

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIVATES
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**A INVERSÃO DO ANTAGONISMO NOS FILMES DE HORROR:
UMA ANÁLISE DOS *SLASHER MOVIES* SOB A ÓTICA DOS VILÕES
JASON VORHEES E FREDDY KRUEGER**

Murillo Klein Rocha

Lajeado, junho de 2016

Murillo Klein Rocha

**A INVERSÃO DO ANTAGONISMO NOS FILMES DE HORROR:
UMA ANÁLISE DOS *SLASHER MOVIES* SOB A ÓTICA DOS VILÕES
JASON VORHEES E FREDDY KRUEGER**

Artigo apresentado na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Comunicação Social, do Centro Universitário UNIVATES, como parte da exigência para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a. Dra. Rosane Maria Cardoso

Lajeado, junho de 2016

Murillo Klein Rocha

**A INVERSÃO DO ANTAGONISMO NOS FILMES DE HORROR: UMA
ANÁLISE DOS *SLASHER MOVIES* SOB A ÓTICA DOS VILÕES
JASON VORHEES E FREDDY KRUEGER**

A Banca examinadora abaixo aprova o artigo apresentado ao Programa de Graduação em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda, do Centro Universitário UNIVATES, como parte da exigência para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Profa. Dra. Rosane Maria Cardoso

Centro Universitário UNIVATES

Prof. Me. Denis Gerson Simões

Centro Universitário UNIVATES

Prof. Me. Leonel José de Oliveira

Centro Universitário UNIVATES

Lajeado, junho de 2016.

A INVERSÃO DO ANTAGONISMO NOS FILMES DE HORROR: UMA ANÁLISE DOS *SLASHER MOVIES* SOB A ÓTICA DOS VILÕES JASON VORHEES E FREDDY KRUEGER

Murillo Klein Rocha¹
Rosane Maria Cardoso²

Resumo: O medo é um sentimento presente no indivíduo desde o início dos tempos, e representado pela arte das mais diversas formas, entre elas o cinema. Filmes de horror existem desde as primeiras experiências cinematográficas de Georges Méliès, e os filmes de horror *slasher* aparecem entre os subgêneros do horror, como os mais bem sucedidos na relação custo-benefício, e se caracterizam por vilões marcantes. Este estudo analisa os vilões Freddy Krueger e Jason Vorhees dos filmes *A hora do pesadelo* e *Sexta-feira 13*, respectivamente, para estabelecer o destaque deles em detrimento do destaque dado aos heróis/mocinho nesse subgênero cinematográfico, o que acaba por gerar uma inversão na relação de protagonismo e antagonismo, e eternizando os personagens dos vilões. Verificou-se a falta de credibilidade do herói, e a sedução que poder dos vilões exerce como pontos principais para essa inversão.

Palavras-chave: Cinema. Filmes de horror. *Slasher*. Heróis. Vilões. Antagonismo. Freddy Krueger. Jason Vorhees.

1 INTRODUÇÃO

Desde a infância, são apresentados à sociedade contos de fadas em que se torce para que as Brancas de Neve ou Cinderelas livrem-se do mal de suas madrastas ou de bruxas malvadas. Mesmo em famílias religiosas ouvem-se contos bíblicos, em que tudo gira em torno da luta do bem contra o mal personificados por Deus e o Diabo. E, dessa forma, cria-se a cultura do final feliz, em que o mocinho sempre ganha.

Mesmo assim, é muito comum, em algumas produções audiovisuais, principalmente em filmes de terror, o espectador ser levado a apreciar mais o vilão do

¹ Aluno do curso de graduação em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário UNIVATES, de Lajeado/RS. Artigo apresentado na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, como parte da exigência para a obtenção do grau de bacharel. mkrocha1@univates.br

² Professora do Centro Universitário UNIVATES, Lajeado/RS. Doutora em Teoria da Literatura. Orientadora do trabalho de Murillo. rosanemc@univates.br

que o mocinho. Ainda, algumas vezes, são formadas legiões de fãs desses personagens, que, a princípio, se deveria odiar.

Personagens macabros, cenários assustadores, histórias horripilantes, tudo seria motivo para uma fuga imediata na vida real do espectador. Porém, na fantasia proporcionada pelo cinema, chega-se a pagar para passar por isso, através da fórmula, “quanto mais assustador”, melhor.

Filmes de terror estão entre os maiores custos-benefícios do cinema, apresentando lucros consideráveis em contraposição a baixos investimentos. Além disso, não raro, esses filmes acabam por se tornar sagas ou franquias com até 10 filmes, ou mais. *Sexta-feira 13*, com o famoso vilão Jason Vorhees, por exemplo, possui dez sequências. Já *A hora do pesadelo*, do vilão Freddy Krueger, rendeu seis sequências.

O que faz um vilão merecer uma posição de destaque? Quais elementos tornam os vilões tão mais atrativos do que os mocinhos nesse gênero? Como se constrói a personalidade de um vilão em um filme de horror?

Algumas hipóteses levantadas pelo estudo apontam que o vilão exerce um papel essencial na narrativa em que há o embate entre o bem e o mal. Por isso, necessita ter uma personalidade forte e marcante. Os diretores criam técnicas narrativas convincentes, tanto de estrutura, quanto de construção de personalidade que levem a isso. O personagem, para ser convincente, lida com os medos do público, criando expectativas, a identificação e, por fim, a catarse.

O objetivo deste estudo é analisar os filmes de terror e investigar os elementos que mais dão destaque aos vilões nesses filmes. E mais especificamente analisar a construção da personalidade do vilão nos filmes do gênero; comparando elementos e técnicas da construção do personagem antagonista no gênero; e desconstruir o arquétipo do vilão e investigar seus elementos de destaque.

O estudo se justifica, tendo em vista que a cultura de massa, sobretudo, a veiculada pela indústria cultural na forma cinematográfica, pode democratizar a cultura. Mesmo se tratando desse gênero, considerado “menor”, a sua aceitação – ratificada pelas várias sequências, sinaliza para um movimento contra hegemônico. O

audiovisual de horror pode ser usado, nesse contexto, por ser pouco abordado, sendo raro encontrar pesquisadores que se debruçam diante de tal material e que o vejam como uma fonte interessante e pertinente. O estudo ainda pode transitar entre os domínios da Psicologia, Filosofia e Comunicação Social.

Muitas vezes, o horror é interpretado apenas como puro entretenimento ou como cinema de mau gosto, sem um objetivo cultural ou político bem definido. No entanto, o crescimento e expansão do gênero, ao longo de um século, sua quantidade de filmes, fãs e as evidentes semelhanças de certas produções em determinados períodos, corroboram a necessidade de entender de forma mais aprofundada sua origem e estrutura para, posteriormente, compreender sua formulação e validade para o estudo aplicado em Comunicação Social.

