

**Nostalgia reflexiva e presentificação do passado na trilogia*****X – A marca da morte, Pearl e MaXXXine*, de Ti West****Nostalgia reflexiva y presentificación del pasado en la trilogía*****X – The Mark of Death, Pearl y MaXXXine*, de Ti West****Reflexive nostalgia and presentification of the past in the trilogy*****X – The Mark of Death, Pearl and MaXXXine*, by Ti West**Ana Maria Acker^ICentro Universitário Ritter dos Reis – UniRitter, RS, Porto Alegre, Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-0689-7587>

Resumo: O artigo analisa a trilogia *X – A Marca da Morte* (2022), *Pearl* (2023), e *MaXXXine* (2024), de Ti West, a fim de compreender como esses filmes se aproximam do subgênero *slasher*. Argumentamos que as obras possuem estratégias peculiares de ativação do passado e relação com a ficção gótica. A diferença agora é que a nostalgia ocorre após período de explosão de ambiências digitais em múltiplos dispositivos, corroborando a discussão de que esses filmes são compilações autorreflexivas. Os processos nostálgicos se dão pela reflexividade acerca do passado (Boym, 2017) nos aspectos narrativos e por uma presentificação do passado, no que tange às imagens que simulam suportes de diferentes períodos (Gumbrecht, 2010, 2014).

Palavras-chave: Slasher; Nostalgia; Gótico; Ambiência.



Resumen: El artículo analiza la trilogía *X – The Mark of Death* (2022), *Pearl* (2023) y *MaXXXine* (2024), de Ti West, con el fin de comprender cómo estas películas se acercan al subgénero *slasher*. Sostenemos que las obras tienen estrategias peculiares para activar el pasado y relacionarse con la ficción gótica. La diferencia ahora es que la nostalgia ocurre luego de un período de explosión de ambientes digitales en múltiples dispositivos, corroborando la discusión de que estas películas son compilaciones autorreflexivas. Los procesos nostálgicos ocurren a través de la reflexividad sobre el pasado (Boym, 2017) en aspectos narrativos y a través de una presentificación del pasado, respecto de imágenes que simulan medios de diferentes épocas (Gumbrecht, 2010, 2014).

Palabras clave: Slasher; Nostalgia; Gótico; Ambiente.

Abstract:

The article analyzes the trilogy *X – The Mark of Death* (2022), *Pearl* (2023), and *MaXXXine* (2024), by Ti West, in order to understand how these films approach the *slasher* subgenre. We argue that the works have peculiar strategies for activating the past and relating to Gothic fiction. The difference now is that nostalgia occurs after a period of explosion of digital ambiances on multiple devices, corroborating the discussion that these films are self-reflexive compilations. Nostalgic processes occur through reflexivity about the past (Boym, 2017) in narrative aspects and through a presentification of the past, regarding images that simulate media from different periods (Gumbrecht, 2010, 2014).

Keywords: Slasher; Nostalgia; Gothic fiction; Ambience.

Introdução

A forma como o *slasher* tem se apresentado no cinema contemporâneo tensiona em parte as estruturas desse subgênero consolidado a partir do final dos anos 1970. Envolto em polêmicas, dos exageros em violência e sangue à exposição do corpo feminino (Hutchings, 2004; Clover, 1992), as produções conseguiram ao mesmo tempo dividir a crítica e lotar salas de cinema, principalmente de adolescentes (Dika, 1987). Reverberando uma guinada conservadora dos Estados Unidos, os filmes do mesmo modo levavam os medos da branquitude às telas, invisibilizando os negros e outras questões sociais (Coleman, 2019), o que consideramos importante pontuar em esforços de pesquisa sobre esse tipo de filme.

Em nosso percurso de investigações sobre o horror, observamos as conexões do *slasher* com o *found footage* (Acker, 2018) sobretudo na exploração do ponto de vista do assassino, estratégia reiteradamente acionada por obras que simulam documentário, seja no olhar de alguma ameaça à espreita, da câmera e de outros aparatos de registro de imagem. Há a vigilância do aparelho em alternância com a do assassino em uma série em combinações no contexto de ascensão dos *stalker films*, no final dos anos 1970 (Dika, 1987), o que gerou controvérsia referente a possível identificação do público com os agressores. Paradoxalmente, as mulheres já eram apontadas como a maioria entre os aficionados por essas películas (Dika, 1987). Podemos inferir que a figura da *final girl* (Clover, 1992) contribuiu para isso.



