



RELICI

ENTRE O GIALLO E O SLASHER: UMA ANÁLISE DA METALINGUAGEM COMO JOGO, EM PÂNICO, DE WES CRAVEN¹

BETWEEN GIALLO AND SLASHER: AN ANALYSIS OF METALANGUAGE AS A GAME IN WES CRAVEN'S SCREAM

Alexandre Rodrigues da Costa²

Thiago Dias Pinto Barcellos³

Tudo é um filme. Tudo é um grande e maravilhoso filme. Só que não podemos escolher o gênero (Billy, *Pânico*, 1996).

RESUMO

Neste artigo, analisamos o filme *Pânico*, dirigido por Wes Craven, a partir da relação entre o *giallo* e o *slasher* e de como alguns procedimentos narrativos, o *whodunit* e a *mise en abyme*, construção de personagens, nesse caso a *final girl*, foram determinantes para a sua construção. Com base nesses conceitos, exploramos como *Pânico* os articula e explora, de maneira crítica, os clichês e arquétipos dos filmes de terror, constituindo-se como uma sátira desse gênero ao mesmo tempo que se oferece como uma espécie de jogo para o espectador.

Palavras-chave: metalinguagem, sátira, jogo, *giallo*, *slasher*.

ABSTRACT

In this article, we analyze the movie *Scream*, directed by Wes Craven, based on the relationship between *giallo* and *slasher* and how some narrative procedures, such as *whodunit* and *mise en abyme*, character construction, specifically the *final girl*, were crucial to its construction. Using these concepts, we explore how *Scream* articulates and critically exploits the clichés and archetypes of horror movies, constituting itself as a satire of the genre while also offering itself as a kind of game for the viewer.

¹ Recebido em 14/04/2023. Aprovado em 16/04/2023. doi.org/10.5281/zenodo.8368479

² Universidade do Estado de Minas Gerais. rodriguescosta@hotmail.com

³ Universidade do Estado de Minas Gerais. directorschair@gmail.com



RELICI

Keywords: metalanguage, satire, game, giallo, slasher.

Em uma cena de *Pânico* (*Scream*, 1996), de Wes Craven, acompanhamos Sidney Prescott, a personagem principal do filme, conversar com *Ghostface*⁴, o *serial killer*, ao telefone pela primeira vez. Ao ser indagada pelo homicida de o porquê não assistir a filmes de terror⁵, ela responde: “Qual é o problema? Eles são todos iguais. Algum assassino estúpido caçando uma garota de seios enormes que não sabe atuar e está o tempo todo subindo as escadas correndo ao invés de sair pela porta da frente” (WILLIAMSON, 1995). Com relação aos filmes de terror, geralmente quem entende o modo como o *serial killer*, muitas vezes representando como uma espécie de monstro, e suas vítimas se comportam é o cinéfilo, um indivíduo que gasta horas e horas assistindo a vários filmes de terror por mero prazer e que, em discussões com seus amigos, gosta de testar o seu conhecimento sobre esse assunto como se estivesse em uma competição. Em *Pânico*, Sidney, a heroína do filme, e Randy, o balconista cinéfilo de uma videolocadora e perito em filmes de terror, incorporam esse tipo de comportamento. No entanto, mais do que mero exibicionismo, eles precisam entender a dinâmica que constitui o cinema de terror, para que possam salvar suas vidas e as de seus amigos. Temos assim personagens similares a Van Helsing em *Drácula*, que devem conhecer as regras do jogo para sobreviver e derrotar o monstro/*serial killer*.

⁴ A máscara do *serial killer* *Ghostface* foi desenvolvida durante a temporada de *Halloween* entre 1991 e 1992 pela empresa de adereços Fun World, como parte de uma série intitulada “Fantastic Faces”. Antes do lançamento do filme, o traje ficou conhecido como “O fantasma dos olhos de amendoim”, que, por sua vez foi inspirado na pintura de Edvard Munch, *O Grito*, (1893). Ver: SQUIRES, 2016.

⁵ Embora haja diferenças entre o que define o terror e o horror, em nosso artigo, vamos considerar o que chamamos de gênero terror como um híbrido das características dos dois termos, uma vez que em uma mesma obra cinematográfica é possível encontrarmos tanto o sentimento de medo gerado por algo ameaçador ou perigoso (o terror) quanto a emoção intensa causada por algo repulsivo ou chocante (o horror).



RELICI

Dessa forma, em *Pânico*, ao revelar quais seriam os elementos que regem muitas produções do gênero terror,

os criadores [do filme] decidiram explorar a familiaridade da audiência com as convenções do gênero, criando uma obra fílmica que comenta na natureza altamente formulaica dos slashers enquanto, simultaneamente, brinca com suas tradições constituídas” (WEE, 2006, p.54).

Embora não sejam *slashers*, *Psicose* (*Psycho*, 1960), de Alfred Hitchcock, e *A Tortura do medo* (*Peeping Tom*, 1960), de Michael Powell, podem ser considerados como divisores de águas no cinema de terror, uma vez que estabeleceram alguns parâmetros que passaram a ser seguidos por muitos cineastas que foram influenciados por esses filmes, inclusive Wes Craven. Ambos os filmes exploram o psicológico e o emocional dos personagens e do público, por meio de uma tensão que vai além dos sustos fáceis e previsíveis comuns em filmes de terror. Além disso, eles introduzem elementos de violência e sexualidade que muitas vezes eram proibidos nos filmes hollywoodianos.

Pânico segue algumas premissas do filme de Alfred Hitchcock e o de Michael Powell, como a morte de um personagem interpretado por uma estrela do cinema logo no início da narrativa, como acontece com Janet Leigh em *Psicose*, a questão da metalinguagem atrelada à violência, abordada em *A Tortura do medo*, sendo que a representação do psicopata como uma pessoa gentil, acima de todas as suspeitas, presente nessas duas obras, serve de base para a criação dos assassinos do filme de Wes Craven. Se, em *Psicose* e *A Tortura do medo*, o aspecto psicológico dos assassinatos é uma característica fundamental para a construção da narrativa, nos filmes que os sucederam, a violência se torna explícita, às vezes, até gratuita, constituindo uma nova era dos filmes de terror, quando o público é movido pela curiosidade de ver a plasticidade visceral de corpos mutilados. Em *Psicose* e *A Tortura do medo*, a violência ainda é apresentada para o público de maneira indireta. Durante



RELICI

o famoso assassinato no chuveiro em *Psicose*, por exemplo, as feridas da vítima não são vistas. Já, em *A Tortura do medo*, o efeito de choque não está em mostrar as lesões, mas em exhibir a aflição das vítimas, que são filmadas pelo homicida durante o assassinato.