Em um viés especificamente mercadológico, é de grande valia que se analise o comportamento do consumidor, nesse caso, bem segmentado. Entendendo quem são eles, e como se comportam, é possível se utilizar dos mesmos elementos usados no cinema em outras mídias para atingir esse determinado público.

Neste trabalho, serão discutidos os personagens antagônicos nas franquias *A hora do pesadelo* e *Sexta-feira 13*, incluindo sequências e refilmagens. Todos os filmes foram lançados entre 1980 e 2010. Além disso, serão analisadas as personalidades e complexidades da construção ou desconstrução desses personagens. Somente os vilões desses filmes interessam ao trabalho.

Esta pesquisa utiliza-se do método qualitativo, cujo objetivo é identificar e entender o objeto estudado. De acordo com os objetivos determinados para este trabalho, quanto aos meios, esta pesquisa caracteriza-se como bibliográfica e documental. Para o tratamento de dados, foi utilizada a técnica de análise textual e a análise fílmica.

2 MEDO E HORROR NO OCIDENTE

Segundo o Dicionário Michaelis, "medo", do latim *metu*, é a "Perturbação resultante da ideia de um perigo real ou aparente ou da presença de alguma coisa estranha ou perigosa; pavor, susto, terror. Apreensão. Receio de ofender, de causar

algum mal, de ser desagradável. Gestos ou visagens que causam susto.” (2002, P. 505). Mas nada é tão simples quanto parece e o medo tem significados complexos. Além disso, a representação do medo acrescentou muitos outros elementos a esse sentimento que, ao mesmo tempo, é fácil de sentir, mas complicado de explicitar. Delumeau (2002) conceituou o medo como “No sentido estrito e estreito do termo, o medo (individual) é uma emoção-choque, frequentemente precedida de surpresa, provocada pela tomada de consciência de um perigo presente e urgente que ameaça, cremos nós, nossa conservação” (DELUMEAU, 2002, p.23).

O medo sempre esteve presente no imaginário do ser humano, desde que indivíduo de uma sociedade. A história mostra que, desde que se organiza em grupos o ser humano já sente e produz medo, e também já dá um jeito de representar esse medo, como gravura, escultura, literatura ou pintura. A construção do medo e horror da forma como se apresenta nos dias de hoje data da Idade Média, coordenada principalmente pela Igreja Católica: o medo da peste negra, o medo de satã, o medo da fome, o medo do desconhecido, o medo da perda da nobreza, o medo das invasões bárbaras. Na literatura, sobram títulos sobre o heroísmo da nobreza e dos príncipes, sendo que esses são o símbolo da nobreza. Frequentemente os príncipes são retratados como livres de qualquer tipo de medo.

Já na época, a estratégia de conferir superioridade a um, diminuindo a imagem do outro, é largamente utilizada. Para a nobreza, a coragem, o cavalheirismo; para a plebe, o medo, a barbárie, a vilania, e para o clero o ouro e os louros. Essas qualidades não são medidas na veracidade pura, e sim na lenda plantada e cultivada pelos detentores de poder, política e/ou intelectual, e colhida e espalhada pela literatura:

Esse arquétipo do cavaleiro sem medo, perfeito, é constantemente realçado pelo contraste com uma massa considerada sem coragem. Virgílio já escreverá: O medo é a prova de um nascimento baixo. (Eneida, IV, 13.) Essa afirmação foi tida como evidente por muito tempo. (DELUMEAU, 2002, p. 14).

Além da superioridade conferida, a convenção da época promovia também a separação de classes. Com as castas bem diferenciadas, era líquido e claro que os nobres permaneceriam nobres, não só pelos títulos que lhes beneficiavam, mas também por sua coragem. Desse modo, a nobreza não era só um título, mas uma qualidade inerente ao ser humano, passada de pai para filho, como se fosse a genética da nobreza, o famoso “sangue azul”. A literatura e o teatro garantiam a

incompatibilidade entre esses universos morais e sociais, o da valentia dos nobres e, o do medo dos pobres.

Nesse contexto, a nobreza e a segurança andam juntas, seja a segurança do nobre diante dos males do mundo da época, como a fome ou a peste, seja a sensação de segurança da plebe representada pela possível proteção por parte do nobre. O herói, o salvador, o nobre sobre seu cavalo branco contra o perigo das invasões bárbaras:

A necessidade de segurança é portanto fundamental; está na base da afetividade e da moral humanas. A insegurança é símbolo da morte e a segurança símbolo da vida. O companheiro, o anjo da guarda, o amigo, o ser benéfico é sempre aquele que difunde a segurança. (DELUMEAU, 2002, p. 19).

Peste negra, invasões bárbaras, guerras, a Idade Média e o início da Idade Moderna é uma ilha de medo cercada de mal por todos os lados. Condições sanitárias precárias, disputas por territórios e também o mal sobrenatural, a feitiçaria, a bruxaria, o xamanismo, ou mesmo as religiões dos estrangeiros ou bárbaros são representações de todo esse mal que precisa ser combatido. Nas palavras de Delumeau (2002, P. 41), "Na Europa do começo da Idade Moderna, o medo, camuflado ou manifesto, está presente em toda a parte. Assim é em toda civilização mal armada tecnicamente, para responder às múltiplas agressões de um meio ameaçador".

Como se pode perceber, a nobreza e a plebe se contrastam e se complementam, mas ainda falta uma peça nesse tabuleiro: o clero. A influência do clero cobre tanto a nobreza quanto a plebe e, assim, torna-se fundamental na preservação e representação do medo, mantendo com isso o controle de um e de outro. Para aquilo ou aquele que pode transpor as barreiras do que é físico, o metafísico e o sobrenatural se tornam alternativas plausíveis. O nobre, que tudo pode pelo seu "sangue azul", ainda assim precisa de limites para que possa ser controlado e conduzido:

Para a igreja, o sofrimento e a aniquilação (provisória) do corpo são menos temíveis do que o pecado e o inferno. O homem nada pode contra a morte, mas - com a ajuda de Deus - lhe é possível evitar as penas eternas. A partir daí um medo - teológico - substituíu um outro que era anterior, visceral e espontâneo: medicação heroica medicação, medicação assim mesmo, já que

proporcionava uma saída ali onde não havia senão o vazio. (DELUMEAU, 2002, p. 37).

Não só a bruxaria precisava ser combatida no âmbito espiritual. O surgimento e o avanço do protestantismo passam a representar um perigo. Protestantes, muçulmanos, nórdicos ou bruxas se tornam, ao lado do Canhoto, fontes do mal e, assim, necessita-se mais de proteção divina, ou mais especificamente, de seus ditos representantes, o clero.

