tatum nos ombros



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 25 – Stu desfere tapa na bunda de Tatum



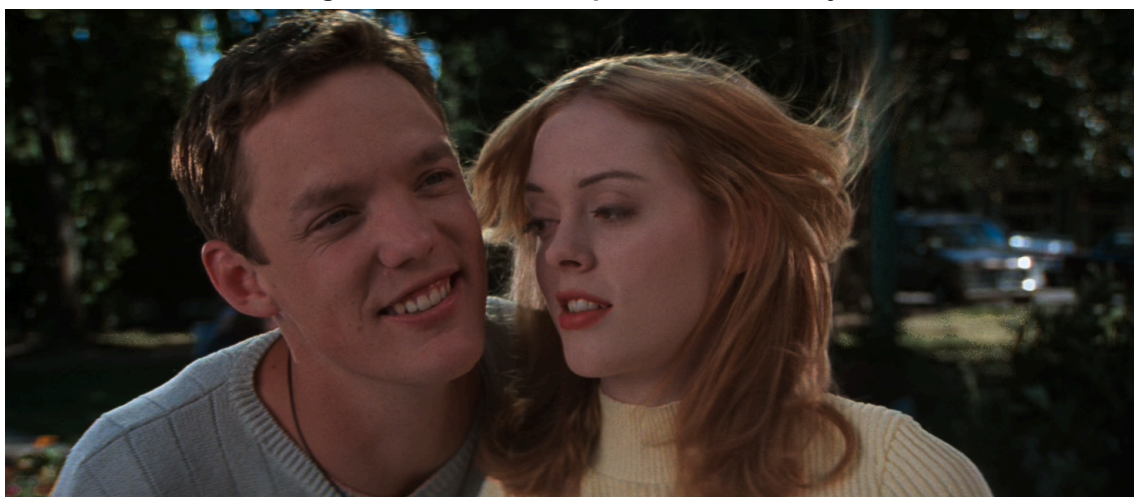
Fonte: *Pânico* (1996)

Essa encenação reforça como o *slasher* organiza suas diferenças por “cisão”: a cultura separa o aceitável do inaceitável e produz fechamento e exclusão (Hall, 2016). Aqui, a sexualidade de Tatum é enquadrada como visível, brincável, comentável — e, por isso, mais facilmente marcada.

A proximidade corporal e a naturalização do contato, destacadas em close, reforçam como a sexualidade de Tatum é socialmente legível, funcionando como

signo narrativo que o *slasher* tradicionalmente associa à vulnerabilidade e ao risco. Dessa forma, Stu opera como “operadores de leitura” interpretativa: sua performance torna visível aquilo que o gênero costuma marcar moralmente no corpo feminino (FIG. 26).

Figura 26 – Tatum olha para Stu com desejo



Fonte: *Pânico* (1996)

3.3.3 A festa como palco moral: excesso, metalinguagem e “regras”

A transição para a casa de Stu desloca o contraste para um espaço clássico do *slasher*: a reunião juvenil em ambiente doméstico sem supervisão adulta. O ambiente festivo, marcado por aglomeração, álcool e excitação coletiva, prepara o terreno para que as “regras” do *slasher* sejam enunciadas como ironia – mas também como engrenagem moral do gênero. A própria *mise-en-scène* sugere excesso, dispersão e disponibilidade do corpo, convertendo a casa em palco onde a norma será dita e, em seguida, testada pela narrativa (FIG. 27).

Figura 27 – Tatum e Stu trocam carícias durante festa



Fonte: *Pânico* (1996)

É nesse espaço que Randy (Jamie Kennedy), o cinéfilo do grupo, cumpre a função de “mentor” discursivo ao verbalizar códigos do subgênero – uma função que, no vocabulário de papéis narrativos, organiza o ponto de vista e ajuda o espectador a reconhecer a gramática do *slasher* (Guerra; Tonetto, 2010). Quando Randy afirma que “há certas regras a serem seguidas para sobreviver a um filme de terror” e estabelece como regra “nunca transar”, vinculando sexo à morte, ele explicita o dispositivo moral que o *slasher* frequentemente naturaliza: a punição como regulação do comportamento, especialmente do comportamento sexual.

Enquanto Randy verbaliza as regras, a *mise-en-scène* reforça o “clima” que essas regras pretendem regular, exibindo a sexualidade como prática cotidiana no espaço da festa. Ou seja: o filme diz a norma ao mesmo tempo em que mostra seu “descumprimento” como imagem, intensificando a ironia metalinguística e reafirmando a moralidade implícita do subgênero (FIG. 28).

Figura 28 – Tatum deitada sobre Stu



Fonte: *Pânico* (1996)

Esse paralelismo é decisivo: a metalinguagem não “liberta” as personagens, apenas torna explícito o mecanismo. Assim, o filme revela como o *slasher*, enquanto sistema de representação, distribui sentido por seleção e fixação (Hall, 2016): certas práticas são narrativamente marcadas como risco; e o corpo feminino – especialmente o corpo associado à sexualidade ativa – torna-se a superfície privilegiada dessa marcação.

3.3.4 A garagem: agência real e punição “mecânica”

O clímax de Tatum ocorre quando Stu pede que ela vá buscar cerveja na garagem – deslocamento aparentemente banal, mas estruturalmente típico do *slasher*, pois separa a personagem do espaço coletivo e a coloca em uma zona liminar (entre casa e exterior) onde a proteção do grupo deixa de operar. É ali que *Ghostface* a ataca. Inicialmente, Tatum reage com ironia, como se ainda pudesse tratar a ameaça como performance; contudo, quando percebe o risco real, ela demonstra uma agência física notável: usa objetos do espaço, golpeia o agressor, quebra garrafas, improvisa e resiste.

Esse detalhe é central porque impede uma leitura simplificadora: Tatum não morre por passividade. O filme, entretanto, reinscreve um momento de imprudência fatal ao fazê-la optar por escapar pela pequena portinha destinada ao animal – uma decisão que, narrativamente, reaproxima a personagem do estereótipo que a própria resistência havia desmentido. A morte ocorre quando *Ghostface* aciona o portão automático, esmagando-a sem contato direto: uma punição “mecânica”, impessoal,

como se a própria engrenagem do *slasher* cumprisse a regra anunciada pela metalinguagem (FIG. 29, 30 e 31).

Figura 29 – Tatum tenta passar pelo pequena porta da garagem



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 30 – Tatum fica presa na pequena porta da garagem



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 31 – Tatum é morta pelo portão da garagem



Fonte: *Pânico* (1996)

Nesse sentido, a trajetória de Tatum explicita uma contradição fundamental de *Pânico*: o filme tensiona estereótipos ao conceder inteligência e energia à personagem, mas não abandona inteiramente o código que associa sexualidade ativa à vulnerabilidade. A punição, portanto, não é apenas um evento de trama; ela aparece como permanência estrutural de um sistema de representação que, mesmo autoconsciente, continua a produzir fechamento e desigualdade de sentido (Hall, 2016).

3.3.5 Função dramática: retirada da rede de apoio e fechamento do cerco

No plano das funções dramáticas, a morte de Tatum cumpre uma tarefa decisiva: remove a principal rede de apoio emocional de Sidney e intensifica o isolamento da protagonista no terceiro ato. Assim, a “amiga sexualmente ativa” não é apenas um tipo moral; ela é também peça estrutural do *slasher*, pois sua eliminação “fecha o cerco” e força a *final girl* a enfrentar a ameaça em condições de vulnerabilidade ampliada (Guerra; Tonetto, 2010). O resultado é duplo: por um lado, a narrativa dramatiza o custo do excesso e do risco; por outro, evidencia que a autoconsciência – saber as regras – não basta para desativar o dispositivo, pois a própria forma do subgênero continua operando sobre os corpos em cena.

