

Macabéa

REVISTA ELETRÔNICA DO NETLLI

Shalatiel Bernardo Martins

URCA

 0000-0003-4621-7320

Guilherme Mariano Martins da Silva

URCA

 0000-0002-7073-0506

AS NARRATIVAS FILMICAS DE SLASHER

uma análise comparativa sobre
as estratégias de metaficção

SLASHER'S FILM NARRATIVES

a comparative analysis of
metafiction strategies

Como citar

MARTINS, S. B.; SILVA, G. M. M. da. As narrativas fílmicas de slasher: uma análise comparativa sobre as estratégias de metaficção. **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 13, n. 2, p. 30-46, abr.-jun. 2024.



VOLUME 13, NÚMERO 2, ABR.-JUN. 2024
ISSN 2316-1663
DOI: 10.47295/mren.v13i2.1640

RECEBIDO EM 11/04/2024
APROVADO EM 25/06/2024

Abstract: In this paper we aim to show the relationship between the theory of Metafiction in film narratives of the horror genre known as Slasher. Under the view of Waugh (1984), we explore the history and functional aspects of metafictional theory, and use Hutcheon (1984) to understand how self-reflexivity manifests itself in these narratives. In terms of the specific aspects of the study of the genre in question, we use the work of Ponte (2011) and Cherry (2009) to show how these narratives can be connected to the influence of cinema on the culture and social organization of certain market niches. We analyzed, in total, clippings from one film and one episode from a tv serie in the slasher subgenre: **Condado macabro** from 2015; the pilot episode of Tv show derived from the film **Scream**, from 2015. With this in mind, we discuss the structural changes of the transition from the film genre to the television series, especially in the case of the Wes Craven series, originated from a previous film set. We discovered that all the objects analyzed presented, implicitly or explicitly, a correlation between Metafiction and intertextuality, especially through the questioning of making fiction and the description of its characters, as well as the association of symbols as a form of communication.

KEYWORDS: Slasher. Metafiction. Horror. Condado macabro. Scream.

Resumo: Neste trabalho objetivamos mostrar a relação entre a metaficção e as narrativas fílmicas do gênero de horror conhecido como slasher. Sob a visão de Waugh (2001), exploramos a história e os aspectos funcionais da teoria metafictional e usamos Hutcheon (1984) para entender como a autorreflexividade se manifesta nessas narrativas. Já nos aspectos próprios do estudo sobre o gênero em questão, utilizamos o trabalho de Pontes (2011) e de Cherry (2009) para mostrar como essas narrativas podem estar conectadas à influência do cinema na cultura e na organização social de determinados nichos de mercado. Analisamos, ao todo, aspectos de um filme e de um episódio de série de televisão do gênero Slasher: **Condado macabro**, de 2015 e o episódio piloto da série derivada do filme **Scream**, de 2015. Tendo isto em vista, discutimos como as obras abordam as mudanças estruturais da passagem do gênero fílmico para a série televisiva, especialmente no caso da série de Wes Craven, originada de um conjunto fílmico anterior. Descobrimos que todos os objetos analisados apresentaram, de forma implícita ou explícita, uma correlação entre a metaficção e intertextualidade, especialmente através do próprio questionamento do fazer ficção e da descrição de seus personagens, bem como da associação de símbolos como forma de comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: Slasher. Metaficção. Terror. Condado macabro. Pânico.



Copyright (c) 2024 Shalatiel Bernardo Martins e Guilherme Mariano Martins da Silva.

Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

1 INTRODUÇÃO

Muitos autores, dentre eles Pontes (2011), apontam que o crescimento do cinema se deu também pelo apogeu do capitalismo. Para o autor, isso ocorreu pela homogeneidade à qual as narrativas filmicas da grande telona se submetem, fazendo com que um grande número de pessoas passe a assistir diferentes obras, mas que estão sempre vinculadas a um mesmo nicho de mercado. Nesse sentido, é como se os filmes fossem produzidos em grande escala com pequenos toques que os diferenciam para atrair a clientela que deseja sempre algo semelhante.

Um dos principais gêneros cinematográficos que se encaixam na descrição acima são os chamados filmes *slasher*. Segundo Cherry (2009, p. 6), estes são:

Filmes que retratam grupos de adolescentes ameaçados por um perseguidor doentio, situados em espaços domésticos e suburbanos frequentados por pessoas jovens, sendo a única sobrevivente a personagem feminina que (nos ciclos iniciais do gênero), não havia feito sexo, enquanto menor de idade (tradução nossa¹)

Percebe-se, portanto, que Cherry demarca os elementos essenciais do gênero, a presença de um assassino em série, cujos métodos são grotescamente sanguinolentos, que ataca, em geral, adolescentes. Nessa linha, a crítica aponta a problemática ideológica desse gênero que é a manutenção da moral por meio da morte dos infratores dos bons costumes e da sobrevivência dos defensores deste.

Cherry (2009) aponta que esse subgênero é, na verdade, derivado dos filmes de terror, já popularizados desde o expressionismo alemão. Segundo a autora, foi durante as décadas de 1970 e 1980 que houve um verdadeiro *boom* desse tipo de narrativa. O marco inicial² ocorreu com o lançamento de **Psycho** (Psicose, 1960)³, filme que se tornaria, algumas décadas mais tarde, um clássico do gênero e uma das obras mais replicadas. A autora afirma ainda que essas produções cinematográficas geralmente eram de baixo custo e possuíam, como protagonistas, pessoas com algum distúrbio psicológico/psiquiátrico que geralmente usavam máscaras ou fantasias.

Tendo isto em vista, o gênero, sob a alcunha de **Slasher**⁴, popularizou-se na década de 80, com as produções de **Halloween**, em 1978, **Friday the 13th** (Sexta Feira 13) em 1980, **A nightmare on Elm Street** (A hora do pesadelo, em 1984, sendo revitalizado no final da década de 90 e começo de 2000 pela série de filmes de Wes Craven **Scream** (Pânico 1996-2011), assim como os dois filmes de **I know what you did last summer** (Eu sei o que vocês fizeram no verão passado, 1996). Nota-se, em todas essas produções de orçamentos variados, um grande apelo comercial, dada a sua produção em conjunto de obras que repetem os mesmos vilões ou arquétipos vilanescos em um enredo similar de assassinatos violentos. Apesar dos elementos já esperados em cada obra, as mesmas continuam a ser lucrativas em sua produção.