Assim nascem as Cruzadas e a Santa Inquisição, ações que se impuseram pela força do medo. Tantos os que têm medo, quanto os que causam medo provocam ações que podem transformar pessoas ou povos em perseguidores ou perseguidos.

3 O MEDO E O HORROR NA ARTE

A arte e o belo se confundem enquanto conceito de arte, mas a arte não retrata só o belo, só os prazeres da vida. A arte também retratou, ao longo da história, os horrores que assolam a humanidade. Nem só de “Romeu e Julieta”, sobre o amor, ou de “Monalisa”, sobre a beleza, se fez a arte, mas também de “La Guernica”, por exemplo, e os horrores guerra. O feio não é somente o oposto do belo, o belo se contempla, o feio aterroriza e tanto um quanto o outro sempre estiveram presentes nas manifestações artísticas.

É imprescindível, quando se trata historicamente da representação do belo, ou do horror, neste estudo, que se faça tomando por base a civilização ocidental em seu tempo mais recente. Uma máscara ritual africana antiga, para um ocidental, poderia ser aterrorizante, enquanto é um símbolo sacro para os africanos. Da mesma forma, uma representação de um Cristo ferido e ensanguentado pode horrorizar um oriental, enquanto para um cristão seria uma imagem que traria simpatia ou comoção:

[...] seja na história do feio, seja à história do belo, [...] devemos nos limitar a registrar a trajetória destes dois valores na civilização ocidental. Para as civilizações arcaicas e para os povos ditos primitivos, dispomos de achados arqueológicos e artísticos, mas não de textos teóricos que informem se eles eram destinados a provocar deleite estético, terror sacro ou mesmo hilaridade. (ECO, 2007, p. 9).

As primeiras reflexões sobre o feio tratavam-no somente como um contraponto ao belo, assim como o mal é o contraponto do bem e o pecado o da virtude. Um não existiria sem o outro, ao mesmo tempo em que só existiria na falta do outro:

A primeira e mais completa Estética do Feio elaborada em 1853 por Karl Rosenkrantz traça uma analogia entre o feio e o mal moral. Como o mal e o pecado se opõe ao bem, do qual são o inferno, assim o feio é o “inferno do belo”. Rosenkrantz retoma a ideia tradicional de que o feio é o contrário do belo, uma espécie de possível erro que o belo contém em si, de modo que toda a estética, como ciência da beleza, é obrigada a enfrentar também o conceito de feiúra. Mas é justamente quando passa das definições abstratas para uma fenomenologia das várias encarnações do feio que ele nos faz entrever uma espécie de “autonomia do feio”, que o transforma em algo bem mais rico e complexo de uma série de simples negações das várias formas da beleza. (ECO, 2007, p. 16).

Ainda que o feio se encontre na falta do belo, ele não se resume a isso. Por mais que os elementos artísticos estejam postos adequadamente, que o traço ou a métrica estejam perfeitamente colocados, a recepção e a reação ao trabalho artístico acaba sendo fundamental para a devida categorização da obra com belo ou feio: "o que causa deleite, seria belo, o que causa horror, seria o feio aos olhos do observador, o que implicaria em reação de nojo, repulsa, horror ou susto", segundo Eco (2007, p. 19).

Outra visão do feio e do horror é aquela que denota a redenção. Tratando-se o belo como a virtude e o feio como o pecado, sobra espaço para a redenção do pecado pelo perdão ou pela condenação. Após a redenção, o pecador se torna virtuoso, e assim, o feio se torna belo, ou se confunde com ele:

Alguns dirão que também os monstros são belos na medida em que são seres e, enquanto tais, contribuem para a harmonia do conjunto e que, embora o pecado rompa a ordem das coisas, esta ordem é restabelecida pelo castigo e, portanto, os condenados ao inferno são exemplos de uma lei de harmonia. (ECO, 2007, p. 46).

A morte também se fazia redentora aos ocidentais. Se os pecados cometidos durante a vida podiam ser perdoados na extrema-unção, a morte seria a salvação permanente de alguns pecadores. Em uma época em que se vivia pouco, se comparado aos dias atuais, tanto pelas guerras quanto por doenças, a representação da morte passa a ter um espírito libertador, muito mais do que uma visão mórbida.

Superando os males físicos e terrenos, o feio e o maligno encontram o desconhecido, sobrenatural ou não, mas sempre monstruoso, que apesar de horripilante, também é atraente. Há até bem pouco tempo, os chamados *freakshows*, ou Circo de Horrores, faziam bastante sucesso mostrando irmãos siameses, mulheres barbadas e outros tipos de deformidades pouco comuns. Mesmo consideradas aberrações e passíveis de todo tipo de reações adversas, sempre conseguiram garantir uma venda significativa de ingressos.

De acordo com a época e a região, o monstro era o desconhecido, ou o desconhecido era o monstro. Com o advento das navegações, os europeus passam a conhecer e conviver mais frequentemente com outros povos, assim como com as peculiaridades das novas regiões exploradas. Um rinoceronte, totalmente inimaginável na Europa, podia parecer um monstruoso unicórnio na visão do europeu recém-chegado à África.

Esse poder que o feio e o horror possuem pode nos causar tanto repulsão quanto atração. De uma forma ou de outra, se torna impossível resistir. É quando o horror se torna fascínio, a interface entre o que tememos e o que queremos conhecer, embora sem nos arriscarmos. E assim nasce, no século XVIII, a literatura gótica, ou romance gótico, característico pelos cenários medievais, com personagens melodramáticos e temas de horror:

Como observava Schiller (Sobre a arte trágica, 1792), “é um fenômeno geral na nossa natureza que aquilo que é triste, terrível, até horrendo nos atrai com irresistível fascínio; que nos sintamos repelidos e atraídos com a mesma força por cenas de dor e de terror” e que devoremos com avidez histórias de espectros capazes de arrepiar os cabelos. (ECO, 2007, p. 282).

Ao longo do tempo, as cenas de horror simplesmente passaram de um cenário para outro. Enquanto na Idade Média as pessoas se reuniam para ver execuções em praça pública, nos dias de hoje as pessoas se reúnem para ver cenas horríficas nas salas de cinema, com o alento de que aquilo que estão vendo é puramente fictício.