3.4 Gale Weathers: um novo arquétipo

Se Casey e Tatum operam sobretudo no eixo juvenil do *slasher*, Gale Weathers (Courtney Cox) desloca a análise para uma camada estrutural distinta: a esfera pública, mediada pela mídia, pela reputação e pela disputa de credibilidade. Nessa chave, Gale não funciona apenas como “mais uma” personagem no entorno do crime; ela é a personagem que institucionaliza o olhar, isto é, converte o ato de ver em narrativa pública, enquadramento e espetáculo.

Essa função dramatúrgica extrapola a diegese imediata do assassinato e atua como comentário metalinguístico sobre a circulação social do horror: a violência deixa de ser apenas um evento “privado” e passa a ser um acontecimento narrável, consumível e socialmente legível, com efeitos diretos sobre a imagem das mulheres envolvidas e sobre os sentidos atribuídos à elas.

Gale reconfigura um dos lugares mais recorrentes do *slasher*: o da figura feminina associada ao “excesso” – excesso de fala, de ambição, de presença pública. Se o *slasher* clássico costuma organizar as personagens femininas por marcas morais (a recatada, a sexualmente ativa, a punível), a personagem desloca o eixo do julgamento para outro regime: o da visibilidade e do controle simbólico. A personagem não se define prioritariamente pela sexualidade, mas pela capacidade de produzir narrativa sobre a violência e, sobretudo, de disputar quem pode transformar um crime em história pública. Nesse sentido, sua função dramática aproxima-se de um operador de mediação entre acontecimento e representação (Guerra; Tonetto, 2010), pois a personagem não apenas “aparece” no evento: ela o enquadra, o nomeia e o converte em conteúdo.

Esse deslocamento pode ser articulado à leitura de Hall (2016), para quem a representação não descreve a realidade de modo neutro, mas produz sentido por meio de seleção, repetição e fixação. A personagem expõe como a cidade organiza Sidney e Maureen por rótulos – “vítima”, “vagabunda”, “mentirosa”, “exposta” – e como esses rótulos circulam como instrumentos de fechamento simbólico (Hall, 2016). Em Gale, tal mecanismo se inverte: a personagem tenta reorganizar o sentido do caso, convertendo a vítima e a memória da vítima em capital jornalístico, mas também em campo de disputa pública.

3.4.1 Entrada em cena: a mulher pública como contraste visual e moral

A introdução de Gale ocorre no espaço escolar – local em que a violência já se tornara espetáculo social – e foi marcada por uma *mise-en-scène* que a destacou imediatamente do ambiente adolescente. O conjunto verde-limão, o microfone e a câmera funcionam como sinais de profissionalização e de agressividade visual: a personagem ocupou o quadro como corpo autorizado a olhar e a falar, ao passo que Sidney ocupou o lugar do corpo olhado e interpretado (FIG. 32). Nesse primeiro bloco, a personagem foi construída como figura “intrusiva”, pois sua presença deslocou o luto e o trauma para um registro de transmissão e consumo.

Figura 32 – Gale com conjunto verde limão ao vivo na escola



Fonte: *Pânico* (1996)

A composição do plano reforçou um contraste decisivo: em primeiro plano, o casaco com a inscrição “*Top Story*” indicou a lógica do acontecimento como produto, enquanto Gale, ao fundo, sustentou o microfone e o enquadramento noticioso. A personagem, portanto, foi apresentada não apenas como repórter, mas como dispositivo narrativo da visibilidade, pois sua aparição institui o crime como pauta e instaura a cidade como plateia.

3.4.2 Mediação televisiva: o trauma como imagem e a mulher como “matéria”

A presença de Gale também se instala por meio da televisão, quando Sidney assiste a cobertura do caso de assassinato de sua mãe em casa (FIG. 33). Nesse momento, o filme explicita que a personagem não depende do contato físico para produzir efeito: a imagem televisiva já organiza o olhar social, fabrica rumor e estabiliza versões sobre Maureen. A TV, como mediação, desloca a cena do assassinato para a cena da representação, tornando o trauma uma narrativa repetível. A cobertura jornalística, ao reiterar Maureen como “caso” e Sidney como “testemunha”, reorganiza o feminino sob uma grade de julgamento: o que está em disputa não é apenas “o que aconteceu”, mas o que a cidade passa a ver quando olha para essas mulheres.

Figura 33 – Gale na televisão



Fonte: *Pânico* (1996)

3.4.3 Confronto com Sidney

Quando Gale se aproxima de Sidney para obter declaração, o filme dramatiza um choque entre dois regimes: o da sobrevivente que tenta preservar a própria intimidade e o da profissional que transforma intimidade em material publicável (FIG. 34 e 35). Esse confronto foi encenado como disputa de poder: microfones e câmeras funcionam como extensões do olhar e como ferramentas de controle discursivo. Nesse bloco, o filme sugere que a violência contra Sidney não se dá apenas pelo assassino, mas também pela circulação social de sentidos que a fixam numa identidade pública.

Figura 34 – Gale tenta ir atrás de Sidney



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 35 – Gale insiste em falar com Sidney



Fonte: *Pânico* (1996)

A aproximação de Gale à vítima também pode ser lida como prática de fechamento, nos termos de Hall (2016), porque o enquadramento jornalístico tende a reduzir a complexidade do trauma a marcas facilmente reconhecíveis (culpa, escândalo, sexualidade, “verdade por trás”). A cena, ao insistir na captura de fala e imagem, converte Sidney em “objeto de pauta” e reforça que, no *slasher*, o corpo feminino é alvo tanto da violência física quanto da violência simbólica (FIG. 36 e 37).

Figura 36 – Gale entra ao vivo na porta da delegacia



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 37 – Gale entrevistando Sidney



Fonte: *Pânico* (1996)

A reação agressiva de Sidney, que dá um soco em Gale, reverte momentaneamente a assimetria: a vítima recusou o lugar de “matéria” e interrompeu o fluxo do espetáculo. Ainda assim, a estrutura do filme preservou a ambivalência: a personagem não desapareceu após ser repelida, pois a narrativa insistiu que o poder de falar e o poder de enquadrar permanecem em disputa.

3.4.4 A “*self-made woman*” e a ambivalência ética: agência feminina e moralização

A personagem pode ser analisada sob a chave da *self-made woman*, entendida como figura feminina que constrói capital simbólico e autoridade em um campo competitivo, frequentemente masculinizado, por meio de estratégias de visibilidade, assertividade e controle discursivo. Essa leitura não elimina a ambivalência ética da personagem; ao contrário, explicita como a agência profissional feminina tende a ser moralizada negativamente (como “oportunismo”) quando ocupa espaços públicos de poder.

Essa ambivalência aparece tanto no figurino quanto no comportamento: a personagem manteve postura frontal, vocabulário de comando e ritmo acelerado de intervenção, características que, no interior do filme, funcionam como sinal de competência e, simultaneamente, como gatilho de hostilidade coletiva. Nesse ponto, a personagem evidencia que a disputa do *slasher* não se limita ao corpo atacado, mas envolve também o direito ao sentido: quem narra o crime, quem organiza a memória e quem define o que é “verdade”.