Se a violência psicológica é um fundamento considerável para *Psicose* e *A Tortura do Medo*, uma vez que se amparam em uma mistura dos gêneros thriller e policial, esses filmes desenvolvem a personalidade de seus assassinos a partir daquilo que os exclui da sociedade como monstrosidades que escapam às explicações e expressam suas angústias pelo ato de matar. Nesse sentido, *Psicose* e *A Tortura do medo* engendram a violência como um novo dispositivo estilístico, ao substituir o medo insinuado no horror gótico, como em *O solar maldito* (*House of Usher*, 1960), *O poço e o pêndulo* (*The Pit and the Pendulum*, 1961), *Muralhas do pavor* (*Tales of Terror*, 1962), *O corvo*, (*The Raven*, 1963), todos dirigidos por Roger Corman, pelo impacto do grotesco sobre o espectador. Nesse caso, basta lembrarmos da sequência em que o esqueleto da mãe de Norman Bates é revelado para a plateia, em *Psicose*, e os aspectos mórbidos do voyeurismo praticado pelo personagem principal de *A tortura do medo*.

Dessa forma, como em *Psicose* e *A Tortura do Medo*, nos filmes de terror produzidos a partir década de 1970, o absurdo e o grotesco são oferecidos ao espectador a partir de situações ligadas ao seu cotidiano, de maneira que a identificação que surge entre ele e os personagens não resulta apenas em sustos, mas na sensação de que a própria existência perde sentido diante da crueldade de assassinatos cometidos sem nenhuma razão, como podemos observar em *Aniversário Macabro* (*The Last House on the Left*, 1972), de Wes Craven. Não é à toa, portanto, que os protagonistas sejam adolescentes cujos desejos, sexuais ou não, de aventurarem-se resultam em suas mortes, já que, em vez de castelos mal



RELICI

assombrados, o mundo torna-se um lugar de armadilhas, onde não é possível confiar em ninguém.

Nesse cenário, onde a morte espreita de qualquer canto, a exploração do corpo humano e a descrição precisa da dor física são elementos a partir dos quais o medo ganha uma dimensão estética, ao ser introduzido por fotografias e cenários semelhantes ao mundo do espectador, indicadores de que aquele pesadelo vivido pelos personagens não é tão improvável assim, como podemos ver em *O massacre da serra elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, 1974), de Tobe Hooper. A visceralidade das mortes, nessa obra, é ligada simultaneamente a um desejo de atração e repulsa, uma vez que a câmera torna o espectador testemunha e cúmplice do que acontece na tela. Essa característica voyeurística é que permite que o cineasta manipule a plateia, criando e quebrando expectativas. Diante dessa premissa, de que um filme pode se constituir em jogo, o espectador relembra dados de obras anteriores, que podem fazer com que ele se sinta em uma posição segura, um passo à frente de seus criadores. No entanto, como observamos em contos e romances de autores como Conan Doyle e Agatha Christie, a vitória, nesse tipo de narrativa que se oferece como jogo para o leitor e o espectador, quase sempre já está decidida a favor do autor, que, por meio de inúmeros truques narrativos, manipula a história sem que, quase sempre, se perceba como isso acontece.

Em *Pânico*, Wes Craven se utiliza tanto de elementos oriundos de tramas detetivescas quanto de filmes de terror já consagrados. Kevin Williamson, o roteirista do filme, mescla tais elementos, de maneira que, ao criar uma obra metalinguística, consegue oferecê-la como um jogo para o espectador. No caso de *Pânico*, um elemento usado é o *whodunit*, que, nas palavras de LaDale (2017), em seu artigo, *Scream Franchise is Perfect Whodunit!*, torna

[...] um alvo suspeito em potencial, e tentar localizar as pistas e juntar as peças do quebra-cabeça é o que torna [o filme] não apenas assustador, mas



RELICI

divertido. [...] Todos nós sabíamos que Billy Loomis (Skeet Ulrich) era um dos assassinos. No entanto, chegar à conclusão de que o pateta Stu (Matthew Lillard) era seu co-conspirador foi realmente uma surpresa (LADALE, 2017).

No filme, o *whodunit*, estratégia da literatura policial e detetivesca, é usado com o objetivo de criar um quebra-cabeça sobre quem é o criminoso *Ghostface*. Enquanto o espectador “colhe” pistas ao longo do filme, para descobrir sua identidade, outra narrativa está sendo construída, às escondidas, para ser revelada apenas nos minutos finais da obra. Sustentado em uma dupla narrativa, *Pânico* se fixa, assim, nos crimes cometidos por *Ghostface* como primeira história, para que a segunda aflore durante a resolução do filme. Como em uma típica narrativa detetivesca, objetos, comportamentos e palavras tornam-se signos ambíguos e relevantes para que o espectador-detetive descubra não só a identidade do assassino como também os motivos que o levaram a matar. Como Martin Priestman (1998) observa, ao caracterizar este tipo de narrativa de mistério e assassinato:

Com o *whodunit*, a ênfase muda do acompanhamento do detetive em busca de pistas através de uma variedade de territórios, para a investigação sucessiva das histórias e meias-verdades de um grupo razoavelmente grande de suspeitos (...). Para manter nosso interesse neles, é importante que cada suspeito tenha, ou pareça ter “algo a esconder”: geralmente um crime menos importante, uma relação sexual ou outra relação não reconhecida, um desejo de proteger outra parte, ou alguma outra obsessão privada (PRIESTMAN, 1998, p. 20).