¹ "Films portraying groups of teenagers menaced by a stalker, set in domestic and suburban spaces frequented by young people, the only survivor a female who (in the early cycles) has not participated in underage sex." (2009, p. 6)

² Embora haja discrepância entre críticos, pois Cherry aponta o filme como sendo do subgênero Thriller.

³ É importante apontar que o filme deriva da adaptação do romance homônimo de Robert Bloch, de 1959, considerado um marco no gênero também na literatura.

⁴ Algo como "esfaqueador", mas que, por vezes foi traduzido como "sangrento", embora o último termo seja mais corretamente aplicado a tradução de outro conceito, o gore.

No entanto, como aponta Cherry (2009), a relação entre os gêneros fílmicos dentro da indústria cultural, não pode ser reduzida a uma valoração automaticamente negativa da recorrência estrutural (por vezes “clichética”) entre as narrativas do mesmo nicho. Isso porque, segundo ela:

Em termos gerais, a prática industrial e a natureza colaborativa do cinema gerou a produção de unidades padronizadas (nesse caso, os próprios gêneros fílmicos). No entanto, a noção sublinhada de que gêneros tendem a seguir uma fórmula não significa que eles sejam estáticos ou que não tenham valor artístico. O sucesso de bilheteria pode levar a filmes similares sendo feitos tentando surfar na onda, mas se manter muito perto da fórmula ou do sucesso passado pode levar à estagnação e rejeição da obra pela audiência. (Cherry, 2009, p. 33, tradução nossa.)⁵

Dessa forma, fica claro que, para a crítica americana, qualquer obra que ocorresse em uma homogeneização e repetição vazia de clichês perderia não apenas sua qualidade, mas também seu público, falhando, assim, em sua função como produto de massa: lucrar. Entende-se, então, que Cherry percebe a repetição de elementos estruturais (cenário, personagens, atmosfera) como uma demarcação muito mais de gênero do que de homogeneização. Além disso, é importante ressaltar que essas obras não devem também ser reduzidas meramente a sua função comercial, dado que isto excluiria intenções estéticas dos produtores e diretores, assim como a apreciação estética e prazerosa dos espectadores.

Assim, escolhemos um filme e dois episódios de séries para entendermos como a representação do gênero *slasher* atua na contemporaneidade, em especial a importância da metaficcionalidade nessas obras. São eles: 1- **Condado macabro** (2015); e 2- o episódio piloto da série **Scream** (2015). A escolha se deu pela relação que estas obras estabelecem com a tradição deste gênero e a forma como utilizam de estruturas metanarrativas e metafissionais para referenciar estes laços intertextuais.

Para tanto, inicialmente fizemos uma revisão da vertente teórica aqui trabalhada: a metaficção. Além de mostrarmos a perspectiva de autores como Waugh (2001) e Hutcheon (1984), abordamos também trabalhos como o de Pontes (2011), que aproxima a representação metaficcional às narrativas fílmicas do conjunto de filmes **Scream** (Pânico, 1996-2011), assim como o livro de Cherry (2009), uma obra que esclarece a discussão sobre os gêneros de horror no cinema.

Em seguida, analisamos aspectos de todas as obras mencionadas anteriormente sob a égide das teorias de metaficção, tendo em vista, no caso, a autorreflexividade que as personagens e o próprio enredo apresentam ao longo de seu desenvolvimento. Por fim, concluímos com um balanço do que se esperar de trabalhos que busquem explorar o tema.

⁵ “In general terms, industrial practice and the collaborative nature of filmmaking lead to the production of standardized units (in this case the genre films themselves). However, the underlying notion that genres tend towards the formulaic does not mean that genres are either static or lacking in artistic value. Box office success might lead to further similar films being made in order to cash in on that success, but staying too close to the formula of past success can lead to stagnation and rejection by the audience.” (Cherry, 2009, p. 33)

2 A TEORIA DA METAFICÇÃO

Como já mencionamos anteriormente, a nossa pesquisa leva em consideração o trabalho de Waugh (2001) para definir o conceito de metaficção. Para a autora, a metaficção está relacionada à escrita ficcional autoconsciente, ou seja, ao passo em que a narrativa conta uma história, ela enfatiza sua ficcionalidade por meio de elementos que levam o espectador a refletir sobre o gênero que está assistindo. Em suas palavras:

Metaficção é um termo dado à escrita ficcional que autoconscientemente e sistematicamente chama atenção para seu *status* de artefato de forma a questionar a relação entre ficção e realidade. Ao providenciar uma crítica dos seus próprios métodos de construção, tais textos não apenas examinam as estruturas fundamentais da narrativa ficcional, como também exploram a possível ficcionalidade do mundo externo ao texto literário ficcional. (Waugh, 2001, p. 18, tradução nossa)⁶

A autora menciona, portanto, que a metaficção estabelece um relacionamento constante entre o que é fictício e o que é real. Às vezes esses elementos podem se fazer presentes de forma mais explícita, como veremos no caso do episódio da série *Scream* (2015), ou ainda de forma mais implícita, como no filme *Condado macabro* (2015), em que o espectador é direcionado a refletir sobre a própria construção da cena através dos recursos de câmera, luz e som⁷, ou seja, especialmente por técnicas que visam remeter a filmes anteriores do gênero.

É importante frisar também que, ao passo em que a narrativa cinematográfica passa a questionar o seu próprio fazer, ela também incentiva o consumidor daquela obra a refletir sobre aspectos sociais que ultrapassam a narrativa. Dessa forma, como ressalta Cherry (2009), é interessante notar como os filmes *Slasher* trabalham com a oposição entre sexo e virgindade em relação às vítimas dos assassinos, o que revela as ideologias vigentes na sociedade que consome tais obras, assim como a própria estrutura do gênero em sua oposição entre tabu x produto de massa.

Ainda acerca da metaficção, Waugh (2001) afirma que a linguagem em si representa algo que se alia ao conceito de construção metaficcional. Isso é importante para entender, também, conceitos culturais e sociais envolvidos nas narrativas cinematográficas. Em termos linguísticos, Hjelmslev, em *Prolegomena to a theory of language* (1961), já afirmava que a metalinguagem faz uma associação direta entre o significante e o significado. Entretanto, diferente do que foi teorizado por Saussure, a metalinguagem ficcional da metaficção também funciona como um significante para uma outra linguagem. Nesse sentido, a obra não discute apenas a si própria, mas também as outras obras de seu gênero.