3.4.5 Dewey como contra-olhar: reconfiguração do julgamento e abertura de complexidade

A relação com Dewey Riley (David Arquette) introduz um contra-olhar que reconfigura parcialmente o regime de estigmatização dirigido a Gale. Enquanto outros personagens a enquadram por rótulos moralizantes, Dewey produz uma leitura menos punitiva, o que impede o fechamento da personagem em um tipo plano e preserva sua ambivalência narrativa. Desse modo, a figura masculina opera como operador de leitura: o contraste entre a condenação pública e o reconhecimento individual evidencia que a “má reputação” de Gale não decorre de um fato incontornável, mas de disputas sobre autoridade, legitimidade e aceitabilidade do feminino no espaço público (FIG. 38).

Figura 38 – Gale conversa com Dewey



Fonte: *Pânico* (1996)

Esse contra-olhar não transforma Gale em “heroína” nem apaga sua estratégia profissional; ele apenas desloca o eixo do julgamento, permitindo que a personagem seja lida também como sujeito – e não só como função vilanesca. O filme, portanto, manteve uma tensão produtiva: Gale pode ser simultaneamente competente e antiética; vulnerável e controladora; alvo de julgamento e agente de enquadramento.

No terceiro ato, essa abertura se materializa na cena de caminhada e flerte: Gale confessa que é tratada como “o anticristo do jornalismo na TV”, e Dewey afirma não a considera má, produzindo uma inflexão afetiva que contrasta com a violência

em curso. O filme explora, assim, o descompasso típico do *slasher* – banalidade e ameaça –, para reposicionar Gale como sujeito, e não apenas como função (FIG. 39, 40 e 41).

Figura 39 – Gale e Dewey flertam



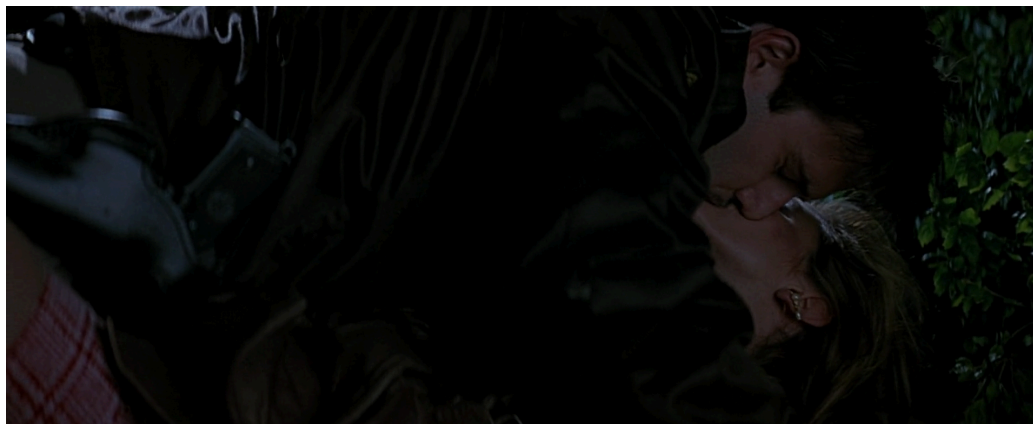
Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 40 – Dewey cai em cima de Gale



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 41 – Gale e Dewey se beijam



Fonte: *Pânico* (1996)

3.4.6 Gale no terceiro ato: vigilância, risco físico e retorno do espetáculo

No terceiro ato, a personagem intensifica sua função de dispositivo de vigilância ao monitorar a festa à distância e ao infiltrar tecnologia de captação, convertendo o espaço privado dos adolescentes em cena potencialmente transmissível. Nesse ponto, a intrusão midiática não permanece simbólica: ela se converte em risco físico. Quando a violência escala, Gale foi gradualmente deslocada da posição de “olhar que controla” para a posição de “corpo ameaçado”, aproximando-se das estruturas clássicas do *slasher*, em que nenhum personagem permanece totalmente protegido.

Além disso, o filme evidencia a reversibilidade do olhar: o sujeito que organiza a cena pode ser capturado por ela. Gale tenta retomar controle por meios institucionais (chamada para reforço, contato com polícia), mas sua tentativa foi atravessada pela instabilidade do próprio espetáculo – atraso de transmissão, sangue, colisão, desorientação e falha de mediação. Nessa sequência, o aparato que lhe assegura poder (van, câmera, linha telefônica) também revela sua vulnerabilidade.

É nesse contexto que se insere o gesto decisivo destacado na análise: Gale reaparece armada, tenta impor um “final alternativo”, mas falha inicialmente por causa da trava de segurança. Ainda assim, quando Billy volta a ameaçar Sidney, Gale aparece e atira, derrubando-o. A intervenção não desloca o protagonismo de

Sidney (que ainda executa o tiro final), mas reposiciona Gale como personagem cuja agência ultrapassa a mediação: a repórter não apenas narra o horror; ela atua materialmente na interrupção do ataque (FIG. 42 e 43).

Figura 42 – Gale aponta a arma para Billy



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 43 – Gale dispara contra Billy



Fonte: *Pânico* (1996)

3.4.7 Epílogo: retorno ao microfone e persistência do regime de visibilidade

No desfecho, mesmo ferida, Gale retoma o microfone diante da casa cercada por polícia e ambulâncias, reinscrevendo a tragédia no circuito do espetáculo midiático. O filme encerra com a imagem do caos “organizado” pela imprensa, sugerindo que, embora a violência seja resolvida no plano físico, a lógica de visibilidade e consumo do horror permanece operante (FIG. 44 e 45).

Figura 44 – Gale em frente à casa dos acontecimentos



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 45 – Plano aberto de Gale em frente à casa dos acontecimentos



Fonte: *Pânico* (1996)

4. SIDNEY PRESCOTT: A *FINAL GIRL* COMO SÍNTESE

Sidney Prescott ocupa, em *Pânico* (1996), um lugar de síntese: ela condensa tensões estruturais do *slasher* – punição moral, erotização do perigo, centralidade do corpo feminino como espetáculo – e, ao mesmo tempo, desloca essas convenções ao introduzir uma protagonista que reconhece as “regras”, negocia o olhar social sobre si e transforma a sobrevivência em gesto de autoria. Em termos de gramática

do subgênero, Sidney atualiza aquilo que Clover (2015) sistematiza como *final girl*: a sobrevivente prudente, vigilante, capaz de improviso e dotada de uma “virada” decisiva do medo para a ação (Clover, 2015, p. 40).

Mas, em *Pânico*, esse modelo não aparece como repetição pura: ele é reencenado sob a consciência metalinguística de um filme que “sabe” o que está fazendo. Assim, Sidney funciona como ponto de convergência entre: (1) o corpo feminino historicamente organizado como signo e alvo da violência; (2) a permanência do prazer escópico e do olhar que controla e pune (Mulvey, 2018, p. 424); e (3) uma reconfiguração narrativa em que a mulher, além de ser vista, passa a interferir nos regimes de visibilidade que a capturam – seja na intimidade, seja na esfera pública, seja no clímax do “jogo” *slasher*.

4.1 A introdução de Sidney: intimidade, vigilância e a “feminilidade” como construção

A primeira aparição de Sidney se dá no espaço doméstico e íntimo – seu quarto – e é marcada por signos de delicadeza e certa infantilização: camisola branca com flores, pelúcia, decoração suave e atmosfera tranquila (FIG. 46). Essa *mise-en-scène* não é neutra: ela produz uma expectativa de vulnerabilidade e “pureza” associada à protagonista, mobilizando precisamente o repertório moral que historicamente diferencia a *final girl* de outras garotas do grupo (Clover, 2015, p. 40).