Em *Pânico*, com relação à revelação o assassino, ela nos remete às origens literárias do cinema *giallo*, cujos filmes também se utilizam do *whodunit*⁶, ao apresentar uma série de suspeitos, todos com seus próprios motivos para os

⁶ Embora sem créditos, Agatha Christie é a principal fonte de inspiração e imitação para o *giallo* *Cinco Bonecas Para a Lua de Agosto*, 1970, de Mario Bava, sendo esse filme livremente inspirado em *O Caso dos Dez Negrinhos/E Não Sobrou Nenhum*, de 1939, de Christie. Outro *giallo* clássico de Lenzi, *Sete Orquídeas Manchadas de Sangue*, tem, por sua vez, uma contraparte literária baseada em um conto de Edgar Wallace. E, finalmente, Edgar Allan Poe também é representado nos *gialli*, como *Sete Notas Fatais* de Fulci, além da incursão a duas mãos em *Dois Olhos Satânicos*, 1990, de Dario Argento e George Romero, em que cada um dos cineastas dirige um episódio baseados em contos do escritor britânico. A saber: *Os Fatos do Caso do Sr. Valdemar* (1845) e *O Gato Preto* (1843).



RELICI

assassinatos. No caso de *Pânico*, a estratégia de empregar o *whodunit* está relacionada à tessitura metalinguística do filme, como declara Wes Craven: “nossa abordagem foi fazer um *thriller-whodunit*, ambientado entre crianças que estavam completamente imersas no mundo dos filmes de terror” (Wes Craven apud WOOLEY, 2011, 189). Esse caráter metalinguístico do *whodunit* é ainda mais ressaltado, se tivermos em mente que ele tem uma origem literária e teatral, cujo uso remonta a *Édipo Rei*, de Sófocles, que acabou sendo absorvido pelo cinema *krimi* alemão e, posteriormente pelo *giallo*, em filmes como *O Ventre Negro da Tarântula* (*La tarantola dal ventre nero*, 1971) de Paolo Cavara, *Quatro Moscas Sobre o Veludo Cinza* (*4 mosche di velluto grigio*, 1971), de Dario Argento, *Sete Orquídeas Manchadas de Sangue* (*Sette orchidee macchiate di rosso*, 1972), de Umberto Lenzi. Essas referências servem de base para *Pânico*, pois esta obra dá ao *whodunit* uma perspectiva sobrenatural, como algumas vezes acontecia nos filmes *gialli*, ao confundir o espectador com a ideia de quem cometeu os crimes não necessariamente precisa ser de ordem humana.

Além do *whodunit*, outros artifícios que servem tanto de pista quanto de desorientação para o espectador está o da *final girl*, considerado um dos arquétipos mais representativos dos *slashers*, que, no filme, é subvertido pela segunda história que só os psicopatas sabem, mas nós, espectadores, não. Na sequência final, quando Billy e seu comparsa Stu se revelam como sendo os assassinos da mãe de Sidney e de seus amigos, Stu explica que, por não ser mais virgem, ela agora pode ser assassinada como os demais. Não obstante, o intuito de ambos em incriminar o pai de Sidney pela carnificina perpetrada, e assim triunfarem como as únicas vítimas a



RELICI

escapar, acaba em revés, uma vez que Billy e Stu parecem ter se esquecido de uma regra fundamental: nos filmes *slasher*, “*final boys*” não existem⁷.

Se as regras para a *final girl* eram associadas aos comportamentos puritanos, a última sobrevivente era geralmente a uma moça virginal, e, via de regra, indicada como “pura” pela narrativa, em *Pânico*, ela conecta-se à coragem e ao instinto de sobrevivência. O filme de Wes Craven, nesse sentido, explicita e satiriza as regras do *slasher*, por meio da figura da *final girl*, no momento em que o comportamento de Sidney frustra determinadas expectativas, ao transgredir as características que consolidaram as personagens femininas como vítimas nos filmes de terror. Ela é a *final girl* atualizada por uma nova abordagem, caracterizada por um comportamento ativo, ao contrário da passividade do estado de vítima com o qual as mulheres nas produções de terror eram definidas. Ela, em suma, descumpra as diretrizes dos clichês constituintes, ao investigar, sobreviver e eliminar o assassino.

É importante observar que a experiência metalinguística de Wes Craven com terror já havia acontecido em outra obra sua. Em *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger* (Wes Craven's *New Nightmare*, 1994), o cineasta penetra na metalinguagem e na autorreferência, que se configuraria como emblema da franquia *Pânico* anos depois. Nesse filme, há a presença do próprio cineasta, que aparece em cena interpretando a si mesmo, revelando que o temido Freddy Krueger é uma entidade maligna que só poderá ser capturada por meio do cinema (em outras palavras, pela ficção). O filme tem em seu elenco a atriz Heather Langenkamp, que protagonizou Nancy Thompson em *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*,

⁷ Na sequência em que os personagens assistem a *Halloween*, Randy, usando de seu conhecimento enciclopédico de filmes de terror, explica aos amigos que a atriz Jamie Lee Curtis (uma das intérpretes das *final girls* mais icônicas por seus papéis em *Halloween*, *A Morte Convida Para Dançar* e *Halloween 2 - O Pesadelo Continua* (1981), de Rick Rosenthal) sempre era a personagem virginal desse subgênero, e era por isso que ela sempre sobrepujava o assassino.



RELICI

1984) original, bem como Robert Englund, que por sua vez interpretou o personagem de Freddy, além de pessoas envolvidas na produção da franquia. O próprio roteiro do filme ganha tangibilidade quando, na residência de Craven, este revela à atriz Langenkamp que somente um novo filme da franquia *A Hora do Pesadelo* poderá manter Freddy afastado do mundo real.

Com o intuito, portanto, de enclausurar o assassino Freddy Krueger, Wes Craven se presta a redigir o roteiro de um novo *A Hora do Pesadelo*. Entretanto, é fundamental que Langenkamp confronte Krueger novamente ao interpretar Nancy, levando-nos a caracterizá-la como *final girl*. Em *O Retorno de Freddy Krueger*, tanto elenco quanto a equipe técnica da franquia tiveram elementos de suas vidas pessoais transpostos para a obra, como, por exemplo, o fato de o marido de Langenkamp, David LeRoy Anderson, ser proprietário de uma produtora de efeitos visuais, a *AFX Studio* (na obra, ela é esposa do fictício Chase Porter, interpretado pelo ator David Newsom, dono, na ficção, da *Cut to the Chase FX*). Não apenas os rostos mais públicos de *A Hora do Pesadelo*, como seu elenco e seu diretor/roteirista, compõem o filme; Robert Shaye, bem como Sara Risher, produtores da franquia, também “se interpretam” em uma sequência que se desenvolve na sede dos estúdios da *New Line Cinema*, produtora de Shaye, onde se percebe o funcionamento interno do negócio da produção cinematográfica.