Antes de ser nomeada com o termo “metaficção”, a ideia do pensar ficcional por ele mesmo carregou ainda diversas nomenclaturas. Segundo Zênia de Faria (2012), termos como *antirromance*, *metaficção*, *narrativa pós-moderna*, *narrativa narcisista*, *ficção autorreferencial*, *ficção reflexiva* ou *autorreflexiva*, *ficção autoconsciente*, *anti-*

⁶ Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. In providing a critique of their own methods of construction, such writings not only examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text (WAUGH, 1984, p. 18)

⁷ Como no caso da famosa cena da banheira do filme *Psicose* (Psycho, 1961).

ficção, não ficção, narrativa antimimética, ficção pós-moderna, metaficção historiográfica, fabulação, ficção neobarroca, romance de introversão, ficção introspectiva, superficção e transficção, demonstram a tentativa de se entender essas obras durante o tempo, assim como a própria mudança na confecção literária.

No que toca à autorreflexividade da metaficção, partilha-se da ideia de Hutcheon (1984), ao afirmar que a metaficção convida o leitor a participar da construção narrativa de significados. Paralelamente, ao pensarmos no viés político, dado que um texto metaficcional deve estar sempre relacionando ficção com realidade (WAUGH, 2001), cabe também pensarmos a crítica de Barbara Creed (1993), no sentido de que a autorreflexividade possa ser levada também em consideração ao destacarmos, por exemplo, o comportamento quase padronizado dos personagens de filmes do subgênero *slasher*. Em especial a reprodução de comportamentos normativos x transgressivos e sua punição ou salvação no cenário de assassinatos como elementos representativos da ideologia veiculada na obra.

2.1 Metaficção e o gênero *slasher*

A partir da introdução do que é a teoria da metaficção e em como esta se relaciona com o trabalho desenvolvido, passamos para a análise do gênero *Slasher*, em especial de algumas estruturas narrativas que funcionam como direcionamento para a análise de nossos dados. Para tanto, usamos o texto de Pontes (2011) e o texto de Cherry (2009) como teorias principais. Em sua tese de doutorado, o professor Pontes se utiliza da trilogia *Pânico* (1998-2001) para entender como o este gênero se imbrica nas entranhas da metaficção, enquanto a professora Cherry faz uma análise do gênero de horror no cinema em seu livro.

Inicialmente temos que entender que a trilogia de filmes estudada por Pontes foi um verdadeiro divisor de águas para o gênero em questão. Até a liberação de *Pânico* nos cinemas, em 1998, nenhum filme de *serial killer* tinha atingido a marca de 170 milhões de dólares arrecadados no cinema. O sucesso de bilheteria mudou completamente a compreensão de como esses filmes eram produzidos e pensados para o grande público. Para Pontes (2011), o que se deu devido ao fato de que o roteiro do filme bebia na fonte dos clichês do próprio subgênero.

Sendo assim, o filme não se propunha apenas a imitar eventos ou imagens como muitas narrativas que a precederam. Ou seja, não apenas se vinculava ao gênero pela repetição de *props*, atmosfera, enquadramento, ou personagens, mas o filme implícita e explicitamente tecia uma verdadeira sequência de regras, listadas ou não por personagens-chave da história, sobre o próprio gênero⁸. A todo momento, ao longo do filme, portanto, os personagens dão dicas de como se comportar em narrativas de terror e de *slasher*, principalmente aqueles com a presença de assassinos em série. Desse modo, há uma narrativa que fala não apenas sobre si mesma, mas discute todo o gênero a que se vincula, uma obra que constantemente fala sobre sua própria feitura.

Importante ressaltarmos que, especialmente dentro do gênero *slasher*, não se ousava explicitar técnicas de cunho metaficcional. Por exemplo, em um dos filmes como *Friday 13th, part VI, Jason Lives (Sexta-Feira 13, Parte VI, Jason Vive)*, de 1986, há apenas citação indireta ao gênero. Ele é justamente uma dessas narrativas que mostram

⁸ O autor menciona ainda que essa sequência de acontecimentos, como se vê nas narrativas, já era muito comum em narrativas literárias do século XIX.

de forma bem sutil passagens que levam o espectador a constatar, mesmo antes do ocorrido, o assassinato de alguns personagens, sem discutir diretamente sua própria feitura.

Já a trilogia *Pânico* se destaca justamente por discutir a sua própria construção narrativa. Pontes (2011) afirma que Wes Craven, criador da série, criou um verdadeiro festival de recursos metaficcional, o que fez com que o *slasher* chegasse a pessoas que até então não conheciam muito acerca desse universo. O mesmo autor aponta ainda que o grande diferencial, no caso da trilogia de Craven, é que a protagonista conhece o passo a passo de um filme de horror deste subgênero, com um assassino em série equivalente ao que enfrenta, e se utiliza desse subterfúgio para evitar ser morta.

Ainda em relação ao processo de construção e uso das estratégias metafissionais no universo dos filmes de *Slasher* podemos citar a sobreposição de realidade. Em determinadas obras como o primeiro episódio da série *Pânico* de 2015 há uma comparação dessa realidade dos personagens com narrativas intradieéticas. Por exemplo, nos filmes da franquia *Pânico*, há a menção da trilogia de filmes *A punhalada*⁹. O fato de se propor uma narrativa de terror ficcional dentro de uma obra de ficção, já se configura como sendo uma das estratégias mais comuns no que concerne à teoria metaficcional.

Esse elemento recorrente do conjunto de filmes é recuperado na série televisiva homônima de 2015. Nela, explicitamente, discute-se o próprio gênero *Slasher* em sua feitura. Os personagens Noah e Kieran, apontam durante o episódio piloto como o gênero funciona, ou seja, suas regras, assim como de que modo os outros personagens podem morrer ou sobreviver ao seguirem tais regras. Noah vai ainda mais longe ao discutir o próprio seriado em questão e a problemática em se passar o *slasher* de filme para a série, muito mais longa e o faz se direcionando claramente à câmera.

A metacrítica da personagem Noah, no começo e no final do episódio piloto, expressa o fato de que os filmes *slasher* são obras curtas e de imediata fixação (“queimam rápida e luminosamente”¹⁰), não funcionando no formato série de televisão. Ao final do episódio, ele explica como a sua própria narrativa vai conseguir funcionar, mesclando o *slasher* com o drama. Em uma citação direta a **Friday night lights** (2006-2011), uma série dramática adolescente, Noah explica que a diluição dos assassinatos, pela mescla com os dramas pessoais, cria um impacto maior na morte das personagens.