As cenas horripilantes, reais ou fictícias, e os monstros e as monstruosidades não são só representações do mal e do pecado puramente, mas partes da formação do indivíduo. Tudo isso, não se pode esquecer, na visão e na relação do indivíduo

pensante e consciente da sua existência, e da sua relação com o próximo, o que torna o feio e o horror também parte essencial de nossa humanidade:

4 O CINEMA E A ARTE DE CRIAR E REPRESENTAR O MEDO

Como as histórias de terror sempre fizeram parte do imaginário humano, o prazer em sentir medo e a arte de infringi-lo obviamente não tardaram a conseguir seu espaço, a partir do final do século XIX, no que viria a ser a manifestação artística mais influente nos anos que se seguiram: o cinema. Entre as quatro paredes da sala escura, assistir a um filme de horror tornou-se uma atividade totalmente dissociada de qualquer outro gênero cinematográfico: quem está lá, sabe bem que sensações deseja encontrar. O fascínio causado por tais obras teria sua principal explicação no fato de lidar com questões que culturalmente nos provocam alguma apreensão, tais como pesadelos, o sobrenatural ou o medo da morte:

Ações vingativas são normalmente condenadas pela moral vigente, porém tornar-se-iam justificáveis em nome de um conceito de *ethos* – o que indicaria um caráter de pertencimento e de adesão a um meio, no qual se inscrevem os costumes, os hábitos, as normas e os valores de um grupo social, religioso ou étnico. (GUIMARÃES, 2011, p. 72)

Os filmes de terror possuem uma estética peculiar, em que aspectos técnicos, como iluminação e trilha incidental, têm, maior importância na composição do suspense, contribuindo para que o espectador seja induzido ao susto. A evolução dos filmes de horror está intimamente ligada aos eventos-chave da história da Sétima Arte. Desde os primeiros filmes mudos, muito foi produzido para que o espectador se sinta o mais desconfortável possível. O fator irônico disso tudo é que quanto mais incomodado, melhor será o julgamento sobre aquele filme. E, conseqüentemente, mais lucrativo será o investimento da indústria especializada em produzir medo. Os filmes de horror, dessa forma, criam certa interatividade com o público, pois se relacionam com ele através de sentimentos comuns, porém exacerbados:

Enquanto nas narrativas cinematográficas mais tradicionais é apresentado ao apreciador um filme fechado, uma história com começo, meio e fim a ser apreciada a partir do seu conteúdo e forma, de um dado agenciamento dos materiais fílmicos como o objetivo de alcançar efeitos pré-determinados, nas obras de caráter ensaístico o apreciador é convidado a participar de outro jogo: é cúmplice do realizador num processo em que ele mesmo (o realizador) não parece tão preocupado com os efeitos, em que oferece questões muito

mais do que respostas, um jogo aberto à real possibilidade de ganhar ou perder. (ALMEIDA, 2011, p. 70).

Assistir à violência na tela do cinema faz sentido para o sujeito. Ao ver esse tipo de cena, inclusive de tortura, o sujeito se sente livre de qualquer sentimento de culpa, já que está se passando na tela e não acontecendo realmente com ele. Ou, ainda, mesmo que se identifique com o agressor, essa identificação não se manifesta necessariamente na prática e tudo se resume à sua subjetividade:

Com relação à justificativa da violência mostrada nos filmes percebemos que o cinema é um lugar onde “tudo é possível”, onde todas as inibições morais e sociais ficam suspensas. Um lugar onde podem transitar obscenidades, maldades e violência e onde nada disso causa extremo horror. Na contemporaneidade, o cinema aguça a experiência da violência, que retrata aspectos de uma sociedade individualista. (CEBALLOS, 2011, p. 11).

Por outro lado, mesmo que as percepções sejam de sentimentos comuns a todos, e que até certo ponto se crie uma identificação, mesmo que subjetiva, os elementos que constroem a personalidade dos vilões não são consideradas “normais” pela sociedade. Quando o indivíduo se depara com aquilo que não é a conduta humana considerada “normal”, isso pode ser perturbador, e pode revelar, instantaneamente, uma rejeição. Na literatura, nos quadrinhos e no cinema, esses heróis com seus duplos e suas máscaras expressam as faces complementares do ser humano, alegorizam a essência através de uma segunda aparência e viabilizam a busca da realização dos ideais. (GUIMARÃES, 2011, p. 84).

Por essas e outras razões, os arquétipos se confundem nesse gênero do cinema e os heróis e anti-heróis estão muito próximos entre si e com o público.

5 A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM CINEMATOGRÁFICA

No início da sua história, o cinema já era considerado uma forma de arte autônoma, independente das demais. Com o tempo e com base nos estudos que vieram a seguir, o cinema passa a ser considerado um híbrido de romance e teatro, porém com uma nova e exclusiva plataforma:

Atualmente, porém, os melhores filmes e as melhores ideias sobre cinema decorrem implicitamente de sua total aceitação como algo esteticamente equívoco, ambíguo, impuro. O cinema é tributário de todas as linguagens,

artísticas ou não, e mal pode prescindir desses apoios que eventualmente digere. Fundamentalmente arte de personagens e situações que se projetam no tempo, é sobretudo ao teatro e ao romance que o cinema se vincula. (GOMES, 1970, p. 81).

O cinema nasce do teatro. O teatro nasce da literatura. Mas o cinema pode ser encarado de uma forma diferente quando, além de obra de arte, passa a ser considerado também um fenômeno social. Dessa forma, podemos ver o cinema como teatro romanceado, pois, assim como no teatro, existem as personagens encenadas por atores. Em contrapartida, os recursos narrativos do cinema emprestam mobilidade aos personagens no tempo e no espaço, assim como as personagens do romance, logo, um romance teatralizado:

A objetividade parece ser a forma mais frequente na linguagem cinematográfica, de forma que o narrador se resigna para dar espaço as personagens e suas ações. Em boa parte dos filmes, é possível verificar que o narrador, ou o instrumento de narração, assume um ponto de vista físico, um lugar no espaço, mesmo que transite entre os personagens. É comum nos diálogos, inclusive, que um personagem seja visto sempre do ponto de vista de quem dialoga com ele, e vice-versa:

Se retomarmos as diversas formas de situar a personagem no romance... verificaremos que são todas válidas para o filme, seja a narração objetiva de acontecimentos, a adoção pelo narrador do ponto de vista de uma ou mais personagens, ou mesmo a narração na primeira pessoa do singular. (GOMES, 1970, p. 82).