As contradições demonstram que o subgênero não se resume à sangue e exploração de corpos, pois, em que pese os períodos de saturação (Rockoff, 2002), o *slasher* mantém uma constância e neste artigo analisamos três obras da segunda década dos anos 2000 que mesmo não sendo exemplos tradicionais, se inspiram no subgênero: *X – A marca da morte* (2022), *Pearl* (2023) e *MaXXXine* (2024), todos de Ti West. Cabe ressaltar que nem todas as obras da trilogia possuem a plenitude da caracterização clássica. *Pearl*, por exemplo, não possui todos os elementos do *slasher*, porém por tentar explicar as origens da maldade da assassina em série do primeiro filme, segue uma tendência que identificamos em outras franquias como a que se originou com *Halloween* (1978). Adotamos aqui os pressupostos de Adam Rockoff (2002), para quem a definição do subgênero mantém as fronteiras canônicas. “O filme *slasher* é definido pelo método como os personagens são assassinados. As vítimas, geralmente, são mortas com uma faca, embora qualquer tipo de objeto afiado seja suficiente” (Rockof, 2002, p. 17, tradução nossa). O uso de efeitos especiais, o cenário em local remoto ou de difícil acesso, a menção a algum evento passado, a garota final e o ponto de vista do assassino reforçam a classificação.

Steve Jones (2024), por sua vez, explica que as vítimas dos assassinos estão em locais afastados, separados das grandes cidades:

[...] o filme de *slasher* é uma narrativa estruturada em torno de momentos enfatizados com violência, cometidos por um indivíduo (ou entidade individualizada) que ataca e mata múltiplos protagonistas ao longo da duração do filme. O assassino é um humano ou uma versão sobrenatural de um ser humano que já existiu (ou seja, o assassino não é um alienígena, um lobisomem, um vampiro, um demônio ou algum outro monstro arquetípico). O assassino é obsessivamente compelido a erradicar um grupo de vítimas. A base de vítimas é geralmente um grupo definido, cujos membros exibem um traço de identidade comum (como idade ou sexo), pertencem a um grupo social específico (como estudantes universitários ou monitores de acampamento) ou partilham um denominador comportamental (por exemplo, ter cometido algum erro

percebido contra o assassino, ou ter invadido algum lugar de certa forma). (Jones, 2024, p. 4, tradução nossa)

Acreditamos que, juntamente com as referências ao subgênero em características narrativas, há agora uma adesão proeminente à estética nostálgica (Boym, 2017) ou de presentificação do passado (Gumbrecht, 2010, 2014). Ao considerarmos a experiência estética como uma oscilação entre efeitos de presença e de sentido (Gumbrecht, 2010; 2014), podemos argumentar que a presentificação do passado encontra-se mais relacionada à presença e a nostalgia reflexiva e restauradora ao âmbito do sentido. Intentamos compreender por que essas produções são propensas a tais evocações do passado nas telas. Há uma zona de conforto frutiva e que se desenvolve para que o público se identifique com as primeiras experiências ao ver um *slasher*. Embora a lógica dos *easter eggs*¹ seja levada ao extremo e opere neste objetivo, ela não é a única estratégia desses filmes. Investigamos como as imagens e a narrativa evocam camadas de passado nestes três filmes, o que evidencia algumas conexões, ainda, com a ficção gótica (França, 2017; Zanini, 2017). Após a reflexão teórica com os autores, apontamos nas obras excertos em que podemos indicar possível presentificação do passado, nostalgia reflexiva ou restauradora e traços do gótico. Trata-se de uma leitura inicial do *slasher* contemporâneo ou de obras que se inspiram no subgênero. Ou seja, buscaremos aprofundar essa discussão com a ampliação do *corpus* de análise em artigos futuros.

A sobrevivência do *slasher*

Se há a possibilidade de delimitar as características de um filme *slasher* pela forma como os personagens são assassinados, tarefa um tanto complexa é classificar aqueles que se inspiram no subgênero. Adam Rockoff (2002) salienta a importância de se considerar obras que possuem bases no *slasher* ou o influenciaram, como *A vingança de Jennifer* (1978), de Meir Zarchi; *Quando um estranho chama* (1979), de Fred Walton, ou *A morte do demônio* (1981), de Sam Raimi, entre outros.

Na fruição com o público, o horror precisa equilibrar ressonância e violação,

¹ Ovo de Páscoa em tradução literal, significa nos filmes às menções a outros filmes, geralmente clássicos.

familiaridade e choque (Phillips, 2005). O *slasher* opera mais pela violação e choque, entretanto nas obras contemporâneas que se inspiram nele, caso das produções em discussão neste texto, identificamos a autorreflexividade e ativação da memória do espectador por meio de escolhas estéticas e narrativas nostálgicas ou de uma presentificação do passado pela simulação de diferentes suportes de imagem. Embora a reflexividade tenha se tornado mais evidente a partir da franquia *Pânico*, o hábito constitui parte fundamental ao subgênero desde sempre. Para ficar em um exemplo, John Carpenter admite a inspiração em *A marca da maldade* (1958), de Orson Welles, na sequência inicial de *Halloween* (1978) (Rockoff, 2002).