Desse modo, a fala da personagem não apenas torna reconhecível o gênero para destinatários que o desconhecem, como convida os consumidores corriqueiros a refletirem sobre as formas utilizadas, de maneira que sejam cúmplices da narrativa, participantes e não apenas espectadores. De certo modo, a metaficção explicita que narra as suas ações, desvelando o jogo estrutural dos gêneros, apontando elementos recorrentes que implicitamente já são conhecidos. Tal qual o detetive superinteligente do romance policial, o mago sábio da narrativa fantástica, revelam-se o assassino em série e a garota final.

Temos, então, uma narrativa que fala sobre si mesma, como narciso a se procurar no espelho das águas. O seriado cria, conseqüentemente, um efeito *mise en abyme* da narrativa dentro da narrativa que se retoma e se autorreferencia constantemente em uma busca por si própria.

⁹ A punhalada é uma série de filmes que existe na realidade ficcional de *Pânico*, mas que não existe, de fato, na nossa. É uma história que apenas ocorre dentro do universo diegético de *Pânico*.

¹⁰ “Burn bright and fast” (2015)

Acrescentamos aqui que o fato da personagem do filme *Pânico* (1998), Sydney Prescott, típica adolescente americana branca de classe média, ser retratada como alguém que não provinha de um seio familiar saudável (sua relação com a figura da mãe e do pai mostram isso) já nos faz questionar como o filme de Wes Craven lida com um pressuposto tradicional do gênero, a escolha da “garota final”. Ou seja, como a construção da personagem sobrevivente (virgem ou representada como não libidinosa), estereotípica do gênero, passa pela representação de problemas estruturais sociais relevantes para uma re-identificação que a torna nova para o público.

O fato da reconstrução desse arquétipo ser também problematizada dentro da própria diegese é outra faceta importante da metaficção como procedimento recorrente. Nesse sentido, Patrícia Waugh afirma que, em outras palavras, o mais ínfimo denominador comum da metaficção é a simultânea criação de uma ficção para se fazer uma declaração sobre a criação dessa ficção. (2001, p.6, tradução nossa)¹¹. Ou seja, o gênero *slasher*, especificamente, estabelece-se como um gênero que se autorreferencia pela repetição de estruturas, o que as torna como afirmações de sua própria construção.

Pontes (2011) reforça ainda essa sobreposição de ficções relatando a aparição do assassino da série de filmes *Pânico*, *Ghost Face*, pois o assassino usa a vestimenta e método de um personagem de um filme dentro do filme. Além disso, a repetição da personagem, cria uma sequência visual imediatamente reconhecível entre o conjunto de filmes, tornando-se assim um ícone.

Nesse sentido, é interessante pensar em como a figura imagética do assassino é construída, ainda nas obras da década de 80, paralela ao monstro clássico do cinema de terror. Em **Halloween** (1978), a máscara do vilão lembra, imediatamente, ao espectador os filmes de monstros de terror, por parecer-se muito com a figura do monstro de Frankenstein. Embora a máscara de Hockey de Jason, em **Friday the 13th** (1980-1988), não faça o mesmo direcionamento, a sua representação quase imaterial, assim como o andar do personagem, o faz. E, em **A nightmare on Elm Street** (1984), a representação de Krueger é a do monstro em si, dada a sua capacidade de atuação onírica. Isto seria uma contradição à sua categorização como *Slasher* segundo Anafarta:

Em outras palavras, ao invés de figurar um combate contra um monstro anômalo, como um vampiro, um alienígena maligno, ou uma barata mutante, o *slasher* narra a história de um ser humano que comete atos comuns de violência, o que denominamos de ‘assassinato’.” (2001, p.54)

12

Retornando às obras do conjunto de filmes *Pânico*, cabe repensar também as várias estratégias utilizadas nas duas narrativas presentes na obra, a *Pânico* e a do filme dentro do filme (*A punhalada*). Há uma organização similar das câmeras em forma de inclinação em direção às vítimas, chamado de *titling*, e ainda o tempo de duração das mortes de suas vítimas iniciais que se repete nas duas obras. Tanto no *A Punhalada*, quanto em *Pânico 2* (1997), o tempo de duração das mortes das personagens gira em

¹¹ “In other words, the lowest common denominator of metafiction is simultaneously to create a fiction and to make a statement about the creation of that fiction (2001, p. 6)”.

¹² In other words, rather than featuring a combat against an anomalous monster like a vampire, an evil alien, or a mutant cockroach, the slasher narrates the story of a human being who commits ordinary violence, namely 'murder.' (2001, p. 54)

torno de 10 minutos, evidenciando como esse filme especificamente redesenhou as estratégias utilizadas pela metaficção para que atingisse um público maior do que o que costumeiramente se interessava pelo gênero.

É interessante perceber como isso se repete na série televisiva homônima, pois a morte de abertura do seriado retoma o filme **Scream** (1996), ao mesmo tempo que o reatualiza. A garota loira, sozinha em casa, recebe um comunicado assustador do assassino que não deixa de interromper a conversação (por telefone x por mensagem) que sadicamente se apresenta como um flerte. Há, em ambas, uma discussão inicial entre o sexo como elemento da morte, o que recupera a estrutura recorrente dos *slashers* iniciais de se assassinar as mulheres cuja sexualidade transgredia as normas conservadoras da época.

Nesse sentido, é interessante notar como o tabu sexual fílmico dos *slashers* da década de 80, de personagens cujo comportamento era considerado repreensível na época (sexo, fumar maconha, por exemplo), revelam a ideologia de uma década marcada por governos conservadores como o de Reagan, nos Estados Unidos, e Thatcher, na Inglaterra. No entanto, cabe pensar se a manutenção dessa estrutura em obras das décadas de 90 e 2000, assim como em contemporâneas, seria uma continuação do conservadorismo ideológico, uma sedimentação do clichê, ou uma contínua re-narração.