O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger, dessa maneira, retoma o tema do cinema no cinema, como uma *mise en abyme*, “narrativa em abismo”, recurso que consiste na ficcionalização de uma obra no interior de outra, de modo que suas estruturas espelhem significantes comuns às duas. Foi André Gide quem cunhou a expressão, em seu diário, ao analisar como *mise en abyme* ocorre quando há uma reduplicação de imagens em determinadas obras, por exemplo, *Las Meninas*, de Diego Velázquez, e *Hamlet*, de William Shakespeare. A *mise en abyme* seria assim,



RELICI

de acordo com Lucien Dällenbach, “qualquer espelho interno que reflete toda a narrativa por meio de uma simples, repetida, “ilusória” (ou paradoxal) duplicação.” (DÄLLENBACH, 1989, p. 36). Dessa forma, a *mise en abyme* surge a partir da própria estrutura narrativa da obra, já que ela, ao repetir os sistemas sógnicos de uma diegese dentro de outra, cria sentidos “no contexto de uma expansão semântica, de que este não seria capaz por si só” (DÄLLENBACH, 1979: 58). Essa expansão semântica pode ser percebida em *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger* a partir dos acontecimentos de *A Hora do Pesadelo* retomados na forma de filme dentro do filme, de maneira que o ficcional, a diegese, e a realidade simulada, o extradiegético, se confundem, no instante em que colapsa “a fronteira movente, mas sagrada entre dois mundos, aquele em que se narra, aquele que se narra” (GENETTE, 2017: 314). Como repetição, a *mise en abyme*, quando se refere a um filme considerado clássico, pode desempenhar, ao mesmo tempo, a função de louvar o primeiro filme, nesse caso *A hora do pesadelo*, e de analisá-lo sob um olhar que beira à sátira, ao decompor sua estrutura a partir dos topos que regem o cinema de terror, como acontece em *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger*. Nesse filme, Wes Craven alcança um novo direcionamento no cinema de terror, que, anos mais tarde, serviria de base para *Pânico*. Conforme Louis Peitzman;

Como uma subversão totalmente autorreferencial das expectativas do público, *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger*, estabeleceu um movimento em direção à metaficção de terror que continua a se desenrolar, de *Pânico* de 1996, também dirigido por Craven (PEITZMAN, 2014).

Ao longo de décadas de convívio com o gênero terror, o público apreendeu os seus arquétipos, de modo que, independentemente da crítica, ele é capaz de discernir os clichês e perceber se um determinado filme oferece algo de novo. Wes Craven surpreendeu o público e a crítica com *Pânico* (1996), ao dar início a uma das franquias mais bem-sucedidas do terror cinematográfico, ao trazer uma nova onda de



RELICI

filmes *slasher* à indústria hollywoodiana por meio da metalinguagem. *Pânico* narra a história de um grupo de jovens amigos às voltas com um misterioso assassino em série que ameaça a vida dos habitantes da pacata Woodsboro, em Maryland, Estados Unidos. Entre eles, somos apresentados à Sidney Prescott, cuja mãe, Maureen, fora morta há um ano por razões ignotas. Os amigos e as pessoas ligadas a Sidney começam então a ser alvo desse psicopata de identidade desconhecida, além dos crimes parecerem estar conectados ao seu passado. O roteiro, completamente díspar da maioria dos *slashers* tradicionais, gira em torno de um suposto assassino cinéfilo, obcecado por filmes de terror, que utiliza os clichês desses mesmos filmes para aterrorizar um grupo de jovens. Durante o filme, as personagens tentam decifrar as próximas ações do vilão por intermédio de seus conhecimentos fílmicos, a fim de sobreviverem aos seus ataques. Wes Craven utiliza toda a sua experiência sobre o tipo de filme que ajudou a propagar mais de uma década antes e oferece, a partir de suas próprias perspectivas autorais, um reavivamento dentro do próprio subgênero, que já dava sinais de um possível esgotamento no final da década de 1980. Com base nos inúmeros clichês que dominavam os filmes do gênero terror, naquela época, Wes Craven cria seu filme com o propósito de ele ser não só uma ampla gama de referências cruzadas, mas de se estabelecer como uma espécie de jogo para o espectador, com uma estrutura semelhante a que Alfred Hitchcock se utilizou na produção de *Psicose*.

Se *Pânico* pode ser interpretado, nesse sentido, como um jogo, que se desenvolve entre um filme supostamente construído com vários clichês e um espectador atento, capaz de perceber que tais lugares comuns não são bem o que imaginava ser, talvez isso ocorra, pois, como Valerie Wee observa: “(*Pânico*) toma a referência intertextual anteriormente sutil e encoberta e a transforma em um ato aberto e discursivo” (WEE, 2015, p.149). Essa dinâmica é possível de ser percebida já no



RELICI

prólogo do filme, quando se estabelece uma abordagem autorreflexiva com a sequência da estudante Casey Becker recebendo uma ligação anônima. Do outro lado da linha, alguém ameaça a sua vida e a de Steven Orth, seu namorado, usando um dispositivo para encobrir a tonalidade da voz, dando a ela uma textura incomum, algo semelhante ao *modus operandi* do assassino nos *gialli* *O Estripador de Nova York* (*Lo squartatore di New York*, 1982), de Lucio Fulci, *O Gato de Nove Caudas* (*Il gatto a nove code*, 1971) e *Prelúdio para Matar* (*Profondo rosso*, 1975), esses dois de Dario Argento. Estabelece-se, assim, um jogo tanto no plano diegético quanto na construção da narrativa que se oferece ao espectador, já que este, assim como os personagens do filme, se sente motivado a descobrir a identidade do assassino.