Como tudo o que o *slasher* faz parece já ter sido realizado, não é algo novo identificar o quanto esses traços eram videntes desde os primeiros lançamentos no final dos anos 1970. A experiência de algo já visto (Dika, 1987) é esperada, ou seja, o público está preparado para o que vai encontrar. Isso contribuiu na consolidação de uma experiência cinéfila em torno dessas obras, que do mesmo modo se beneficiaram da cultura do *home video*, que se expandiu no final dos anos 1970 e início dos 1980 (Rockoff 2002; Conrich, 2010). A possibilidade de assistir a filmes repetidas vezes se consolidou com o VHS no final dos anos 1970 nos Estados Unidos, como observa Steve Jones (2024). Este contexto permite a repetição narrativa e estética, corrobora Vera Dika (1987):

Não só os elementos narrativos desses filmes se repetiam com atenção como também os formais e visuais. As estruturas dos planos são muitas vezes mantidas intactas, assim como os enquadramentos, composições, situações e até mesmo o conteúdo explícito da imagem. Esse nível de replicação dá aos filmes uma qualidade de “já visto” que é mais amplamente percebida do que em qualquer outra fórmula de filme popular (Dika, 1987, p. 87, tradução nossa).

A repetição promove o encontro entre os fãs que já consumiam essas produções com as novas audiências, embora os filmes recebam muitas críticas pelo excesso de violência e sangue. Rockoff (2002) considera que há certo preconceito da indústria e da crítica com tais alegações, uma vez que filmes do gênero ação, tão violentos quanto, não enfrentam argumentos contrários contundentes no mesmo volume

que o subgênero do horror. Nos exemplos, o autor cita obras como *Stallone Cobra* (1986), de George Cosmatos, e *Kalifórnia* (1993), de Dominic Sena.

Nas produções contemporâneas, há uma escolha marcada pela chave da memória e da nostalgia, que consideramos de forma deliberada na trilogia de Ti West. É o *slasher* com traços de *O massacre da serra elétrica* (Tobe Hooper, 1974) em *X – A marca da morte*; as menções ao *Mágico de Oz* e musicais em *Pearl* e o universo do pânico satânico e dos *giallos* de Mario Bava e Dario Argento, além de *Psicose*, em *MaXXXine*. Cabe ressaltar que Rockoff (2002) coloca os clássicos de Tobe Hooper, Hitchcock e dos diretores italianos como precursores do *slasher*. Ou seja, a trilogia de West se propõe a pensar o horror na cultura popular. Entretanto, a nostalgia só alcança os objetivos pela forma como os aparatos técnicos conseguem, cada vez mais, presentificar passados.

Para Gumbrecht (2010; 2014), os artefatos técnicos e obras artísticas podem nos fazer experimentar, ter experiência sensíveis com conteúdos de forma semelhante ao momento em que foram reproduzidos pela primeira vez. Se a técnica nos afasta do mundo, ela também possui atributos para nos devolvê-lo em determinados contextos tecnológicos. O teórico alemão se refere a diversas obras, tais como os sonetos de Shakespeare, que, de certa forma, fazem com que quem recite essas peças “empreste presença física às palavras, às frases, aos ritmos do seu tempo, evocando um mundo desaparecido” (Gumbrecht, 2014, p. 57). Não é recordar, enfatiza o autor, mas sim tornar presente. Como se possibilidades de experienciar o passado na contemporaneidade se tornasse algo minimamente alcançável:

Ainda que possamos nem sempre dar por isso, não podemos – nem deveríamos – duvidar de que a atmosfera de um determinado presente pode tocar-nos de maneira direta; ao mesmo tempo, sentimos que esse mundo e a sua atmosfera nunca se materializarão por completo, e nunca assumirão, para nós, uma forma definitiva (Gumbrecht, 2014, p. 58).

Mesmo com a possibilidades de sermos tocados por vestígios do passado, o teórico reconhece que a experiência estética com as obras artísticas e elementos da cultura de massa permanece um enigma, sobretudo pelo caráter subjetivo do momento (Gumbrecht, 2014). Além disso, o passado reverbera de formas distintas dependendo



do período histórico:

O Renascimento mesmo viveu esses “renascimentos” ao longo dos séculos XIX e XX. Para conseguir ir além da lógica da história e da hermenêutica, as obras de Shakespeare têm o potencial – talvez sem igual na nossa cultura – de atingir densidade e imediatez nas maneiras como tornam presente a atmosfera do seu próprio mundo (Gumbrecht, 2014, p. 58).