Como uma forma de “outro” cultural, o horror floresce graças ao seu *status* de “fruto proibido”. Esta não é uma afirmação inconsequente, considerando que os filmes de horror são particularmente populares entre audiências mais jovens, assim como adolescentes tendem a compreender assistir filmes com censura maior do que a recomendada para sua faixa etária como um rito de passagem. O sucesso contínuo do cinema de horror, portanto, depende, de certa forma, em continuar sendo tabu. (Cherry, 2009, p. 24, tradução nossa)¹³

Entende-se então que, para Cherry (2009), a própria formação do sucesso das narrativas de horror se estabelece na tensão entre tabu e normatização. Doravante, o gênero depende desse *status* de transgressor para permanecer atraente, mesmo tendo, dentro de sua exegese, elementos conservadores. Nesse sentido é pertinente apontar que Creed (1993) sugere em sua obra **Them monstrous feminine**, que a transgressão surge como uma maneira de reforçar o discurso conservador. Para a autora, portanto, a transgressão representa a quebra dessa normatividade para trazê-la de volta à normalidade. Ou seja, no caso da narrativa *slasher* abordada neste estudo, a representação da sexualidade adolescente pode ser compreendida como uma abertura de um caminho para a “depuração” proveniente do fato de que apenas quem se abstém sexualmente se mantém vivo ao término da narrativa.

Curiosamente, outro elemento importante do gênero é o passado que ressurge como motivo do crime. Pontes (2011) aponta como, mesmo tendo sido revolucionário em vários outros aspectos, a trilogia de filmes de Wes Craven manteve esse clichê de outras

¹³ “As some sort of cultural ‘other’, horror flourishes thanks to its status as ‘forbidden fruit’. This is not an inconsequential point, considering that horror films are particularly popular among younger audiences and underage teens are very likely to regard seeing a higher rated horror film as a rite of passage. Horror cinema’s continued success therefore depends to some extent on it remaining taboo.” (Cherry, 2009, p.24)

narrativas que o precederam, algo importante, por exemplo, em *Friday the 13th*. Esse recurso é extremamente relevante nas duas séries televisivas selecionadas, pois tanto em *Slasher*, quanto em *Scream*, a série de assassinatos está diretamente relacionada ao passado das personagens principais. Tanto o exterminador de *Slasher*, quanto GhostFace de **Scream** em seus novos assassinatos espelham psicopatas de 20 anos atrás de suas próprias narrativas.

Portanto, há uma interrelação entre a cópia de assassinos dentro da narrativa e a cópia de narrativas. O assassino que retorna é a série que retoma os filmes e o assassinato que se repete é a narrativa que se re-narra. Tanto na repetição icônica quanto na composição das personagens. Similarmente, em *Pânico 4* (2011) a menção à fixação que os adolescentes possuem por redes sociais e pela propagação de seus corpos através delas está presente como uma narração de si próprio. O mesmo elemento narcisístico ou autorreflexivo se percebe em *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), pois a protagonista imagina que sua vida poderia ser como um roteiro de um filme.

Similarmente, isto também ocorre no seriado *Scream* (2015), pois os personagens, além de fixarem-se em narrativas pessoais virtuais na rede, também se autorreferenciam como personagens em um filme *slasher*. Algo ainda mais interessante, quando somado ao drama adolescente, se acrescenta na narrativa jornalística dos assassinatos pela personagem Piper Shaw no segundo episódio.

2.2 – A autorreflexividade nas narrativas de *Slasher*.

Uma das estratégias mais recorrentes quando se trata de metaficção é a chamada autorreflexividade. A origem dessa técnica é descrita por vários autores, mas em nossa pesquisa recorreremos à interpretação de Hutcheon (1984). Para a autora, a metaficção, ou narrativa narcisista, é:

[...] processo tornado visível. Neste sentido metaficção é produção, mas não no sentido ideológico francês da palavra. Os termos genéricos de referência em metaficção ainda são relativos aos romances; auto-representação ainda é representação. Talvez estas narrativas sejam apenas sobre “produção”. (Hutcheon, 1984, p. 6, tradução nossa).¹⁴

Ou seja, a teórica indicia que talvez o elemento definidor da narrativa metaficcional não seja a representação em si, mas a representação da autocriação. Apesar de tentar não abordar a questão pós-moderna nessa discussão, invariavelmente a obra de Hutcheon, pela própria importância da autora na discussão sobre o assunto, é remetida ao pós-modernismo.

Nessa linha, Osmundsen (1993 *apud* Faria, 2012, p. 246) vai mais além e afirma que a metaficção, enquanto representação da ficção dentro da própria ficcionalidade, seria vista como uma tradução natural do pós-modernismo para uma forma literária. Nesse sentido, percebe-se uma similaridade com o que nos afirma a própria Hutcheon sobre o pós-modernismo:

¹⁴ [...] process made visible. In this sense metafiction is “production” but not in the French ideological use of the word. The generic terms of reference in metafiction are still novelistic; auto-representation is still representation. These narratives are only about “production”, perhaps. (Hutcheon, 1984, p. 6).

Ao contestar implicitamente desta forma conceitos como originalidade e de *closure* textual, a arte pós-modernista oferece um novo modelo para mapear a fronteira entre arte e mundo. Um modelo que opera de uma posição ao mesmo tempo interna a ambos e também não interna a nenhum, um modelo que é profundamente implicado no que busca descrever, mas ainda assim capaz de criticar o que busca. (Hutcheon, 1986-1987, p. 180, tradução nossa)¹⁵

Desse modo, percebe-se uma correlação entre a narrativa narcisista, um espelho que se autorrecria, com o simulacro pós-moderno, no qual o ser e a imagem se confundem em borrões. Traçamos então um paralelo para as obras narrativas cinematográficas ao enxergarmos, também, que há em muitos momentos uma descrição do comportamento humano contemporâneo em várias passagens do nosso *corpus*. Dessa forma, podemos afirmar que os filmes de *Slasher* são frutos, também, desse pensamento pós-modernista.

Osmundsen (1993 *apud* Faria, 2012, p. 246-247) explica ainda que é devido a isso que os termos “ficção pós-moderna” e “metaficção” foram usados enquanto sinônimos por um bom período na construção dessa área do conhecimento. Entretanto, o aspecto mais relevante da autorreflexividade para nosso trabalho não está pautado na descrição do que seria essa estratégia metaficcional, mas, sim, na crítica feita sobre a neutralidade ou não do fazer autorreflexivo.

As críticas feitas sobre a questão da autorreflexividade são já bem antigas. Inicialmente havia o uso de termos como autoconsciente, autorreflexivo, ficção introspectiva, romance de introversão e narrativa narcisista para descrever o tipo de obra metaficcional. Todos esses termos, explica Faria (2012), acabam fazendo com que o fazer autorreflexivo seja posto enquanto *self human*. Ao nomeá-lo dessa forma, o termo passa a ter um viés psicologicamente negativo e problemático. Fator recorrente em todos os protagonistas dos filmes selecionados por nós para compor o *corpus* dessa pesquisa, imprimindo uma correlação entre esses assassinos.