Evidentemente, que a escolha da estrela Drew Barrymore, que interpreta Casey Becker, e era, na ocasião, o nome mais relevante do elenco, vivido, em sua maioria, por jovens atores estreantes, foi um escolha determinante para se estabelecer o jogo, já que a atriz de renome que morre logo no início do filme é uma referência a *Psicose*, que possui um artifício semelhante, uma vez que Alfred Hitchcock requisitou uma das atrizes mais populares na época, Janet Leigh, para o papel da “falsa protagonista” Marion Crane, morta por Norman Bates logo no começo do filme. O papel de Barrymore era pequeno, o da garota que é aterrorizada por telefonemas contendo um capcioso *quiz* sobre filmes *slashers*, antecedido por frases que se tornariam célebres como: “qual seu filme de terror favorito?” ou “quem era o assassino de *Sexta-Feira 13?*”, para logo depois ser brutalmente assassinada pelo psicopata, depois apelidado de *Ghostface*. O assassinio da “estrela” de *Pânico*, em pouco mais de 10 minutos de filme, serviu, dessa forma, como um aviso aos espectadores, que, a partir de agora, jamais poderiam confiar em suas expectativas em relação ao desenrolar da trama.



RELICI

Em *Pânico*, há ainda a presença de Gale Weathers, jornalista televisiva que investigou e escreveu um livro sobre o assassinato de Maureen, e Dewey Riley, oficial da polícia e irmão da melhor amiga de Sidney, Tatum. Outro personagem fundamental no enredo é Randy Meeks, aluno da mesma escola que os demais, além de funcionário de uma videolocadora e que possui um extenso conhecimento a respeito de filmes de terror. Não apenas Randy, como também todo o núcleo jovem e até o próprio assassino, possuem consciência dos lugares-comuns dos filmes *gialli* e *slasher*, e é por meio desse jogo de referências que a obra se estabelece.

Conhecedor das fórmulas do cinema de terror de filmes predecessores, Wes Craven cria uma obra cuja proposta é fazer com que seus personagens não só saibam dos preceitos fundamentais de sobrevivência, a partir de artifícios metalinguísticos, como também espelhem as conjecturas que o espectador elabora em relação à narrativa a qual assiste. Não é à toa, portanto, que Randy, por exemplo, em uma sequência na videolocadora, diga: “existe uma fórmula pra isso! Uma fórmula muito simples!”, já que é o conceito de fórmula que *Pânico* busca transgredir, ao se apropriar de elementos do subgênero *slasher* e do *giallo*. A maneira como Wes Craven lida com essas referências passa pelo reconhecimento do público das convenções que ele apresenta à medida que às desconstrói e que, no seu filme, vão desde o assassinato que elimina sistematicamente os personagens em cenários distintos (nos arredores da cidade de Woodsboro ou na escola); passando pelos jovens com papéis arquetípicos, a *final girl* (Sidney); a chacina que ocorre no aniversário de um acontecimento traumático (um ano após a morte de Maureen, sua mãe); até chegar ao mistério que envolve a identidade do assassino.

Em *Pânico*, o *serial killer* não é apenas uma, mas duas pessoas (Billy Loomis, namorado de Sidney e Stu), como se o filme pretendesse deixar claro como é absolutamente inconcebível a aparente onipresença do maníaco típico do *slasher* que



RELICI

sempre consegue surpreender suas vítimas com misteriosos deslocamentos temporais. Em sua identidade de *Ghostface*, Billy e Stu são golpeados e derrubados pelas suas vítimas com mais facilidade do que costuma ocorrer com Freddy Krueger, Jason Voorhees, ou Michael Myers etc. Afinal, excetuando-se a psicopatia, os dois são apenas jovens comuns que resolveram imitar seus ídolos do cinema, e não indestrutíveis entidades malévolas como aqueles presentes nos filmes *slasher* anteriores.

Em uma exibição do filme *Halloween: a noite do terror* (*Halloween*, 1978, John Carpenter), Randy expõe as regras dos *slashers*, mais especificamente seus códigos constituidores para quem quiser sobreviver a um deles, que, de acordo com ele, são: nunca ter relações sexuais; jamais usar drogas (este, o “fator pecado”, constitui-se uma dilatação do primeiro princípio); nunca dizer “eu volto já” (pois significa que jamais irá voltar). No decorrer do filme, o fato de *Halloween* ser exibido no aparelho de VHS agrega-se de tal forma à sua narrativa, que a distinção entre diegético e extradiegético é relativizada por meio da *mise en abyme*, quando as ações dos personagens do filme de John Carpenter ecoam nas dos de Wes Craven. A partir desse momento, o filme, a que nós espectadores assistimos, se confunde com o que nele está sendo exibido, de maneira que as cenas de ambos se espelham.

Após tabular os arquétipos do subgênero, o personagem Randy acaba ficando sozinho assistindo a *Halloween*, mais precisamente na cena em que Laurie Strode, interpretada por Jamie Lee Curtis, chega ao quarto quando se depara com uma chacina, enquanto Michael Myers, o *serial killer*, a vigia. “Cuidado, Jamie!”, Repete Randy à personagem. Enquanto isso, *Ghostface* surge atrás dele. A essa altura, o público já sabe que o ator que interpreta Randy também se chama Jamie, como a atriz. No exato momento em que *Ghostface* adentra o enquadramento, a trilha sonora é pontuada por um acorde exasperado da trilha musical do filme na TV, ao passo que



RELICI

a música de Marco Beltrami (compositor da trilha sonora de *Pânico*) começa lentamente a incorporar-se. Conforme Randy/Jamie vocifera do sofá para Laurie/Jamie (“Jamie, atrás de você!”), e *Ghostface* se aproxima sorrateiramente por trás dele, ambas as trilhas musicais de *Halloween* e *Pânico* se aglutinam de modo que é praticamente impossível distingui-las, ilustrando assim a convergência entre a “realidade” e o que se passa na obra em VHS por meio de uma *mise en abyme* fílmica. Um outro exemplo de *mise en abyme*, em *Pânico*, ocorre quando a personagem Gale Weathers esconde uma câmera na sala de estar onde os adolescentes assistem a vídeos de terror. A imagem capturada pela câmera é exibida quase instantaneamente, com uma pequena diferença de tempo de 30 segundos, em uma tela instalada na van de Weathers, que está estacionada próxima à casa. Esse efeito cria um espelhamento de “filme dentro do filme”, enfatizando a metalinguagem de *Pânico*.