Figura 46 - A protagonista Sidney Prescott em seu quarto



Fonte: *Pânico* (1996)

A invasão de Billy pela janela, descrita como “romântica” pela própria Sidney, é significativa porque antecipa um procedimento recorrente do *slasher*: o espaço privado feminino não é exatamente um refúgio; ele é permeável, violável, atravessado por desejo, vigilância e ameaça. O diálogo entre os dois explicita a pressão para que Sidney performe uma feminilidade mais sexualizada (“você dorme com isso?”) e a coloca na posição de administrar limites e expectativas enquanto o pai – figura masculina adulta que poderia funcionar como proteção – se ausenta, preparando o terreno estrutural para a vulnerabilidade adolescente típica do subgênero.

Nesse ponto, Sidney aciona um elemento decisivo para a leitura de Clover: a *final girl*, em muitos *slashers*, é distinguida desde cedo por sua “relutância sexual” e por um regime de vigilância e autocontrole que a separa do grupo. Clover (2015, p. 45) a descreve como “inteligente, vigilante e equilibrada” (*intelligent, watchful, levelheaded*) além de destacar que é frequentemente a primeira a perceber que “algo está errado” e a única capaz de deduzir o padrão e a extensão da ameaça.

Quando a intimidade começa a avançar no quarto, Billy desliza a mão pelas pernas de Sidney, subindo lentamente até tentar ultrapassar a barreira da camisola (FIG. 47).

Figura 47 - Billy passa sua mão nas pernas de Sidney



Fonte: *Pânico* (1996)

É nesse instante que ela o interrompe com firmeza, afastando a mão dele em um gesto que marca claramente seu limite. Billy tenta recuperar o clima dizendo que “não quer apressá-la”. Ele então se prepara para ir embora, descendo pela janela, mas antes Sidney toca o rosto dele e lhe dá um último beijo, mordendo os lábios, como se avaliasse a possibilidade de ceder um pouco mais (FIG. 48).

Figura 48 - Sidney morde os lábios



Fonte: *Pânico* (1996)

Antes que ele passe completamente pela janela, ela o chama e pergunta “você se contentaria com um relacionamento para maiores de 13 anos?”, ele pergunta o que seria isso e ela abre discretamente o botão da camisola. Entretanto, o filme evita expor seu corpo: vê-se somente a reação de Billy, nunca os seios dela (FIG. 49).

Figura 49 - Reação de Billy após Sidney mostrar seus seios



Fonte: *Pânico* (1996)

Essa escolha estética enfatiza a forma como Sidney é construída visualmente como uma figura protegida pela própria narrativa, mantendo sua sexualidade contida e cuidadosamente negociada. A hesitação, os limites que impõe e o controle que mantém sobre a situação reforçam a associação simbólica da protagonista à virgindade – típica das *final girls* nos *slashers* clássicos –, mas o gesto final subverte parcialmente esse estereótipo: a personagem rompe com a virgindade simbólica, provocando e cedendo parcialmente à intimidade, sem perder sua agência. Mesmo diante da pressão masculina, Sidney define os termos da sexualidade equilibrando curiosidade e autocontrole. Assim, a cena estabelece de forma clara a lógica da *final girl*: uma jovem que sobrevive não apenas pela sorte, mas pela vigilância, inteligência e capacidade de negociar seu próprio corpo, mantendo controle narrativo sobre si mesma mesmo ao romper parcialmente com normas e expectativas tradicionais do gênero.

4.2 Isolamento doméstico e primeiro ataque: o corpo visado entre o espetáculo midiático e a ameaça física

Com a retirada progressiva das mediações de proteção – sobretudo a ausência do pai e a fragilidade dos espaços domésticos –, o filme reinscreve Sidney no circuito clássico do *slasher*: a casa como território vulnerável, o isolamento como condição narrativa e o corpo feminino como alvo preferencial do perigo (FIG. 50 e 51). A construção do suspense se ancora em sinais de vazio e exposição: a

residência aparece como cenário amplo, silencioso e desprotegido, intensificando a sensação de que a intimidade pode ser atravessada a qualquer momento.

Figura 50 - Sidney chegando em casa



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 51 - Sidney observa o isolamento ao redor da sua casa



Fonte: *Pânico* (1996)

Nesse mesmo eixo, a ameaça é articulada à esfera pública e à circulação do trauma como narrativa consumível. Ao assistir à cobertura televisiva do caso, Sidney é recolocada no interior do acontecimento como “personagem” pública, vinculada continuamente à história de sua mãe, Maureen Prescott. O horror deixa de ser apenas risco imediato e passa a operar também como violência simbólica: a dor é

convertida em pauta, e o corpo feminino – mesmo ausente – reaparece como espetáculo e argumento social.

É a partir desse acúmulo que o ataque de *Ghostface* ganha densidade: não se trata apenas de uma intrusão, mas de uma tentativa de rebaixamento físico e simbólico do corpo de Sidney. A aproximação da lâmina ao pescoço e ao peito mobiliza uma gramática sexualizada do terror, na qual a arma funciona como signo fálico e a violência se inscreve em zonas culturalmente erotizadas do corpo feminino (FIG. 52).

Figura 52 - *Ghostface* desliza a faca pelos seios de Sidney



Fonte: *Pânico* (1996)

A cena seguinte é decisiva para a configuração de Sidney como *final girl*, pois a personagem não permanece na passividade: ela se esquia do avanço de *Ghostface*, reage com um chute e explora a abertura para escapar, convertendo a tentativa de imobilização em oportunidade de fuga (FIG. 53). O movimento reforça um traço recorrente do arquétipo sistematizado por Clover: a sobrevivente é construída como aquela que, sob perseguição, passa a operar por atenção, rapidez e improviso, deslocando-se progressivamente do medo para a ação (2015, p. 40; p. 60).

Figura 53 - Sidney desfere um chute em *Ghostface*



Fonte: *Pânico* (1996)

Por fim, o gesto em que a lâmina desliza pelo centro do corpo até a altura dos seios explicita o ponto de contato entre erotização e ameaça: o perigo é encenado de modo a tornar o corpo feminino simultaneamente vulnerável e espetacular, reiterando como o *slasher* frequentemente estrutura o horror por meio do olhar e da exposição.

Na sequência imediata, a aparição repentina de Billy pela janela – repetindo o gesto que, antes, havia sido apresentado como romântico – reintroduz a ambiguidade como motor do suspense. O filme aproxima a chegada masculina da ideia de resgate para frustrá-la segundos depois, quando um telefone celular cai do bolso dele e o torna suspeito. A reação de Sidney, ao se afastar e correr em direção à porta de entrada até encontrar ajuda, enfatiza desconfiança e agência: a protagonista não se ancora na figura masculina para estabilizar a ameaça, mas opera a partir da leitura de indícios e da autopreservação. Esse deslocamento reforça uma reconfiguração importante do *slasher* em *Pânico*: o namorado deixa de ser função narrativa fixa (protetor ou descartável) e passa a operar como ponto de instabilidade, mantendo em aberto a fronteira entre apoio e perigo.

Ainda sob o impacto do ataque, Sidney é retirada de casa e encaminhada para passar a noite fora. Nesse deslocamento, a personagem permanece como corpo exposto e observado: mesmo quando se busca proteção, a narrativa insiste na impossibilidade de restituir plenamente a intimidade, como se a experiência do terror já tivesse tornado o cotidiano permeável à vigilância e ao julgamento.