No romance, o personagem se constrói no imaginário do leitor somente através de palavras. Já o cinema conta ainda com o recurso da imagem. Se, por um lado, a narrativa se torna mais fácil, na medida em que não são necessárias longas descrições dos personagens, por outro, reduz a liberdade do espectador em sua relação para com a obra:

A personagem de romance afinal é feita exclusivamente de palavras escritas, e já vimos que mesmo nos casos minoritários e extremos em que a palavra falada no cinema tem papel preponderante na constituição de uma personagem, a cristalização definitiva desta fica condicionada a um contexto visual. Nos filmes, por sua vez, e em regra generalíssima, as personagens são encarnadas em pessoas. Essa circunstância retira do cinema, arte de presenças excessivas, a liberdade fluida com que o romance comunica suas personagens aos leitores. (GOMES, 1970, p. 85-86)

Portanto, pode-se verificar as semelhanças das personagens nos filmes e nas narrativas entre o cinema, o teatro e o romance, sabendo-se que o cinema conta com algumas particularidades, como um leque de possibilidades maior para se trabalhar esses personagens. No cinema, assim como no teatro, os atores encarnam os personagens. Já a relação deles com o público muda essencialmente. No teatro, o distanciamento entre público e personagem é fixo, com uma visão dos pés à cabeça, enquanto no cinema esse distanciamento muda frequentemente. Outra questão que separa o teatro do cinema é que, no teatro, o ator está com o personagem encarnado ao longo de toda a apresentação, ao passo que o cinema é um registro, em imagem e áudio, dessa encarnação.

6 A CONSTITUIÇÃO DO VILÃO EM FILMES DE HORROR: *THE SLASHER MOVIES*

Quando se trata de filmes que se baseiam na dicotomia herói x anti-herói, pode-se afirmar que o vilão é o tempero fundamental para que um filme seja bem-sucedido. Este papel merece um destaque especial. Por trás de um bom vilão encontra-se sempre um excelente ator que tem de estudar minuciosamente as suas falas, expressões, temperamento e as suas ações para que possa transmitir ao espectador toda a gama de emoções de seu personagem. Representações marcantes como a de Hannibal Lecter, interpretado por Anthony Hopkins, em *O silêncio dos inocentes*, Michael Corleone, interpretado por Al Pacino em *O poderoso chefão*, ou mesmo John Doe, interpretado por Kevin Spacey em *Seven - Sete pecados capitais*, transmite uma série de sentimentos como ânsia, fúria, respeito e medo. É aqui que reparamos que a intensidade do papel do ator que interpreta o vilão está na capacidade de transmitir estas emoções:

Ninguém está imune de ser acometido por medos, taras, vícios, comportamentos considerados “estranhos”. A observação dessas contingências comportamentais que denunciam nossa fragilidade é chave para a compreensão dessa fragilidade no outro. (SILVA, 2011, p. 109).

A palavra “vilão” provém da palavra latina “villanus”, referindo-se a uma pessoa ligada a uma “villa”, ou seja, a um habitante de uma vila. Na Idade Média, a expressão passou a destinar-se a alguém que praticava atos indignos como o roubo, violação ou mesmo homicídio: “Vilão era o nome utilizado para referir o cidadão que morava na

vila, o sujeito urbano. Talvez pela falta de confiança do homem do campo nas suas relações com o vilão, o termo adquiriu o sentido pejorativo, diminuído, de hoje” (LEDUR e SAMPAULO, 1993, p. 23). O termo foi usado para personificar um personagem maligno e foi então que o vilão passou a fazer parte, em relatos históricos e de trabalhos de ficção, como alguém que encarnava o mal. Na ficção, conhecido igualmente como antagonista, o vilão rivaliza o protagonista, uma vez que a sua função é prejudicar a sociedade e ser combatido pelo herói. Já é de regra que o herói consiga arruinar o vilão de forma heroica. Dada a relação, já referida, entre literatura e cinema, o vilão, naturalmente, passou para a narrativa cinematográfica. O primeiro filme que personifica o vilão data de 1896, denominado de *Le manoir du Diable*, de Georges Méliès. Este curta-metragem foi considerado o primeiro filme de horror na história da sétima arte.

Os filmes “fazem parte da realidade” e, o que sustenta nossa própria realidade cotidiana (política, cultura, social, ideológica) é a fantasia. Assim, os filmes não são usados para “explicar” ou “ilustrar” a teoria: eles são a tela da fantasia. (CEBALLOS, 2011, p. 3).

Para as narrativas, literárias ou cinematográficas, o vilão é parte de um conjunto de elementos que se completam enquanto trama. O vilão, nesse caso, torna-se um arquétipo, junto com o herói, o mentor, o sábio, etc., em que cada um desses elementos cumpre uma função específica dentro da história. O herói, que se tornou herói graças ao treinamento do seu mentor, e as informações privilegiadas do sábio, precisa enfrentar o vilão para que seja considerado herói:

Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e dos mitos, observamos que há tipos recorrentes de personagens e relações: heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem, vilões nas sombras que tentam destruí-los, brincalhões que perturbam o status quo e trazem um alívio cômico. Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana. (VOGLER, 2006, p. 48).

Nesse caso, o herói só existe com a presença do vilão, e vice-versa. O herói precisa do enfrentamento com o vilão para superar completamente sua provação, assim como o vilão precisa se contrapor ao herói. A existência e compreensão como personagem de um, depende do outro.

Os gêneros cinematográficos, assim como no teatro, dividem-se em tragédia e comédia. É na tragédia que se subdividem os gêneros drama, aventura, romance, terror, etc. Dentro do gênero de terror convencionou-se dividi-lo em entre terror e horror. Como as próprias palavras já fazem deduzir, terror é tudo aquilo que aterroriza, aquilo que dá medo, nesse caso, filmes que tratem sobre atos terroristas, assaltos, ou qualquer outro tipo de violência pode ser considerado de terror. Já o horror está no que horroriza, ou seja, que, ao mesmo tempo que dá medo, causa nojo, repulsa ou ojeriza. E é no horror que se encontram subgêneros como *Exploitation*, filmes que tratam de violência gratuita ou apelativa; *trash*, narrativas fílmicas de baixíssimo orçamento, muitas vezes caseiros e propositalmente improvisados; *gore* ou *splater*, que chamam a atenção pelo uso excessivo de cenas de escatologia, sangue e violência gráficas; e o *slasher movie*, filmes de serial killers, sobrenaturais ou não, que ao longo da trama promovem uma matança descontrolada. Alguns dos filmes de horror *slasher* mais famosos foram *Halloween*, *Sexta-feira 13*, *Colheita Maldita*, *Hellraiser* e *Pânico*.