No âmbito da literatura, o romance de Bret Easton Ellis, *American Psycho*, de 1991, estabelece uma crítica interna às narrativas *slasher* por meio da construção de um narrador em primeira pessoa que é o assassino. Isso inverte a ordem da perspectiva narrativa em terceira pessoa da câmera nos filmes, cujo foco se estabelece dentro do arco narrativo das vítimas, mas incorpora, ao nível estrutural, simultaneamente, um dos melhores efeitos de horror do cinema *slasher*, que é a câmera subjetiva que simula a visão do assassino sobre suas vítimas.

Interessante mencionar ainda que, mesmo sem a intenção, Hutcheon (1984) acaba direcionando sua descrição de narrativa narcisista a aspectos psicológicos das obras. Paralelamente, muitos personagens e obras que apresentam o cunho narcisista em sua descrição, de certa forma também demonstram, através dos aspectos metaficcionais, uma autorreflexividade contemporânea na descrição da vida humana, como se percebe na representação dos personagens em **Scream** (2015) e **Condado macabro** (2015). No caso da série, percebe-se a crítica da construção ficcional da

¹⁵ In implicitly contesting in this way such concepts as aesthetic originality and textual closure, postmodernist art offers a new model for mapping the borderline between art and the world, a model that works from a position within both and yet within neither, a model that is profoundly implicated in, yet still capable of criticizing, that which it seeks to describe (Hutcheon, 1986-1987, p. 180)

realidade dos adolescentes pela internet, enquanto no filme, a reconstrução da realidade e a luta de discursos no processo policial investigativo.

Dessa forma, Faria, citando Osmundsen, nos revela que:

Esse tipo de crítica, aliado ainda à acusação de hermetismo da maioria dos textos pós-modernos, acaba situando tais tipos de textos literários em uma espécie de limbo ideológico, em que não podem ser considerados como instrumentos políticos válidos, por sua incapacidade de engajamento com as causas políticas e sociais. (1984, p. 84)

Por fim, mencionamos ainda Pontes (2011) para entendermos como esse processo de autorreflexividade pode se apresentar em narrativas de terror. O autor aponta algumas diretrizes que são recorrentes para esse gênero de filme enquanto fazer cinematográfico a nível hollywoodiano. O autor menciona a duplicação e a combinação intercalada da trilha sonora, figurino, cenário, iluminação, entre outros recursos, que tanto chamam a atenção para o modo de significação específico da linguagem fílmica, como também contribuem para o efeito de metaficcionalidade que atribuímos à narrativa e às suas categorias, em especial, os personagens fílmicos.

É aqui que o filme **Condado macabro**, de Marcos De Brito e André de Campos Mello, se destaca. A construção da narrativa já se inicia retomando propositalmente o clássico **The Texas chainsaw massacre** (O massacre da serra elétrica) de 1974, primeiramente pelo efeito de película amarelada, que retoma a película da filmagem americana. Além disso, os efeitos posteriores em cenas escuras, como a simulação de cortes e estouro de tela, foram construções propositalis que remetem tanto aos filmes da década de 80, quanto à estética atual de Rob Zombie. O próprio diretor em entrevista ao site Judão afirma:

Tem muito da estética e do cinismo em um personagem chamado Cangaço, que foi muito inspirado no Capitão Spaulding”, diz. Além disso, assim como Zombie faz, apesar de ser um filme que se passa nos dias atuais, é tudo feito para se assemelhar a um filme que foi montado em moviola, com erros de montagem, e filmado com ponta de negativo vencido. (Cardim, 2015)¹⁶

Ou seja, percebemos que esta evidenciação da estrutura narrativa é proposital, o que revela ao espectador a própria construção do filme. Em outras palavras, não apenas pela remissão óbvia da intertextualidade fílmica, mas pela estrutura narrativa que se desvela ao receptor, temos uma clara autorreflexividade na produção brasileira.

Além disso, o clichê da construção do grupo de personagens: jovens que partem para uma viagem de carro pelo centro do país recupera os estereótipos comuns do gênero: o nerd, a virgem, o bocudo e a sedutora, o que é ainda mais uma filiação a um arcabouço narrativo anterior à produção. Outro elemento importante é a ambientação, dado que o cenário do centro-oeste brasileiro do Mato Grosso do Sul estabelece o laço intertextual da ambientação do cenário americano de *The Texas*

¹⁶ Entrevista dos diretores realizada por Thiago Cardim no site Judão: <https://judao.com.br/condado-macabro-uma-celebracao-brasileira-aos-slasher-films/>

Chainsaw Massacre. Dessa forma, essa narrativa tenta, pela sua construção, evidenciar a sua própria confecção aos seus espectadores.

3 OS PERSONAGENS DE FILMES DE SLASHER ENQUANTO REPRESENTAÇÃO METAFICCIONAL

Para sistematizar os enredos de forma mais clara e objetiva, optamos por descrever a história dos filmes e episódios separadamente, a partir da nossa visão do(a) protagonista/antagonista e de um personagem secundário que trouxesse maior relevância para nosso objeto de pesquisa. Além disso, entendemos que boa parte das representações tradutórias semióticas e toda a simbologia que envolve as narrativas são de ordem da égide desses personagens, uma vez que faz parte da construção imagética deles.

Lançado em 1980, o primeiro filme escolhido por nós foi *Sexta-Feira 13* (*Friday 13th*). Apesar de não ser o mais antigo, *Halloween* tinha sido lançado dois anos antes, nem o de maior orçamento da história dos filmes *slasher*, essa narrativa está aqui pela presença dos *flashbacks*, recurso de representação do tempo, que se desenvolve, pelo seu uso excessivo em séries futuras, como lugar comum e, no caso de narrativas do nosso *cópus*, como estratégia metaficcional.