4.3 Exposição institucional e vigilância social: delegacia, imprensa e a *final girl* como disputa de credibilidade

Após os acontecimentos iniciais, Sidney é conduzida a um espaço institucional e a narrativa reforça a tensão entre exposição pública e vulnerabilidade. A notícia de que não há registro do pai no hotel informado intensifica o isolamento afetivo e estrutural, reativando um traço recorrente do *slasher*: as mediações de proteção falham, e a jovem permanece como centro de risco. Ao mesmo tempo, Billy é liberado por falta de provas e mantém Sidney sob observação, sustentando a ambiguidade e mantendo em aberto a suspeita que estrutura a perseguição.

Nesse contexto, o filme intensifica a pressão sobre Sidney ao fazê-la atravessar um ambiente de vigilância social – olhares, ruídos, comentários – que, para além do assassino mascarado, constitui uma segunda camada de ameaça: a ameaça de ser fixada como “culpada”, “histriônica” ou “mentirosa”. Aqui, a *final girl* é construída não apenas como corpo perseguido, mas como corpo cuja credibilidade é constantemente testada, o que desloca a sobrevivência do plano físico para também o plano simbólico.

Quando Sidney confronta a intrusão e reage com agressividade, o gesto deve ser lido como recusa de uma posição passiva: a protagonista interrompe a expectativa de docilidade e reivindica controle sobre o próprio lugar na narrativa (FIG. 54 e 55). Esse movimento é coerente com o que Clover descreve como centralidade progressiva da *final girl*: ela é a personagem que ganha densidade psicológica e que se torna o eixo de identificação à medida que o filme avança (2015, p. 45-46).

Figura 54 - Sidney responde à entrevista de Gale



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 55 - Sidney desfere um soco em Gale



Fonte: *Pânico* (1996)

De volta à “segurança relativa”, a narrativa preserva o suspense por meio de nova ligação de *Ghostface*, que menciona que Sidney acusou o homem errado “de novo”, reativando o passado e o trauma da morte de Maureen Prescott. O risco, assim, não se restringe ao ataque físico: ele se estende ao plano psicológico e simbólico, porque a ameaça opera também pela reinscrição da culpa e pela retomada pública do caso.

No dia seguinte, a reencenação midiática do caso reapresenta Maureen como “história” e Sidney como “testemunha-chave”. A insistência nessas marcas evidencia que o horror, em *Pânico*, circula socialmente por mecanismos de repetição e fixação:

a protagonista é empurrada a carregar um estigma herdado, como se sua identidade estivesse previamente determinada pela narrativa do passado.

4.4 Retorno à escola: contraste de feminilidades e reativação do julgamento social

Na escola, o filme retoma a tensão entre sexualidade, julgamento social e poder feminino. Sidney surge vestida de forma recatada, contrastando com Tatum, cuja roupa evidencia assertividade sexual, produzindo contraste visual e simbólico entre a contenção da *final girl* e a sexualidade desembaraçada da amiga (FIG. 56). Esse contraste não funciona apenas como tipologia; ele recoloca em cena a moralidade do *slasher* como mecanismo de leitura social do corpo feminino: aquilo que se veste e aquilo que se exhibe tornam-se sinais interpretáveis, passíveis de julgamento.

Figura 56 - Contraste de Tatum e Sidney



Fonte: *Pânico* (1996)

As interações com repórteres reiteram a superexposição de Sidney e reforçam que, mesmo em ambiente cotidiano, a protagonista permanece sob observação. O filme, assim, articula a *final girl* não apenas como sobrevivente em potencial, mas como corpo permanentemente interpretado e narrado — e, por isso, compelido a reagir tanto às ameaças físicas quanto às tentativas de captura discursiva.

4.5 Da contenção ao confronto: sexo, vulnerabilidade e a virada do “jogo” *slasher*

O deslocamento para a festa marca um ponto de inflexão: a narrativa aproxima Sidney do centro do “jogo” e transforma o ambiente coletivo em falsa promessa de segurança. É nesse cenário que *Pânico* opera uma das suas atualizações mais decisivas do *slasher*: a sexualidade de Sidney deixa de funcionar apenas como marcador moral externo (um “sinal” legível para o espectador) e passa a operar como tensão dramática interna, atravessada por trauma, suspeita e disputa de controle. A cena não apaga a regra clássica; ela a expõe, a tensiona e, sobretudo, prepara sua reescrita.

No modelo sistematizado por Clover, a *final girl* tende a ser reconhecida por traços como vigilância, autocontrole e relutância sexual – um conjunto de marcas que a separa das outras garotas e a torna legível como sobrevivente (2015, p. 40). Em muitos *slashers*, esse regime de contenção sexual funciona como narrativa que organiza punição e recompensa, aproximando sexo e risco como engrenagem moral do massacre. *Pânico* mantém essa economia em circulação – o filme constantemente verbaliza “regras” –, mas o sexo de Sidney opera como ruptura do emblema mais estabilizado do arquétipo: a virgindade simbólica não aparece como garantia narrativa de sobrevivência.

A centralidade da sequência está, portanto, no modo como o filme encena o ato e, principalmente, o depois. O pós-sexo não estabiliza, não produz segurança, não cria pacto de confiança: a *mise-en-scène* recusa o tom de “consumação romântica” e reorganiza a intimidade como espaço de vulnerabilidade ampliada. Enquanto Billy começa a se vestir, Sidney se recompõe e coloca uma jaqueta – gesto que funciona como recomposição corporal e autoproteção, quase como se o corpo precisasse ser “rearmado” para retornar ao mundo .

Figura 57 - Sidney veste sua jaqueta



Fonte: *Pânico* (1996)

Ao mesmo tempo, repete-se uma escolha formal já presente na cena do quarto: a nudez de Sidney não é exibida frontalmente, e o enquadramento evita transformar o corpo da protagonista em espetáculo visual direto, deslocando a eroticidade para a sugestão, para o corte e para o efeito narrativo (FIG. 58 e 59). Esse procedimento é significativo porque impede que o filme “pague” o sexo com a exposição plena do corpo feminino – um gesto que, em *slashers* mais tradicionais, costuma integrar a mesma engrenagem que aproxima erotização e punição.

Figura 58 - Sidney se despe



Fonte: *Pânico* (1996)

Figura 59 - Sidney tira o sutiã e sua nudez é encoberta por Billy



Fonte: *Pânico* (1996)

A cena realiza, assim, uma operação dupla. Por um lado, Sidney rompe com a virgindade simbólica que, em muitos *slashers*, foi convertida em atributo quase “protetivo” da *final girl*; por outro, o filme não a reposiciona automaticamente como “corpo punível”. Em vez disso, preserva sua agência ao acoplar imediatamente a intimidade à suspeita e à leitura de indícios: Sidney confronta Billy sobre a ligação feita na delegacia e desmonta sua explicação ao observar que o contato já havia sido realizado institucionalmente. O pós-sexo, portanto, não dissolve o conflito; ele o aprofunda, porque recoloca o perigo dentro do vínculo afetivo e impede que o masculino funcione como abrigo estável.

Esse deslocamento organiza uma mudança relevante no olhar sobre o corpo feminino: a sobrevivência deixa de depender de um emblema moral único (a pureza sexual) e passa a depender de competência narrativa e corporal – vigilância, inteligência, equilíbrio e capacidade de improviso (Clover 2015, p. 45-46). Em outras palavras, o filme desloca o eixo do arquétipo: Sidney não sobrevive “porque é virgem”, mas porque se constitui como *final girl* por outros vetores, que serão intensificados no clímax.