Em certo momento, perto do final do filme, e depois de descobrir, finalmente, a identidade do misterioso assassino, que no caso de *Pânico* são dois, Billy e Stu, o contra-ataque de Sidney e de Laurie contra seus respectivos assassinos também acaba por se sincronizar: quando Billy Loomis está no encalço de Sidney a fim de matá-la, ele chega ao armário do corredor e abre uma fenda. Ele olha para seu interior e, em seguida, lança outro olhar em direção ao filme que está sendo exibido na TV, onde Laurie, em uma das últimas sequências de *Halloween*, encontra-se encurralada no interior de um guarda-roupa e prestes a ser apunhalada por Michael Myers. A partir dessa distração, a *final girl* Sidney surge do armário trajando a roupa de *Ghostface* e munida de um guarda-chuva, enterra-o no coração de Loomis, ao passo que no filme exibido na TV, Laurie fere os olhos de Michael Myers com um cabide torcido.

Logo após, Sidney e Stu, o segundo assassino, se enfrentam. Sidney consegue ganhar algum tempo, levanta e corre para o televisor que ainda exhibe *Halloween*. Nesse ínterim, em *Halloween*, Laurie se eleva do chão empunhando o



RELICI

facção de Michael Myers em direção à câmera, e, quando Sidney empurra o aparelho eletrodoméstico, derrubando-o sobre a cabeça de Stu, é como se a *final girl* de *Halloween* desferisse o golpe mortal em um dos psicopatas de *Pânico*. Em outra sequência de *Halloween*, Laurie Strode tenta se esconder de Michael Myers no interior de um guarda-roupa, lugar recorrente para os personagens de *slashers* se ocultarem de seus algozes, como podemos ver em vários filmes da franquia *Sexta-feira 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980). Quando Michael Myers destrói a porta do guarda-roupa e Laurie o fere, ele deixa cair sua faca. Laurie se apodera dela e golpeia o psicopata. Da mesma forma, quando Billy Loomis abre a porta do armário, Sidney avança do interior para feri-lo.

Todas essas sequências demonstram como a alusão a outros filmes de terror é importante para construção da narrativa, em *Pânico*, no momento em que a metalinguagem praticada por alguns de seus personagens busca no espectador rememorar elementos constitutivos da estrutura tanto do *slasher* quanto do *giallo*. Dessa maneira, *Pânico* não alude somente aos arquétipos de uma obra ou uma franquia específica, como foi o caso de *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger*, mas expõe, por meio da metalinguagem, o funcionamento das engrenagens das estruturas narrativas do *slasher* e do *giallo*. Nesse sentido, o filme pode ser considerado uma obra voltada, essencialmente, para aqueles que consomem e cultuam os filmes desses dois subgêneros. De acordo com o próprio diretor, a respeito do roteirista de *Pânico*: “[Williamson] foi inteligente o bastante para, ao invés do velho cineasta, produtor e atriz e todos aqueles caras sendo as pessoas que estão na história autorreflexiva, fazer do público parte disso”. (PEITZMAN, 2014). Esse comentário de Wes Craven revela como seu filme não é baseado em fórmulas e repetições, ao contrário, é uma obra voltada para um público cuja recepção é fundamental para a constituição da obra, uma vez que seu envolvimento com ela é



RELICI

parte de um jogo, em que o reconhecimento de determinados signos permite o desenvolvimento da narrativa assim como o desdobramento de sentidos que ocorre mesmo depois de seu término.

Nesse sentido, a questão de ser uma obra autorreflexiva aproxima *Pânico* de um filme *giallo* como *Olhos Diabólicos* (*La Ragazza che Sapeva Troppo*, de Mario Bava). Esse *giallo* descreve a história da jovem turista norte-americana, Nora Davis, durante alguns dias de passeio por Roma. Logo após a sua chegada, ela presencia a morte de sua anfitriã, a Sra. Ethel, uma antiga amiga da família que já se encontrava enferma. Ao tentar buscar ajuda pelas ruas durante a noite, Nora é assaltada e jogada no chão por um homem desconhecido que foge em seguida. Quando consegue se levantar, com a vista ainda turva, a jovem testemunha o assassinato de uma mulher. Sem se convencer de que a lembrança do crime havia sido apenas uma alucinação (como queriam fazê-la crer), ela, então, acaba inconsciente e delirando em um hospital, para ser submetida ao escrutínio tanto do inspetor de polícia quanto de seu médico.

Na primeira cena após os créditos, a protagonista Davis é apresentada pelo narrador em terceira pessoa como uma ávida leitora de publicações de crime e mistério, enquanto, em sua poltrona no avião em direção à capital romana, ela lê um genuíno *giallo*. Mais adiante, no filme, quando Nora resolve preparar uma armadilha para o assassino na casa onde se encontra, o narrador comenta que ela tirou a ideia dos *gialli* de Edgar Wallace. Assim como no filme de Wes Craven, a obra de Mario Bava se utiliza da metalinguagem como parte da construção da *mise en abyme*, ao brincar com as convenções que regem o gênero.

No entanto, é necessário ressaltar que *Pânico* não se refere apenas a um gênero, mas se utiliza de procedimentos narrativos e de construção de personagens de vários filmes que não necessariamente têm relação direta com o terror. Como



RELICI

conhecedor da obra de Alfred Hitchcock, Wes Craven utiliza de estratégias relacionadas aos filmes de suspense, quando, por exemplo, decide que seu vilão será interpretado por duas pessoas, à semelhança do que o cineasta inglês faz em seu filme *Intriga internacional* (*North by Northwest*, 1959), ao dividir o vilão em três pessoas: “Então dividi o vilão em três pessoas: James Mason, que era bonito e meigo; seu secretário, de aspecto sinistro; e o terceiro, o louro, o capanga rude e brutal” (Alfred Hitchcock *Apud* TRUFFAUT, 2004, p. 106). Assim, embora o personagem *Ghostface*, em um primeiro momento, pareça ser um apenas *whodunit*, ele, de certa maneira, é também uma junção de elementos do terror e do suspense. Ao analisá-lo como uma referência ao terror, ele nos lembra o personagem Michael Myers, de *Halloween*, cuja invulnerabilidade e mistério podem ser interpretados como forças de uma natureza incompreensível, mortal e incontrolável. Ao concebermos *Ghostface* como ser imprevisível e sobrenatural, ele se torna a própria bomba de que nos fala Alfred Hitchcock, ao explicar o que é suspense: “na situação clássica da bomba que explodirá numa determinada hora, é o medo, o temor por alguém, e esse medo depende do grau de intensidade com que o público vai se identificar com a pessoa em perigo” (Alfred Hitchcock *Apud* TRUFFAUT, 2004, p. 76). O suspense surge, assim, em *Pânico*, na medida em que, ao nos simpatizarmos pelos personagens, sofremos por suas mortes e tememos por aqueles que são atacados por *Ghostface*.