A história de *Sexta Feira 13* se inicia exatamente com o recurso de *flashback* mostrando um casal de adolescentes que trabalham como monitores em Crystal Lake sendo assassinados, durante ato sexual, por uma presença impossível de se identificar. Depois de vários anos fechados, um novo grupo de monitores tenta reviver o lugar, mesmo sendo recorrentemente avisado pelos moradores da cidade de que o lugar é assombrado pelos acontecimentos do passado. Pontes (2011) afirma que esse recurso de se valer do passado das personagens, como no caso de Jason Voorhees e sua mãe, para se desenvolver uma trama de *Slasher* foi algo de novo para o gênero e que talvez explique seu bom desempenho nas bilheterias da época. Durante todo o desenvolvimento do filme várias mortes acontecem, todas provocadas por Pâmela Voorhees, a ex-cozinheira do acampamento. Sendo assim, todas as vezes em que se busca entender o porquê daquele assassino estar tirando a vida dos jovens, um momento de *flashback* surge para que o espectador entenda que o garoto que morreu afogado 20 anos antes, naquele mesmo local, é, na verdade, o filho de Mrs Voorhees.

Ademais, em todas as sequências da série: **Sexta-Feira 13 - Parte 2** (1981), **Sexta-Feira 13 - Parte III** (1982), **Sexta-Feira 13 - O Capítulo final** (1984), **Sexta-Feira 13 Parte V - Um novo começo** (1985), **Sexta-Feira 13 Parte VI - Jason vive** (1986), **Sexta-Feira 13 Parte VII - A matança continua** (1988), **Sexta-Feira 13 Parte VIII - Jason ataca Nova York** (1989), **Jason vai para o inferno - A última Sexta-Feira** (1993), **Jason X** (2001), **Freddy X Jason** (2003), **Sexta-Feira 13** (2009), os filmes abordam a relação maternal entre Jason e Pâmela.

Similarmente em **I know what you did last summer** (Eu sei o que vocês fizeram no verão passado), de 1997, o recurso do *flashback* retorna. Como o próprio nome já sugere, essa narrativa segue a história de quatro adolescentes que se envolvem em um acidente de trânsito, no qual atropelam e supostamente matam um desconhecido. Diferentemente da primeira narrativa, aqui há mais de uma personagem principal. De fato, todos os quatro protagonistas exercem um papel quase que uníssono dentro da história, muito embora haja uma tendência de se focar mais em Julie, personagem

interpretada pela até então desconhecida Sarah Michelle Gellar. Aqui o passado e a lembrança estabelecem o nó narrativo central.

Chegamos então ao ponto que nos interessa que é a transformação do procedimento de anacronia, especificamente da analepse, em lugar-comum e estratégia metaficcional. Obviamente estamos cientes de que nem toda intertextualidade, ou analepse, ou clichê são metaficcionais, assim como nem toda metanarração é metaficção, no entanto, nas duas obras que compõem o corpus central deste trabalho **Scream** (2015) e **Condado macabro** (2015), percebemos que o *flashback* e o clichê assomam como estruturas autorreflexivas.

Além da composição narrativa do episódio de *Scream* remeter a outras narrativas anteriores do gênero pelo uso do procedimento, a sua presença imediatamente aciona ao leitor a construção da narrativa. O passado e, principalmente, o passado materno que assombra a protagonista, já a indicia como *last girl*, dado que ela incorpora o mesmo local da narrativa que a personagem interpretada por Neve Campbell no filme de 1996.

Ela também tem a função de estabelecer um arco narrativo central de mistério a ser desenvolvido em episódios futuros, prendendo a atenção dos espectadores em um eixo narrativo paralelo aos acontecimentos do presente da narrativa. Já em **Condado macabro**, a alternância temporal tem a dupla função de recriar a narrativa pregressa do crime e instaurar a narrativa presente da investigação policial. Esta alternância que focaliza a própria construção da narrativa se revela autorreflexiva também pelo uso do exagero da performance de Paulo Vespúcio como Moreira.

4 CONCLUSÃO

Essa pesquisa objetivou traçar um perfil metaficcional de algumas obras que carregam o *slasher* como sua principal característica. Desde os adereços utilizados pelos seus personagens, passando por suas histórias de vida semelhantes, chegando até a violência imputada a esses personagens, o que se viu foi uma presença massiva de características metaficcionais dentre essas histórias. De fato, vimos como todas essas obras são carregadas de autorreflexividade no que concerne a seu enredo e suas personagens.

Além disso, é inegável que filmes como *Sexta-Feira 13* ou *Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado*, para além uma autodescrição de sua própria história, ainda carregam uma marca cultural e econômica muito forte, uma vez que essas obras mudaram a maneira como a indústria pensa, até hoje, obras semelhantes que possuam características de *slasher*. Ademais, não podemos negar a influência que a sequência de filmes *Pânico* trouxe para o gênero de terror, tornando os filmes com protagonistas sangrentos e violentos algo aprazível e muitas vezes idolatrado pelo público.

Dentro de suas grandes diferenças de orçamento, formato e público alvo, **Condado macabro** e *Pânico* dialogam. Enquanto o episódio piloto é parte de uma narrativa serializada em episódios, fomentada por produtores milionários e produzida para um público global, o filme brasileiro, de orçamento modesto, destina-se a um público reduzido de fãs de *slasher* e filmes categorizados como b. No entanto, ambas as obras ideologicamente têm grande apelo comercial, sendo produções voltadas para o mercado sem grandes pretensões de categorizar-se como cinema arte ou poético.

O episódio piloto insere-se, já pelo título, em uma narrativa pregressa do universo de filmes homônimos de Wes Craven. Sendo o diretor um dos produtores da primeira temporada do seriado, notam-se marcas estilísticas comuns tanto na reprodução de clichês e tomadas, quanto do uso sistemático da metaficção narrativa.

O filme brasileiro, por sua vez, sendo uma narrativa fechada, não está diretamente relacionado a priori com outro universo pregresso ou com a expectativa imediata da continuação de sua narrativa. No entanto, pelo uso de estruturas recorrentes de narrativas de *slasher* já pré-estabelecidas, como os clichês de espaço e caracterização de personagens, vincula-se imediatamente e espelha propositalmente narrativas anteriores. Além disso, o uso de máscaras específicas dos assassinos remete tanto à **The Texas chainsaw massacre**, quanto à série de filmes **Saw** (Jogos mortais). No entanto, é por meio da técnica fílmica específica da fotografia e da montagem que o filme exerce a autorreflexividade característica da metaficção.

Assim, tanto o episódio piloto de *Scream*, quanto o filme brasileiro **Condado macabro**, que mencionamos ao longo de nosso texto, representam bem como o *slasher* vigora como gênero vivo. A qualidade destas duas obras é percebida não apenas pelas tomadas de cenas violentas, mas também pela criação da narrativa investigativa dentro do *slasher*. A criação de um mistério para a descoberta do assassino, usando da metaficção e da autorreflexividade para fazer com que cada vez mais espectadores adentrem o mundo do terror é uma particularidade destas duas obras que retomam a tradição da série *Pânico*. Sendo assim, não resta dúvida que estas obras apresentam o processo metaficcional em sua composição de forma a retomar narrativas passadas e dialogar com um público já acostumado com o *slasher* pós-moderno de Wes Craven.