Essa reconfiguração é reforçada pelo paralelismo meta cinematográfico que o filme estabelece na sala: enquanto a intimidade de Sidney se desenrola, Randy assiste a *Halloween*, isto é, acompanha um texto clássico do *slasher* no exato momento em que *Pânico* reencena e tensiona suas regras. A justaposição tem efeito

estrutural: o “manual” do gênero está literalmente em cena, como imagem e referência, ao mesmo tempo em que a trajetória de Sidney começa a se afastar do símbolo mais cristalizado da *final girl*. Assim, o filme organiza um comentário interno sobre a tradição: a personagem vive uma ruptura (sexo sem exposição plena e sem punição imediata), enquanto o espectador dentro do filme vê a matriz canônica que historicamente codificou virgindade, ameaça e sobrevivência.

Além disso, a sequência prepara o discurso coercitivo que virá no desfecho (“essas são as regras”), revelando que a moral *slasher* não é uma “lei natural”, mas uma ferramenta de dominação mobilizada pelos assassinos. O sexo, nesse sentido, não aparece como pecado a ser punido, mas como zona de conflito em que a protagonista exerce agência – e é justamente por isso que, no clímax, a regra poderá ser disputada e revertida, e não apenas obedecida.

4.6 A virada do “jogo”: perseguição contínua, perda da rede de apoio e consolidação da “vítima-heroína”

A partir do momento em que *Ghostface* surge e esfaqueia Billy, a narrativa aciona um mecanismo clássico do *slasher*: a confusão deliberada das posições de ameaça e proteção, produzindo um curto-circuito perceptivo que intensifica o pânico de Sidney. O choque não opera apenas como reviravolta; ele funciona como teste do olhar da protagonista, que precisa agir sob incerteza radical. A reação é imediata: Sidney salta da cama e foge, convertendo o quarto – espaço íntimo que antes era de negociação – em corredor de perseguição.

Na sequência, a personagem atravessa cômodos e alcança a janela que dá acesso ao telhado. Ao gritar por socorro, perde o equilíbrio e cai de cima, gesto que reforça a dimensão corporal da *final girl*: a sobrevivência é construída por quedas, impactos, feridas e insistência. Em seguida, a descoberta do corpo de Tatum na porta da garagem sela a perda da principal rede de apoio e desloca Sidney para um isolamento ainda mais severo – típico do terceiro ato do *slasher*, quando o filme “fecha” o mundo ao redor da sobrevivente.

Esse bloco é decisivo porque explicita a lógica descrita por Clover: a *final girl* é aquela que concentra o investimento narrativo no final e atravessa uma experiência prolongada de vitimização que, em vez de anulá-la, prepara sua virada para a ação; daí a formulação de que “o mesmo corpo feminino serve para as duas coisas” – a vítima e a heroína (Clover, 2015, p. 60). O cinema de horror, aqui, não oferece a Sidney uma saída limpa; oferece continuidade de medo, corpo e decisão.

4.7 Ferida, mas não vencida: falha de proteção e autopreservação como método

Após a descoberta, a tentativa de buscar ajuda não interrompe o cerco: ele se intensifica. O filme introduz um atraso técnico (a imagem monitorada com “delay”), como se a mediação visual – o olhar – fosse insuficiente para proteger. Quando Sidney tenta fechar a porta e escapar, leva uma facada no ombro; ainda assim, consegue fugir pelos fundos, reafirmando que a sobrevivência não é heroísmo abstrato, mas insistência pragmática em permanecer viva.

A ferida tem função dupla: (1) intensifica a materialidade do corpo, reforçando dor e vulnerabilidade; (2) eleva o estatuto de agência, pois Sidney segue operando decisão mesmo ferida. Em termos de Clover, trata-se do prolongamento do sofrimento que não exclui a passagem à ação, mas a funda (2015, p. 60).

4.8 Armadilha institucional e retorno forçado: quando “segurança” vira dispositivo de terror

Ao procurar socorro, Sidney encontra Dewey caído com uma faca cravada nas costas; *Ghostface* surge, retira a lâmina e retoma a perseguição. O filme converte um signo institucional de proteção em armadilha: Sidney se tranca no carro da polícia, mas o veículo está sem chaves, e o assassino exhibe as chaves e inicia a abertura das portas. A cena reorganiza a lógica do *slasher*: não há “instância” externa que garanta proteção; a sobrevivência se dá por leitura do espaço, timing e improviso.

Sem alternativas, Sidney retorna ao interior da casa e pega uma arma. O gesto assinala uma passagem narrativa: a protagonista não está apenas escapando, mas começando a administrar o cenário do confronto. Clover observa que o *slasher* culmina na concentração do ponto de vista e da ação na *final girl*, deslocando-a para

o lugar heroico do desfecho (2015, p. 45-46). Aqui, essa concentração se materializa na arma como extensão de uma agência que não depende de resgate.

4.9 Recusa do lugar de “prêmio”: a arma como limite e o controle do corte narrativo

Na continuidade, dois homens disputam verbalmente sua posição diante de Sidney, tentando capturá-la como eixo de validação: quem é ameaça, quem é aliado, quem deve ser acreditado. A cena é central porque explicita um padrão patriarcal do *slasher* que o filme reencena para, em seguida, deslocar: a mulher como ponto de decisão entre homens (FIG. 60). Sidney interrompe essa lógica ao recusar a mediação e encerrar a negociação, fechando a porta e impondo um limite físico e simbólico. O gesto define fronteira (porta) e define sentido (fim do jogo discursivo), deslocando a protagonista para o lugar de quem comanda o “corte” do espaço e da cena.

Figura 60 - Sidney aponta a arma para Stu e Randy



Fonte: *Pânico* (1996)

Essa recusa é decisiva para o argumento do capítulo: a emancipação de Sidney não se constrói apenas no ato final de sobreviver, mas na recusa progressiva de ser organizada como objeto – do assassino, do namorado, do grupo, do olhar social. A *final girl* se atualiza, aqui, como sujeito que produz interrupções.

4.10 Maureen Prescott como matriz moral: a “regra” do *slasher* como coerção sobre o corpo feminino

O desfecho recoloca Maureen Prescott como núcleo causal do “jogo” e explicita a permanência de uma moral sexual que atravessa o *slasher*. A revelação reorganiza o passado como justificativa: a sexualidade de Maureen é mobilizada para produzir uma causalidade “moral” que tenta explicar a violência masculina. O procedimento é estruturalmente violento porque desloca a responsabilidade do agressor para a mulher – mesmo morta – e transforma o desejo feminino em argumento que legitima punição. Assim, a mãe opera como fantasma moral e como herança de estigma: Sidney é empurrada a carregar uma marca simbólica que antecede sua própria experiência.

Nesse contexto, a “regra” do *slasher* (sexo como risco; virgindade como proteção) reaparece não como lei natural do gênero, mas como arma discursiva dos assassinos, que tentam fixar Sidney em um destino. O ponto decisivo é que, em *Pânico*, essa regra já estava em crise: a cena do sexo preparou o terreno para que a coerção apareça como instrumento de controle, e não como moralidade inevitável. O conflito, portanto, não é apenas “sobre viver ou morrer”; é sobre quem controla o sentido do corpo feminino — Maureen como “culpa” e Sidney como “consequência”.

4.11 Reescrita do dispositivo: apropriação do signo do terror e emancipação pela inversão do olhar

A fase final do confronto radicaliza a atualização da *final girl*. Sidney desaparece e retorna controlando a cena: usa o modulador de voz, devolve a frase típica do terror telefônico e reposiciona o medo como performance comandada por ela. O gesto mais forte, no entanto, é simbólico: Sidney veste a fantasia de *Ghostface*. Trata-se de uma inversão fundamental do regime de visibilidade: a protagonista se apropria do signo que a caçava e o converte em ferramenta, deslocando o lugar do olhar – de alvo para agente (FIG. 61).