7 JASON VORHEES E FREDDY KRUEGER: A TRAJETÓRIA DO VILÃO DE HORROR SLASHER

Sexta-feira 13, do diretor Sean S. Cunningham, lançado em 1980, foi responsável por dois ícones do horror, o Acampamento Crystal Lake e um dos vilões mais reconhecidos do gênero no cinema, Jason Vorhees. *Sexta-feira 13* bebe da fonte de *Halloween* (1978) de John Carpenter, pioneiro do subgênero *slasher*:

[...] com elementos muito bem definido que seriam copiados à exaustão tanto nas suas próprias sequências, como nas centenas de filmes que seguiriam sua fórmula: um assassino serial killer, geralmente motivado por vingança, perseguindo suas vítimas em acampamentos, fraternidades universitárias e afins, que são adolescentes em busca de sexo, bebidas e drogas, com a profundidade psicológica de um pires, que só estão ali para cumprir tabela e serem mortos no decorrer do filme. (BROLIA, 2014, texto digital)

Adicionando à fórmula muito sangue, alguma nudez e assassinatos engenhosos, o diretor consegue a atenção do seu público e transforma um investimento de 600 mil dólares em uma bilheteria de mais de 70 milhões de dólares, segundo Marcos Brolia do site 101horormovies.com, além de nove sequências e uma refilmagem em 2009. Diferente de Freddy Krueger, Jason não é o vilão no primeiro

filme, mas é o motivo da matança. No filme que abre essa franquia, a assassina é Pamela Voorhees, mãe de Jason, que busca vingança após Jason se afogar em Crystal Lake por descuido dos monitores, que estão mais interessados nos prazeres sexuais.

Trinta anos após o afogamento de Jason, o acampamento reabre as portas na esperança do esquecimento do caso. Porém, Pamela nunca esqueceu e começa a sua vingança matando, um a um, todos os monitores do acampamento, até ser vencida pela heroína, que foge para o meio do lago.

Em *Sexta-feira 13 – Parte 2*, lançado no ano seguinte, apresenta a lenda que diz que Jason sobreviveu ao afogamento, trinta anos antes, e, desde então, vive na mata. É assim que finalmente aparece e se torna o vilão, vingando a morte de sua mãe nos novos monitores do acampamento. Nesse filme, ele esconde seu rosto com um saco de estopa com um furo que dá visão ao seu olho esquerdo.

Somente no terceiro filme da franquia, Jason encontra, já na segunda metade do filme, a máscara de hóquei que cobrirá seu rosto em todos os filmes que seguem, e que se tornou sua marca. Somente no quarto filme, ele morre verdadeiramente. A partir daí, a franquia passa a seguir sempre os mesmos moldes nas próximas sequências. Algo o traz de volta do mundo dos mortos e, após a matança que provoca, Jason é vencido pelo herói da vez.

O filme *A hora do pesadelo*, de 1984, primeiro grande sucesso do diretor Wes Craven, misturou, com destreza, horror, criatividade e humor com as convenções da literatura gótica e as receitas básicas dos *slasher movies*. Desse filme, surge um novo e tenebroso serial killer/monstro, Freddy Krueger.

Com um custo inferior a 2 milhões de dólares e uma arrecadação de mais de 25 milhões de dólares nas bilheterias, segundo o crítico de cinema Steve Jay Schneider, o filme logo gerou sequências, tornando-se uma das franquias mais bem sucedidas dos filmes de horror. Desde sua estreia, *A hora do pesadelo* já gerou seis sequências e uma refilmagem até 2010.

O filme já inicia com um tom surrealista, apresentando seu personagem principal, Freddy, de blusão rasgado com listras verdes e vermelhas, um chapéu sujo, o rosto queimado e afiando lâminas que se encaixam à uma luva de couro, que se

tornou sua marca registrada. No decorrer da trama, o diretor mostra Freddy na sua essência, um assassino de crianças, queimado vivo por pais furiosos, que retorna após a morte, tornando-se um cruel invasor de sonhos para se vingar nos filhos adolescentes dos seus algozes.

Vivendo no subconsciente das vítimas, ele as ataca enquanto dormem e, nesse universo, Freddy é literalmente onipotente. Freddy não é simplesmente um assassino sedento. Ele está mais relacionado com o arquétipo do anti-herói gótico: cruel, porém com senso de humor, fórmula que se mostrou bastante atraente aos espectadores. Nas palavras do crítico de cinema Steve Jay Schneider, “*A hora do pesadelo* mescla elementos da literatura gótica, o vilão sedutor, o lugar terrível, com ênfase nos sonhos e visões subjetivas e elementos dos filmes genéricos de horror - as vítimas sendo mortas uma a uma, o assassino indestrutível, a sobrevivente virginal intrépida”.

A matança só termina quando a heroína desiste de tentar manter-se acordada, a fim de não estar suscetível ao universo de Freddy. Nesse sentido, bola uma estratégia em que, durante o ataque do vilão, é acordada e traz o assassino dos sonhos consigo ao seu universo. No mundo real, Freddy perde a onipotência e pode, por fim, ser destruído. Pelo menos até o próximo filme.

Toda a série de filmes repete basicamente a mesma receita. Algo acontece para trazer Freddy de volta ao sonho de adolescentes. Após algumas mortes, um plano heroico destrói o vilão novamente. Essa receita é permeada, durante toda a franquia, pela história da origem do vilão: filho de uma freira, Amanda Krueger, estuprada por cem internos de um manicômio, deixado para adoção logo após o nascimento. Abusado por seu pai adotivo, que se torna sua primeira vítima, Freddy só conhece violência desde a infância.

O sucesso de público dos dois vilões discutidos neste trabalho se confirma em *Freddy vs Jason*, lançado em 2003. Nesse filme, Freddy ressuscita Jason, que havia ido para o inferno, para que este aterrorize os adolescentes e, dessa forma, crie o medo do qual Freddy necessita para ganhar força suficiente para voltar a ter poder sobre os jovens. Nem tudo acontece como planejado, já que Jason acaba por matar os adolescentes antes que o medo deles possa alimentar Freddy, que decide enfrentá-lo e mandá-lo de volta ao inferno.

Os dois vilões se tornam tão famosos que ultrapassam as telas do cinema. Ambos se tornaram bonecos de ação e personagens do jogo Mortal Kombat. Jason, inclusive, ganha um game exclusivo para seu personagem. Com isso, os dois se revelam como figuras icônicas da cultura pop.

8 A DESCONSTRUÇÃO DE UM ARQUÉTIPO HEROICO

Em 1949, Joseph Campbell conceitua o arquétipo do herói, baseado nas ideias da psicanálise de Carl Jung. A partir de 1985, Christophler Vogler passa a adaptar as ideias de Campbell e Jung em um manual para roteiros cinematográficos:

O pensamento de Campbell corre paralelo ao do psicólogo suíço Carl G. Jung, que escreveu sobre os arquétipos, personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas. Jung sugeriu que esses arquétipos refletem aspectos diferentes da mente humana — que nossas personalidades se dividem nesses personagens, para desempenhar o drama de nossas vidas. Ele observou que existia uma notável correspondência entre as figuras que apareciam nos sonhos de seus pacientes e os arquétipos comuns da mitologia. Assim, levantou a hipótese de que ambos provêm de uma fonte comum mais profunda, o inconsciente coletivo da humanidade. (VOGLER, 2006, p. 33).