REFERÊNCIAS

ANAFARTA, Orhan. **Visual Literacy, Metafiction, and Horror Movies: an account of self-reflexivity In the new stalker film**. Thesis (Doctor Of Philosophy In Art, Design And Architecture) . Institute Of Economics And Social Sciences And The Department Of Graphic Design Of Bilkent University. Ancara: Bilkent University, 2001. Disponível em: <http://repository.bilkent.edu.tr/bitstream/handle/11693/29879/0001836.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 27/09/2019.

BLOCH, Robert. **Psycho**. London, The Murder Room, 2014. Kindle Edition.

CHERRY, B. **Horror**. Routledge Film Guidebooks. New York: Routledge. 2009.

CREED, Barbara. **The monstrous feminine**. London, New York: Routledge, 1993.

CARDIM, Thiago. Condado Macabro: sangue Brasileiro no meio dos slasher films. **Judão**. agosto de 2015. Disponível em: <https://judao.com.br/condado-macabro-uma-celebracao-brasileira-aos-slasher-films/>. Acesso em 24/05/2024.

CONDADO MACABRO. Direção: Marcos DeBrito e André de Campos Mello. Produção: Adriano Lírio. Roteiro: Marcos Debrito. [S.l.]: DeBrito produções cinematográficas. 2015, (113 min.), sound, color.

ELLIS, Breat Easton. **American Psycho**. USA: Vintage Books, 1991.

EU SEI O QUE VOCÊS FIZERAM NO VERÃO PASSADO=I KNOW WHAT YOU DID

LAST SUMMER. Direção: Jim Gillespie. Produção: Stokely Chaffin, Erik Feig e Neal H. Moritz. [S. l.]: Columbia Pictures; Mandalay Entertainment; Summe Knowledge LLC, 1997 (100 min.), sound, color.

FARIA, Zênia. A Metaficção Revisitada: uma introdução. **Signótica**, n. 24, p. 237-251. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/sig/article/view/18739>. Acesso em: 10/09/2019.

HJELMSLEV, Louis. **Prolegomena to a theory of language**. Madison: University of Wisconsin Press, 1961. Disponível em: <https://archive.org/details/prolegomenatothe0000hjel/mode/2up>. Acesso em: 21/05/2024.

HUTCHEON, Linda. **Narcissistic Narrative – The Metafictional Paradox**. London: Methuen, 1984.

HUTCHEON, Linda. The Politics of Postmodernism: Parody and History. **Cultural Critique**, No. 5, Modernity and Modernism, Postmodernity and Postmodernism. (Winter, 1986-1987), pp. 179-207.

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA=THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE. Direção: Tobe Hooper. Produção: Tobe Hooper e Louis Peraino. Roteiro: Kim Henkel e Tobe Hooper. [S. l.]: Vortex, p1974 (83 min.), sound, color.

PONTES, Charles Albuquerque. Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia Pânico. **Tese** (doutorado). UNICAMP, Campinas (SP).2011. Disponível em: <https://www.ie.unicamp.br/biblioteca/index.php/acervo/repositorio-institucional>. Acesso em 21/05/2024.

PÂNICO=SCREAM. Direção: Wes Craven. Produção: Dixie J. Capp, Cathy Konrad e Cary Woods. Roteiro: Kevin Williamson. [S. l.]: Dimension Films; Woods entertainment, 1996 (103 min.), sound, color.

PÂNICO 2=SCREAM 2. Direção: Wes Craven. Produção: Cary Granat, Daniel Lupi e Marianne Maddalena. Roteiro: Kevin Williamson. [S. l.]: Craven Maddalena Films; Dimension Films; Konrad Pictures; Maven Entertainment; Miramax Films, p1998 (120 min.), sound., color.

PÂNICO=SCREAM. Direção: Jamie Travis. Produção: Harvey Weintin, Wes Craven, entre outros. Roteiro: Jill Blotvogel, Dan Dworkin e Jay Beattie. [S.l.]: Signpost Up Ahead, DiGa Vision, Dimension Television e MTV Production Development, 2015 (45 min), sound, color .

SEXTA-FEIRA 13=FRIDAY THE 13TH. Direção: Sean S. Cunningham. Produção: Sean S. Cunningham. Roteiro: Victor Miller. [S. l.]: Paramount Pictures; Georgetown Productions Inc.; Sean S. Cunningham Films, 1980 (95 min.), sound, color.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE IV: O CAPÍTULO FINAL=FRIDAY THE 13TH: THE

FINAL CHAPTER. Direção: Joseph Zito. Produção: Tony Bishop e Frank Mancuso Jr.. Roteiro: Barney Cohen. [S. l.]: Paramount Pictures; Georgetown Productions, p1984 (91 min.), son., color.

WAUGH, Patricia. **Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction**. London: Routledge, 2001.

OS AUTORES

Shalatiel Bernardo Martins possui graduação em Letras Português/Inglês pela Universidade Regional do Cariri (URCA), Mestrado em Linguagem e Ensino pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Atualmente é Professor Efetivo da Universidade Regional do Cariri, Coordenador Geral do Núcleo de Línguas (NUCLIN) da URCA e Chefe do Departamento de Línguas e Literaturas (DLL). Atuou como coordenador de área PIBID entre 2018 e 2021, foi coordenador do Núcleo de línguas (2018-2020) e coordenador de pós graduação lato sensu da PRPGP (2021). Pesquisa sobre representações sociais, tradução, cultura, multiletramentos, multimodalidades e o ensino de língua inglesa.

Guilherme Mariano Martins da Silva é doutor em Teoria da Literatura pela Unesp de São José do Rio Preto, instituição na qual realizou toda a sua formação acadêmica superior. Atualmente leciona literatura norte americana e língua inglesa na Universidade Regional do Cariri (URCA), sendo professor permanente no Programa de Pós-Graduação em Letras na mesma IES. Como membro do grupo de pesquisa NETLLI, suas pesquisas atuais estão voltadas para as relações de homologia estrutural entre o romance e outras artes, metaficção e metanarração, assim como para as questões de ensino-aprendizagem e internacionalização em casa nas interações de Teletandem.