Figura 61 - Sidney após tirar a máscara de *Ghostface*



Fonte: *Pânico* (1996)

O confronto corporal seguinte reafirma a dimensão material da sobrevivência: a violência não é abstrata, e o corpo de Sidney permanece em risco, mas agora associado a uma agência crescente. A televisão exibindo *Halloween* ao fundo torna-se arma literal, como se o arquivo canônico do *slasher* fosse devolvido contra o agressor. O efeito é duplo: o filme cita a tradição e, ao mesmo tempo, a reconfigura, pois a *final girl* contemporânea derrota o agressor manipulando os signos culturais do próprio gênero.

Ao final, Sidney antecipa o “último susto”: verifica o corpo caído, recusa ser surpreendida pelo trope e executa o tiro final. O gesto condensa emancipação e mudança no olhar: a protagonista não apenas sobrevive; ela reivindica controle sobre o modo como seu corpo será capturado e significado – encerrando com “NÃO NO MEU FILME”. Nesse ponto, a lógica de Clover se cumpre e se atualiza: a *final girl* concentra vulnerabilidade e ação no mesmo corpo e se torna a figura heroica do desfecho (2015, p. 45-46; p. 60), mas agora explicitamente consciente do gênero que está encerrando (FIG. 62).

Figura 62 - Sidney atirando em Billy



Fonte: *Pânico* (1996)

4.12 Comparação breve: continuidade e transformação da mulher que sobrevive

Sidney preserva a continuidade do arquétipo ao reunir traços associados à *final girl* – vigilância, inteligência, equilíbrio, capacidade de dedução e resistência prolongada –, além de concentrar a identificação do espectador no confronto final (Clover, 2015, p. 45-46). No entanto, *Pânico* desloca o modelo em dimensões decisivas.

Em comparação com sobreviventes clássicas como Laurie Strode (*Halloween*, 1978), que cristalizam a *final girl* como figura contida e perseguida no espaço doméstico, Sidney incorpora a mesma prudência e a mesma centralidade no clímax, mas atravessa um regime mais complexo de suspeita e autoconsciência: a regra do gênero está sendo dita em voz alta, e sobreviver passa a significar também disputar o sentido dessas regras. Em paralelo a Nancy Thompson (*A Hora do Pesadelo*, 1984), marcada pela estratégia e pela invenção de armadilhas, Sidney intensifica a dimensão tática – leitura de indícios, uso da arma, apropriação da máscara e da voz –, mas acrescenta o componente metalinguístico: o gesto final (“NÃO NO MEU FILME”) transforma a sobrevivência em declaração de autoria sobre o próprio texto do *slasher*.

Assim, a transformação de Sidney pode ser sintetizada em três deslocamentos: (1) sexo não como punição automática, mas como zona de agência

e conflito; (2) sobrevivência como disputa simbólica, porque Maureen opera como matriz moral que tenta aprisionar a filha; (3) apropriação do signo do agressor, que inverte o olhar e desloca poder visual. A *final girl*, em *Pânico*, torna-se síntese porque atravessa o horror físico e o horror simbólico – e encerra ambos como gesto de controle.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta monografia, argumentou-se que o *slasher* opera como uma gramática de visibilidade: ele não apenas “conta” histórias de assassinato, mas organiza um regime em que o corpo feminino se torna signo cultural privilegiado – erotizado, avaliado, disciplinado e, em muitos casos, punido. Esse funcionamento se torna legível quando se observa que a representação não é espelho, e sim produção de sentido: escolhas formais recorrentes (o que a câmera recorta, quanto tempo insiste, de onde observa) estabilizam modos de ver e de compreender o feminino

Pânico (1996) se destaca porque faz o *slasher* falar sobre si mesmo: ao explicitar regras e convenções, o filme permite ver com mais nitidez a engrenagem que, em obras clássicas, costuma operar como “natural”.

A análise das personagens femininas mostrou que *Pânico* reencena arquétipos sem reduzir suas figuras a essências fixas: cada mulher cumpre funções dramáticas que sustentam a progressão do terror e, simultaneamente, expõe as tensões morais e visuais do subgênero. Casey Becker, enquanto vítima inaugural, funda o “contrato” do *slasher*: ela inaugura o regime de espetáculo e instala o medo como experiência do corpo exposto. Tatum Riley, situada no campo da sociabilidade juvenil e do humor, evidencia o ponto em que agência e vulnerabilidade coexistem; sua morte retira a principal rede de apoio de Sidney e fecha o cerco narrativo, revelando que “conhecer as regras” não basta para desativar o dispositivo quando a forma do gênero continua operando sobre os corpos

Gale Weathers desloca o eixo do julgamento: se o *slasher* clássico costuma moralizar sobretudo pela sexualidade, Gale reconfigura a punição e o estigma pelo regime da esfera pública. Sua função dramática “institucionaliza o olhar”,

convertendo o ato de ver em enquadramento e espetáculo, e mostrando que o horror circula socialmente como narrativa consumível, com efeitos diretos sobre a imagem das mulheres

No epílogo, mesmo ferida, a personagem retoma o microfone e reinscreve a tragédia no circuito midiático, sugerindo que a violência pode ser resolvida fisicamente enquanto a lógica de visibilidade e consumo permanece operante

Esse movimento reforça um ponto central do trabalho: a ameaça à mulher, no *slasher*, não é apenas corporal; ela também é simbólica – ligada à reputação, à credibilidade e ao modo como uma comunidade “passa a ver” o feminino.

Sidney Prescott, por sua vez, aparece como síntese e atualização da *final girl*. O filme a constrói como ponto de convergência entre (1) o corpo feminino como alvo de um prazer escópico e de um olhar que controla e pune, e (2) uma reconfiguração narrativa em que a mulher passa a interferir nos regimes de visibilidade que a capturam

Em vez de ser apenas “sobreviver”, a trajetória de Sidney é marcada pela disputa do sentido: ela recusa progressivamente ser organizada como objeto – do assassino, do namorado, do grupo, do olhar social – e interrompe a lógica em que a mulher funciona como “prêmio” ou mediação entre homens

No clímax, o gesto de administrar o confronto (inclusive por meio de armas e pela apropriação dos signos do próprio terror) materializa a virada decisiva: a *final girl* não apenas resiste; ela passa a comandar cortes, fronteiras e performances do medo.

Contudo, *Pânico* não oferece uma resolução “limpa” das violências de gênero; ele também explicita o quanto o *slasher* é atravessado por coerções morais persistentes. A figura de Maureen Prescott retorna como matriz de estigma: a sexualidade da mãe é mobilizada como justificativa narrativa e moral para a violência masculina, deslocando responsabilidade do agressor para a mulher — mesmo morta – e tentando fixar Sidney em um destino de culpa herdada

Nesse sentido, o filme evidencia que as “regras” do *slasher* não são leis naturais do gênero, mas instrumentos discursivos de controle: são armas simbólicas acionadas para produzir sentido sobre o corpo feminino

Como síntese, a monografia conclui que *Pânico* (1996) opera simultaneamente em dois níveis: (1) reproduz a maquinaria do *slasher* – o contrato do espetáculo, o cerco, a ameaça íntima, a punição – e (2) revela essa maquinaria, tornando visíveis seus mecanismos de olhar, moralidade e produção de estigma. As mulheres do filme “sobrevivem” de modos diferentes: algumas não sobrevivem ao corpo (Casey, Tatum), outras sobrevivem à esfera pública (Gale) e Sidney sobreviverá disputando o controle do sentido – isto é, disputando quem olha, quem narra, quem define o que o corpo feminino “significa” dentro e fora da diegese. Nesse quadro, a sobrevivência deixa de ser apenas biológica: ela se torna também política e simbólica, pois envolve interromper – ainda que parcialmente – o regime de visibilidade que historicamente organizou a mulher como espetáculo e vítima.