Desses estudos, vem a ideia da jornada do herói, etapas que o personagem deve cumprir para, ao final da trama, tornar-se herói. Segundo as ideias de Vogler, esse personagem deve atender ao chamado da aventura, ultrapassar dificuldades em direção ao cumprimento da tarefa, superar o desafio final, que pode tratar do enfrentamento com o vilão, conquistar a recompensa e, por fim, voltar ao ponto de partida para que a jornada se complete.

Para que essa jornada se complete, foram elencados os principais arquétipos de que dependem essas narrativas cinematográficas, cada um com uma função psicológica e narrativa. O herói, o mentor, o guardião, o arauto, o camaleão, o vilão (ou sombra) e o Pícaro. Desses, os que mais são trabalhados nos filmes de horror, principalmente nos *slasher movies*, são o herói e o vilão. O que é natural, tendo em vista a dicotomia de bem e mal presente nos filmes do gênero.

O herói, segundo Vogler, “é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros”, e sua função psicológica é a representação do ego. Bem por isso, a função dramática do herói e a identificação com o espectador.

Para criar essa identificação, os heróis são normalmente construídos com qualidades comuns a todos. Características de fácil compreensão instantaneamente reconhecidas, como o desejo de ser amado, compreendido, sobreviver e ser livre. Sendo assim, os espectadores são convidados a participar da narrativa cinematográfica como fosse a narrativa de suas próprias vidas. O herói deve passar durante a narrativa por um estágio de crescimento, seguido ou permeado por uma ação ou reação à uma crise, que gera um sacrifício por parte do herói, levando-o a enfrentar a morte. Esse enfrentamento, não necessariamente é uma ameaça de morte, mas um confronto que dependa de ganhar tudo e perder tudo, algo que se não é a morte, tem o mesmo peso em significado.

O vilão representa as qualidades negativas, representa uma oposição direta ao herói, é o adversário e normalmente o responsável pelos problemas do herói. A sua função psicológica é a representação dos sentimentos reprimidos, é a luta contra os medos mais profundos, é a força destrutiva da escuridão do inconsciente. E, dessa forma, a função dramática do vilão é a de desafiar o herói. O vilão cria o conflito e faz com que o herói, assim, se torne forte o suficiente para tal heroísmo:

O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente. A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer. A face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos. Os vilões e inimigos, geralmente, dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói. Antagonistas e heróis em conflito são como cavalos numa parelha, que puxam em direções diferentes, enquanto vilões e heróis em conflito são como trens que avançam um de encontro ao outro, em rota de colisão. (VOGLER, 2006, p. 83).

Nos filmes de horror, a lógica da jornada do herói é seguida à risca, até mesmo na divisão da narrativa em três atos. No primeiro ato, a trama e os personagens são apresentados ao espectador e o objetivo da narrativa é introduzir o espectador na

trama, envolvê-lo na diegese do filme. O fim do primeiro ato é marcado pelo enfrentamento do primeiro problema do herói. Problema resolvido, em todo ou em parte, começa o segundo ato, quando começa a provação do herói. Nesse ato, são apresentados todos os obstáculos que terão que ser ultrapassados para o enfrentamento do problema principal, no filme de horror, o vilão. O final do segundo ato é marcado pela maior crise do herói, seguida pelo clímax da narrativa, que é o que marca do início do terceiro ato, que se encerra na volta ao ponto de partida.

Os *Slasher movies* não subvertem nenhuma dessas lógicas, porém invertem os destaques que são dados ao herói e ao vilão. Além disso, na ânsia de representar a dicotomia entre bem mal, de maneira que o herói mocinho se torne muito bom, e o vilão se torne o mais amedrontador possível. Quando acontece isso, esses filmes desrespeitam pela primeira vez o manual de Vogler, que orienta a humanização do herói e, para isso, sugere que ele possa ter defeitos, dúvidas e anseios, características que são propositalmente deixadas de lado para que se saliente a oposição ao vilão.

9 FREDDY VS JASON: O QUE É QUE ESSES VILÕES TÊM?

Para a devida credibilidade dos personagens, é essencial que tenham características comuns aos espectadores. No caso dos filmes de horror *slasher*, o herói acaba sendo tão virtuoso que perde parte da credibilidade e, assim, perde também o interesse do espectador. Torna-se um personagem tão bom que cai na armadilha da inverossimilhança. Não raro, são heróis virgens, fazendo referência ao cristianismo, à virgindade de Santa Maria Mãe de Jesus, a maior das virtudes possível.

Em contraponto à falta de credibilidade do herói, para o vilão existe um cuidado grande para que esse não se torne mau simplesmente, apenas como um oponente “natural” ao herói, mas que encontre bons motivos, talvez uma vingança, que o transforme em uma personificação do mal. Dessa forma, se constroem vilões que, mais do que críveis, atraem a empatia do público. Aprovados, tornaram-se vilões pelo sofrimento que passaram, o que pode se relacionar diretamente com as provações do herói, mesmo que subentendido, durante suas aventuras. Por serem vilões, têm a liberdade de exprimir seus desejos mais obscuros e esta liberdade desperta certa

inveja desse personagem no espectador. Em suma, são vilões atraentes e, dessa forma, conseguem a humanização proposta por Vogler.

Diferente de outros gêneros cinematográficos, no terror *slasher*, são os vilões que se repetem nas sequências dos filmes. Mesmo naquelas franquias que acontecem antes da história original, os *prequels*, a origem do personagem que é contada, é a origem do vilão, e não do mocinho. Os heróis são esquecidos no momento em que aparecem os primeiros créditos do longa, enquanto os vilões se eternizam.

O primeiro vilão desse gênero nos cinemas foi Michael Myers, do filme *Halloween*, de 1978. Precursor dos filmes de horror *slasher*, e inspiração para Jason e Freddy, esse filme também foi referências para outros vilões de sucesso como Pinhead, de *Hellraiser* – renascido do inferno, Chucky, de *Brinquedo assassino* e, mais recentemente, Ghostface, de *Pânico*. Todos são filmes com muitas sequências, comprovando a fórmula de sucesso do gênero.

Esses vilões são personagens planos, mas os heróis desses filmes também o são. E, na maioria das vezes, a profundidade psicológica dos heróis é tão ou mais rasa do que a dos vilões e, por isso, eles servem perfeitamente ao entretenimento. Não há a necessidade de uma profunda reflexão a cerca do que passam e pensam esses personagens, eles servem de pretexto para ação do filme.

Jason Vorhees e Freddy Krueger são personagens reconhecidos mesmo por quem não é fã de filmes de horror. Qualquer pessoa que vê a máscara de hockey e a luva com garras afiadas já sabe do que se trata, mesmo sem nunca ter visto qualquer um dos filmes. Estes vilões, e estes filmes, são clássicos do cinema, ainda que à revelia da crítica especializada.