Como Alfred Hitchcock, Wes Craven, ao se colocar no lugar do espectador, ocupa, assim, dois pontos de vista, o de quem faz a obra e aquele que a consome. Ao perceber o filme, tendo em mente o lugar do espectador, isso o permite trabalhar com as expectativas suscitadas por ele próprio, direcionando seu conhecimento na ruptura dos clichês do gênero. Seus jogos de tensão narrativa dão-se, a partir disso, não apenas com o que o público sabe, mas, também, com o que os personagens percebem a respeito da situação a que estão sendo expostos. Essa relação diegética



RELICI

e extra diegética se ampara no fato de *Pânico* ser uma obra que olha para o passado, ou seja, para o cinema de terror *giallo* e *slasher*, apropriando deles determinadas características e levando-as a uma perspectiva crítica a partir da relação afetiva que o público tem com esses gêneros. Não é à toa, portanto, que Craven se utiliza, em *Pânico*, de estratégias muito parecidas com filmes de ambos subgêneros, pois ele estrutura sua obra a partir dos conhecimentos que os seus personagens têm do gênero terror e da maneira como o espectador lida com essas informações que lhe são passadas. Dessa forma, a obra rompe com os limites da diegese ao se conectar com o público por meio da apropriação de *clichês* direcionada à sátira. Podemos, assim, encontrar similaridades entre *Pânico* e o filme *Heróis Fora de Órbita* (*Galaxy Quest*, 1999, Dean Parisot), já que ambas as obras podem ser interpretadas como caricaturas e homenagens de seus precursores. Em seu livro *Uma Teoria da paródia*, Linda Hutcheon expõe um conceito de paródia que concilia esses dois sentidos, ao assinalar que, em sua etimologia, a palavra paródia é composta de *odos*, em grego, que significa canto, e o prefixo *para*, de maneira que ela “pode significar ‘ao longo de’ e, portanto, oferece uma sugestão de um acordo ou intimidade, em vez de um contraste” (HUTCHEON, 1989, p. 48). No caso de *Heróis Fora de Órbita* (*Galaxy Quest*, Dean Parisot, 1999), isso se evidencia pelo conhecimento que o espectador precisa ter das séries *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*, 1966-1968) e *Jornada nas Estrelas: a nova geração* (*Star Trek: The Next Generation*, 1987-1991), o que faz com ele perceba as referências como um “contra” e um “acordo”, e a homenagem e a chacota ocorram simultaneamente. Nesse sentido, o espectador deve ser um iniciado, alguém que assistiu a quase todos os episódios dessas séries e entenda a dinâmica dos relacionamentos dos personagens. Sem essas informações, as cenas do filme, nas quais o riso é convocado, tornam-se enigmáticas, sem sentido. Com relação a *Pânico*, suas referências não são apenas a uma obra, mas a todo um gênero cujos



RELICI

clichês ele expõe de maneira crítica e irônica como a sátira costuma fazer. Nesse sentido, o filme de Wes Craven poderia ser interpretado como uma sátira, no instante em que ele brinca e ironiza com as características que definem tanto o *slasher* quanto *giallo*, pois

a sátira encontra a realidade social não como cópia verista ou realista da empiria, mas nas convenções discursivas partilhadas pela recepção, pautadas todas pela concordância acerca da imagem caricatural que o discurso efetua, mantendo em circulação o estereótipo de grupos, tipos, vícios e situações criticáveis” (HANSEN, 2011, p. 156).

O espectador do filme de terror torna-se assim um receptor adequado para a abordagem que *Pânico* realiza sobre esse gênero, uma vez que ele é, por meio de seu conhecimento enciclopédico, capaz de “reconhecer o fingimento e compartilhar um terreno comum que são essenciais para entender tanto a ironia quanto a sátira” (KREUZ, 2019, p. 73). Em *Pânico*, a sátira se constitui como uma colcha de retalhos formada de referências a subgêneros como o *giallo*, a franquias fílmicas de terror *slasher*, como *Sexta-feira 13*, e de experimentos com a narrativa que utilizam a *mise en abyme* com o objetivo de envolver o espectador de maneira que este perceba que se torna parte do jogo, no instante em que sua cumplicidade é construída a partir do ver como percepção capaz de levar o sujeito a se posicionar criticamente diante daquilo a que assiste. Nesse sentido, podemos considerar *Pânico* como um dos primeiros filmes, e a primeira franquia de terror, a popularizar o subgênero *slasher* com o uso da metalinguagem e da sátira.

Se percebemos um constante diálogo entre o *giallo* e o *slasher*, que culmina em *Pânico*, de Wes Craven, é porque a sátira absorve os elementos das estruturas desses dois subgêneros como hibridismo, já que uma das características dela é “assumir qualquer forma; e, por isso, efetuar-se como misto inverossímil, do ponto de vista da pureza prescrita para os outros gêneros” (HANSEN, 2011, p. 156). Esse caráter misto remonta às próprias origens literárias do *giallo*, uma vez que muitos



RELICI

filmes eram baseados em adaptações de obras literárias já existentes. Essa referência à literatura, em suas origens, torna-se parte da diegese de filmes como *Olhos Diabólicos* (*La ragazza che sapeva troppo*, 1963), de Mario Bava, que nos apresenta uma protagonista que é ávida leitora de livros de suspense. *Pânico* procura então demonstrar como elementos intertextuais do *giallo* e do *slasher* produziram uma obra satírica, que se propõe a reler determinados clichês por meio da metalinguagem. Desse modo, o filme, frente a um gênero com os arquétipos estilísticos estabelecidos, revela-se como uma obra cuja estrutura absorve elementos de clássicos do terror cinematográfico e os subverte, ao articulá-los por meio da sátira e ao direcioná-los para o cômico.