REFERÊNCIAS

A HORA DO PESADELO (*A Nightmare on Elm Street*). Direção: Wes Craven. Estados Unidos: New Line Cinema, 1984. Filme.

ALBERONI, Francesco. **O erotismo**. Tradução: Élia Edel. São Paulo: Círculo do Livro, 1988.

ANIVERSÁRIO MACABRO (*The Last House on the Left*). Direção: Wes Craven. Estados Unidos: Sean S. Cunningham Films; The Night Company; Lobster Enterprises; Hallmark Releasing; American International Pictures, 1972. Filme.

ANAZ, Sílvia Antonio Luiz. **Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, São Paulo, v. 47, n. 54, p. 251-270, jul./dez. 2020. DOI: 10.11606/issn.2013-7114.sig.2020.159964.

BADLEY, Linda. **Film, horror, and the body fantastic**. Westport, CT; London: Greenwood Press, 1995. (Contributions to the Study of Popular Culture, n. 48).

BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Tradução de Antonio Carlos Viana. Porto Alegre: L&PM, 1987.

BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; Apicuri, 2016.

BISKIND, Peter. **Como a geração sexo-drogas-e-rock'n'roll salvou Hollywood: easy riders, raging bulls**. Tradução de Ana Maria Bahiana. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009. Edição digital: 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Tradução de Roberta Gregoli. São Paulo: Edusp; Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, SP: Papirus, 1999.

CLOVER, Carol J. **Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film**. Princeton; Oxford: Princeton University Press, 2015. (Princeton Classics edition).

COSTA, Edwado; PEREIRA, Karla Nayra Fernandes. **A contracultura e seus impactos no nascimento da Nova Hollywood**. Revista ALTERJOR, ano 9, v. 2, n. 18, jul./dez. 2018, p. 107–120.

COUTO, Giancarlo Backes; SILVA, André Conti. **Jovens pecadores: culpa, punição e a moral cristã no cinema slasher**. Fronteiras – estudos midiáticos, v. 21, n. 2, p. 55–67, maio/ago. 2019. DOI: 10.4013/fem.2019.212.06.

CREED, Barbara. **The monstrous-feminine: film, feminism and psychoanalysis**. New York: Routledge, 1993.

FORTES, Rafael Adelino. **Slashers, horrores demoníacos e conservadorismo: o feminino como erotização, mercadoria e consumo**. In: Congresso Nacional de Educação (CONEDU), VI. Anais [...]. [S. l.: s. n.], [s.d.].

GONÇALVES, Maurício R. **Cinema e identidade nacional no Brasil 1898–1969**. São Paulo: LTC Editora, 2011.

GUERRA, Rafael Sanches; TONETTO, Maria Cristina. **O cinema dos mitos, arquétipos e heróis**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 33., 2010, Caxias do Sul, RS. Anais... São Paulo: Intercom, 2010.

HALLOWEEN: A NOITE DO TERROR (*Halloween*). Direção: John Carpenter. Estados Unidos: Compass International Pictures; Falcon International Productions, 1978. Filme.

IMDB. *Scream* (1996). IMDb, [s.d.]. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0117571/>. Acesso em: 6 fev. 2026.

IMDB. Awards – *Scream* (1996). IMDb, [s.d.]. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0117571/awards/>. Acesso em: 6 fev. 2026.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

KHAZNADAR, Mariana de Uihôa Escobar. **O falo que importa: entre o falacioso e o falasser: embates entre a psicanálise lacaniana e Judith Butler**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) — Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/27622/1/TCC%20Mariana%20Khaznadar-%20o%20falo%20que%20importa_%20en_Mariana%20de%20Uihoa%20Esc.pdf. Acesso em: 20 fev. 2026.

LAROCCA, Gabriela Muller. Representação da Mulher no Terror - Entrevista com Gabriela Muller Larocca. *Final Girl*, 19 ago. 2019. Disponível em: <http://www.finalgirl.com.br/2019/08/representacao-da-mulher-no-terror.html>. Acesso em: 2 fev. 2026.

LEANDRA, B. **A Interconexão Entre Poder, Saber, Gênero e Sexualidade: Um Breve Diálogo Entre Michel Foucault e Judith Butler**. *Polymatheia - Revista de Filosofia*, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 94–113, 2024.

MACHADO, José Cahue de Camargo. **Pornô chique: um gênero que vai além das definições técnicas**. *Revista Livre de Cinema*, v. 3, n. 2, p. 140-146, maio/ago. 2016.

MARTINS, Paula Gruman. **A norma do falo e a abjeção da mulher na psicanálise**. *Revista Subjetividades*, Fortaleza, v. 21, n. 1, 2021. DOI: 10.5020/23590777.rs.v21i1.e10945. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S2359-07692021000100008&script=sci_arttext. Acesso em: 19 fev. 2026.

MUIR, John Kenneth. **Wes Craven: the art of horror**. Jefferson, NC: McFarland, 1998.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2018. p. 420-439.

NOITE DO TERROR (*Black Christmas*). Direção: Bob Clark. Canadá: Film Funding Ltd.; Vision IV; Canadian Film Development Corporation; Famous Players, 1974. Filme.

NOITE INFERNAL (*Hell Night*). Direção: Tom DeSimone. Estados Unidos: BLT Productions; Compass International Pictures, 1981. Filme.

NOWELL, Richard. **Blood money: a history of the first teen slasher film cycle**. New York: Continuum, 2011.

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA (*The Texas Chain Saw Massacre*). Direção: Tobe Hooper. Estados Unidos: Vortex Inc.; Bryanston Distributing Company, 1974. Filme.

PÂNICO (*Scream*). Direção: Wes Craven. Estados Unidos: Woods Entertainment; Dimension Films, 1996. Filme.

PETRIDIS, Sotiris. **The anatomy of the slasher film: a theoretical analysis**. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., 2019.

PETRIDIS, Sotiris. **A historical approach to the slasher film: the classical period, the post-slasher films, and the neoslashers**. *Film International*, issue 67, p. 76–84, [s.d.].

PONTE, Charles Albuquerque. **Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia Pânico**. 2011. Tese (Doutorado em Teoria e História Literária) — Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

PSICOSE (*Psycho*). Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Shamley Productions; Paramount Pictures, 1960. Filme.

QUADRILHA DE SÁDICOS (*The Hills Have Eyes*). Direção: Wes Craven. Estados Unidos: Blood Relations Company; Vanguard, 1977. Filme.

ROCKOFF, Adam. **Going to pieces: the rise and fall of the slasher film, 1978–1986**. Jefferson, NC: McFarland, 2002.

ROTTEN TOMATOES. Scream (1996). Rotten Tomatoes, [s.d.]. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/1074316-scream>. Acesso em: 6 fev. 2026.

SEXTA-FEIRA 13 (*Friday the 13th*). Direção: Sean S. Cunningham. Estados Unidos: Georgetown Productions; Paramount Pictures, 1980. Filme.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Mauad Editora Ltda, 2002.

THE FIREWORKS WOMAN (*The Fireworks Woman*). Direção: Wes Craven (como Abe Snake). Estados Unidos: The Fireworks Company; Lobster Enterprises, 1975. Filme.

VIEIRA, João Luiz. **A construção do medo no cinema**. Ensaios sobre o medo. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Edições Sesc SP, 2007.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2018.