Na medida em que estes personagens fogem à regra, fogem ao convencional, ao menos aparentemente, já que seguem uma fórmula, tornam-se ícones de uma contracultura. Apesar de a maior parte das sequências não apresentarem o mesmo sucesso em críticas e bilheterias que os filmes que lhes deram origens, essas retomadas não param de ser lançadas e apreciadas pelos fãs. *Sexta feira 13*, por exemplo, terá um novo filme em 2017.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Filmes de horror *slasher* possuem uma fórmula, não só para que a história possa ser considerada como pertencente ao subgênero, mas também por ser uma fórmula de sucesso que garante a construção de uma saga/franquia. Neste estudo, pode-se verificar que a trajetória narrativa dos vilões Freddy Krueger e Jason Vorhees se assemelha, assim como o sucesso que seus filmes obtiveram. Ambos ultrapassaram as barreiras das telas do cinema e se tornaram ícones da cultura pop.

Parte dessa fórmula é fazer com que o vilão possa merecer uma posição de destaque na obra. E para que isso aconteça, a jornada do herói transcorrerá corretamente, sem inversões de papéis, porém de forma exagerada, de forma que fique bem clara a dicotomia entre bem e mal. O bem precisa contemplar todas as virtudes possíveis, assim como o mal deverá resumir todos os pecados. É dessa forma que o mocinho perde a identificação com o público, pois se torna pouco crível. O vilão, por sua vez, se torna mais atrativo, mais sedutor e mais identificado com o espectador.

O vilão exerce seu papel na construção do herói, afinal não existiria o heroísmo sem esse enfrentamento. A luta entre o bem e o mal é o centro da jornada do herói. Sendo assim, quanto mais atrativo e sedutor for o mal, maior será o feito de enfrentá-lo. Torna-se fundamental que a personalidade do vilão represente essas qualidades para que se tenham técnicas narrativas coerentes e convincentes.

Outro fator é essencial na construção dessa fórmula de sucesso. Para a criação do oponente ao herói, as narrativas se articulam com um elemento básico presente no espectador: o medo, esse elemento que acompanha a humanidade desde sempre e que foi frequentemente abordado em todas as formas de representação artística, e que tem nos vilões dos filmes de horror *slasher* seu ponto alto. A representação máxima do vilão *slasher* é o medo, o medo do obscuro, das sombras, do desconhecido, da violência, do pecado. Ele é a raiz de todo o mal e a fonte de todos os medos. Talvez por isso, os heróis dos filmes *A hora do Pesadelo* e *Sexta-feira 13* são descartáveis, esquecidos minutos após o final da obra e trocados por outros heróis nas sequências. Já Freddy e Jason são eternizados dentro e fora das salas de cinema.

**AN INVERSION OF ANTAGONISM IN HORROR MOVIES:
AN ANALYSIS OF SLASHER MOVIES FROM THE PERSPECTIVE OF VILLAINS
FREDDY KRUEGER AND JASON VORHEES**

Abstract: Fear is a present feeling on individuals since the beginning of times, and has been represented through art in the most diverse forms, including cinema. Horror movies exist since George Méliès first cinematographic experiences, and slasher movies are, between horror subgenres, the most successful in the cost-benefit relation, characterized by pungent villains. This study analyzes the villains Freddy Krueger and Jason Vorhees, from the movies *A Nightmare on Elm Street* and *Friday the 13th*, respectively, to establish their significance over the significance of the hero/good guy in this cinematographic subgenre. This generates an inversion in the protagonism and antagonism relationships, immortalizing the villain characters. A lack of credibility of the heroes was verified, as well as the seduction the villain's power exerts as the main reasons for this inversion.

Keywords: Cinema. Horror movies. Slasher. Heroes. Villains. Antagonism. Freddy Krueger. Jason Vorhees.

REFERÊNCIAS

A HORA DO PESADELO. Direção: Wes Craven. Roteiro: Wes Craven. Produção: John H. Burrows, Stanley Dudelson, Sara Risher, Robert Shaye, Joseph Wolf. Elenco: Amanda Wyss, Heather Langenkamp, Johnny Depp, John Saxon, Joseph Whipp, Jsu Garcia, Robert Englund, Ronee Blakley, Donna Woodrum, Ed Call, Sandy Lipton. 1984. EUA. (91 min).

ALMEIDA, Gabriela M. R. de. **Cinema impuro**: contaminações entre cinema e vídeo a partir de um olhar sobre a série História(s) do Cinema de Jean-Luc Godard. Revista Sessões do Imaginário, Ano XVI, n.25, 2011.

BROLIA, Marcos. **Sexta-feira 13**. 1980. Disponível em: <<https://101horrormovies.com/2014/04/17/417-sexta-feira-13-1980/>>. Acesso em: 2 mai. 2016.

CARROLL, N. Sympathy for the Devil. In: **The Sopranos and philosophy: I Kill Therefore I Am**. Chicago; La Salle, IL: Open Court, p. 121-136. 2004.

CEBALLOS, Siméa P. C. **Mal-estar, violência e cinema**: um olhar psicanalítico. Revista Memento, 2011.

DELUMEAU, Jean. **A História do Medo no Ocidente**. São Paulo: Editora Schwarcz, 2002.

ECO, Umberto. **História da Feiúra**. Tradução de Eliana Aguiar, Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

GOMES, Paulo Emílio Sales. A Construção da personagem cinematográfica. (Org.) CANDIDO, Antônio. ROSENFELD, Anatol, PRADO, Décio Almeida, In: **A Personagem de Ficção**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1970.

GUIMARÃES, Denise A. D. **Utopias, anacronias e distopias em V de vingança**: das páginas para a tela. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 21, p. 70-87, jul/dez. 2009.

LEDUR, Paulo Flávio; SAMPAIO, Paulo. **Os Pecados da Língua**. Porto Alegre: AGE, 1993.

MOREIRA, Sonia Virgínia. Análise documental como método e como técnica. In: BARROS, Antônio; DUARTE, Jorge. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 filmes para ver antes de morrer**. Tradução de Carlos Irineu da Costa, Fabiano Moraes e Livia Almeida. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

SILVA, Elen D. MIRANDA. **Cinema e literatura**: mediações em “Bonitinha, mas ordinária”. Revista Memento, 2011.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Tradução de Ana Maria Machado. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

SEXTA-FEIRA TREZE. Direção: Sean S. Cunningham. Roteiro: Victor Miller, Sean S. Cunningham e Victor Miller. Produção: Sean S. Cunningham, Steve Miner (Produtor Associado), Alvin Geiler (Produtor Executivo). Elenco: Betsy Palmer, Adrienne King, Jeannine Taylor, Robbi Morgan, Kevin Bacon. 1980. EUA. (95 min).