O cômico se inscreve no filme, quando observamos a subversão de temas específicos, a busca pela identidade do assassino, a motivação para seus atos, a trama detetivesca, a utilização de armas brancas pelo antagonista e o *plot twist*, a partir do estranhamento e do caricato. Os vilões, por exemplo, são uma dupla atabalhoada de assassinos. Eles tropeçam, caem, dão cambalhotas dos jeitos mais esdrúxulos, principalmente quando a mocinha (a *final girl*) foge das suas investidas. Além disso, temos o personagem do xerife Dewey, que trabalha em nome da lei, mas sem qualquer confiança com relação ao cargo que ocupa, sendo constantemente desrespeitado tanto pela irmã, Tatum, quanto pelos demais personagens. Há também humor nos diálogos de Randy, o cinéfilo balconista da videolocadora, que brinca sobre a possibilidade de subverter as regras do subgênero *slasher*. Quando ele está assistindo com os demais colegas *Halloween*, o espectador percebe que *Pânico* está fazendo uma releitura cômica de toda a tradição fílmica do subgênero. Desse modo, a alusão, transformada em uma lista de referências fílmicas utilizada pelos personagens, pode ser interpretada como elementos pertencentes à sátira, no instante que ela denuncia alguns clichês por meio do humor negro, pois ele consegue



RELICI

criar distanciamento entre o espectador e os personagens com os quais simpatiza, no instante em que suas mortes violentas são representadas de maneira exagerada, quase cômica, como os acidentes que vemos nas comédias pastelões e em alguns desenhos animados.

Dessa forma, as tramas de assassinato, identidade do assassino, perseguição à *final girl* e a sua sobrevivência passam a aglutinar o pináculo das convenções tanto do *giallo* quanto do *slasher*, ao mesmo tempo que expõem o esgotamento desses arquétipos por meio de reflexões sobre a representação. Em *Pânico*, essas reflexões encontram na ironia uma forma de fazer com que a metalinguagem revele os mecanismos de construção do gênero terror, ao compactuar com o espectador a sua estrutura fílmica como se fosse um jogo. Essa relação com o jogo talvez seja um dos motivos para o sucesso de *Pânico*, ao contrário de outras produções que mesmo tendo elementos metalinguísticos, como *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger*, fracassaram. No entanto, é necessário considerar também a distância temporal entre *Pânico* e o saturamento do mercado de *slashers* nas décadas de 1980 e 1990 como uma forma de estimular o público, uma vez que os adolescentes que os assistiam, agora adultos, na década de 2010, nutriram uma cinefilia construída com base no conhecimento coletivo e na relação afetiva que tinham por essas obras, muitas vezes rejeitadas pela crítica, quando foram lançadas.

Assim, *Pânico* consegue ao mesmo tempo ser uma sátira aos clichês que alimentam o *slasher* e o *giallo* e uma declaração de cinefilia por todas as obras que são referenciadas ao longo do filme. A franquia que se formou a partir do primeiro filme afirma o gosto do público por obras de caráter metalinguístico, ao se tornar um jogo cuja execução se ampara nos arquétipos não apenas como rememoração de elementos constituintes das estruturas do *giallo* e do *slasher*, mas da própria inserção do filme *Pânico* no cânone de filmes de terror e da relação que mantém com as suas



RELICI

continuações a partir da possibilidade de a obra se auto ironizar. O riso que se extrai dessa auto ironia revela como *Pânico* pode ser interpretada como uma obra que analisa as estruturas dos filmes do gênero terror ao mesmo tempo que se desconstrói para que isso aconteça. De certa maneira, o filme de Wes Craven torna-se, como um cadáver na mesa de dissecação, uma anatomia não apenas de um gênero, mas do cinema como máquina que se forma a partir do entendimento de suas próprias entranhas.

REFERÊNCIAS

CERISUELO, Marc. *Hollywood A L'ecran Essai de Poetique des Films*. Presses De La Sorbonne Nouvelle, Oeil Vivant, 2000.

DÄLLENBACH, Lucien. *Intertexto e autotexto*. Tradução de Clara Crabbé Rocha. In: *Intertextualidades*. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.

DÄLLENBACH, Lucien. *The Mirror in the Text*. Cambridge: Polity Press, 1989.

GENETTE, Gérard. *Figuras III*. Tradução de Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

HANSEN, João Adolfo. Anatomia da sátira. In: THAMOS, Márcio; VIEIRA, Brunno V. G. (Orgs.). *Permanência Clássica: visões contemporâneas da antiguidade greco-romana*. São Paulo: Escrituras Editora, 2011.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia*. Tradução de Teresa Louro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1989.

KOVEN, Mikel J. *La Dolce Morte: Vernacular Cinema and the Italian Giallo Film*. New Jersey: The Scarecrow Press, 2006.

KREUZ, Roger. *Irony and Sarcasm*. Cambridge: The MIT Press, 2019.



RELICI

LADALE. *"Scream" Franchise Is Perfect Whodunit!* Canyon News, 25 de outubro de 2017. Disponível em <<https://www.canyon-news.com/scream-franchise-perfect-whodunit/73460>>. Acessado em 22/12/2022.

PEITZMAN, Louis. *How "New Nightmare" Changed the Horror Game*. BuzzFeed, 15 de outubro de 2014. Disponível em <<https://www.buzzfeed.com/louispeitzman/how-new-nightmare-changed-the-horror-game>>. Acessado em 05/10/2022.

PHEASANT-KELLY, Fran. Reframing Parody and Intertextuality in *Scream*: Formal and Theoretical Approaches to the 'Postmodern' Slasher. In: CLAYTON, Wickham (Org.). *Style and Form in the Hollywood Slasher Film*. London: Palgrave Macmillan, 2015.

PRIESTMAN, Martin. *Crime Fiction: From Poe to the Present*. Plymouth, UK: Northcote House Publishing Ltd, 1998

SQUIRES, John. *Original 'Scream' Ghostface Mask Concepts Were Way Different*. Bloody-disgusting, 21 de dezembro de 2016. Disponível em <<https://bloody-disgusting.com/news/3418632/original-scream-ghostface-mask-concepts-way-different/>>. Acessado em 21/12/2022.

TRUFFAUT, François. *Hitchcock/Truffaut: entrevistas*. Tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

WEE, Valerie. *Ressurrecting and updating the teen slasher: the case of scream*. Journal of Popular Film and Television, volume 34, nº 2, 2006.

WILLIAMSON, Kevin. *Scream (Scary Movie)*. The Internet Movie Script Database, 31 de julho de 1995. Disponível em <<https://imsdb.com/scripts/Scream.html>>. Acessado em 22/12/2022.

WOOLEY, John. *Wes Craven: the man and his nightmares*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2011.