O teórico alemão entende que a presentificação de mundos passados se dá por meio de “técnicas que produzem a sensação (ou melhor, a ilusão) de que os mundos do passado podem tornar-se de novo tangíveis” (Gumbrecht, 2010, p. 123). Esse esforço de um fragmento de encontro sensível com o que já passou é o que se percebe na presentificação do passado pelos artefatos técnicos. Conforme o teórico, no fim do século XVII e ao longo do XVIII, houve a construção do tempo histórico e que por muito tempo esse foi o único cronótopo possível, pois dava uma dimensão de aprendizado com o passado e perspectivas de transformação. Havia “uma assimetria entre o passado ‘como espaço de experiências’ e o futuro ‘horizonte de expectativas’” (Gumbrecht, 2010, p. 150). O presente se instituía como uma transição para futuros possíveis. No entanto, no contemporâneo o futuro parece inacessível e essa organização se transforma principalmente a partir da tecnologia: exposições em museus, filmes, músicas, elementos da cultura de massa que não permitem ao passado ir embora, o que contribui para o surgimento de um amplo presente.

Há um desejo de presentificação – e não tenho quaisquer objeções quanto a isso. Já que não podemos sempre tocar, ouvir ou cheirar o passado, tratamos com carinho as ilusões de tais percepções. Esse desejo de presentificação pode estar associado à estrutura de um presente amplo, no qual já não sentimos que estamos “deixando o passado para trás” e o futuro está bloqueado. Um presente assim amplo acabaria por acumular diferentes mundos passados e os seus artefatos numa esfera de simultaneidade (Gumbrecht, 2010, p. 151).



Deste modo, percebe-se um desejo de presentificação do passado, uma vontade de sentir, ser “tocado” por esses objetos ancestrais. Muito mais do que questionar o que esses objetos querem dizer, existe um intuito por sensações, pelos efeitos de presença: “Estou tentando não condenar nem dar uma aura misteriosa ao nosso ambiente mediático. Ele alienou de nós as coisas do mundo e o presente – mas, ao mesmo tempo, tem o potencial de nos devolver algumas das coisas do mundo” (Gumbrecht, 2010, p. 173). O autor alemão enfatiza que os recursos tecnológicos permitem que nosso presente se articule em simultaneidades e seja tomado por camadas de passado. “No atual presente eletrônico, não há nada ‘do passado’ que tenhamos de deixar para trás, nem nada ‘do futuro’ que não possa ser tornado presente por antecipação simulada” (Gumbrecht, 2015, p. 129).

Ao conectarmos esses conceitos do autor à trilogia de Ti West, entendemos o desejo de presentificação do passado como um dar a ver imagicidades técnicas que não mais são usadas hoje, todavia esses filmes de certa forma evocam, permitindo uma possível experiência estética com tessituras de imagem que simulam outras do passado. Constatamos uma intenção em expor as granulações do vídeo, os contrastes de cores da película, as interferências das transmissões televisivas. Antes de qualquer esforço hermenêutico, o objetivo é ser afetado por esses tipos de imagens, por seus efeitos de presença. O conceito de Gumbrecht (2010; 2014; 2015) nos auxilia a identificar as imagens e recursos visuais que presentificam passados e intentam efeitos de presença.

Já a interpretação, a produção de sentido, ocorre quando elaboramos acerca da nostalgia. A filósofa Svetlana Boym (2017) observa que tecnologia e nostalgia de forma alguma são opostos, uma vez que:

Enquanto muitos pensadores do século XIX acreditavam que o progresso e o esclarecimento curariam a nostalgia, eles ao contrário, a exacerbaram. A tecnologia, que prometera superar o deslocamento e a distância modernos e fornecer a miraculosa prótese para as agruras nostálgicas, tornou-se mais rápida que o desejo nostálgico. Mais exatamente, tecnologia e nostalgia tornaram-se codependentes: a nova tecnologia e a propaganda estimularam a nostalgia artificial – pelas coisas que nunca pensávamos perdidas – e a



nostalgia antecipatória – pelo presente que foge na velocidade de um click (Boym, 2017, p. 156).

A autora defende que há uma epidemia global de nostalgia, “um anseio efetivo por uma comunidade com uma memória coletiva, um desejo de continuidade em um mundo fragmentado” (Boym, 2017, p. 156). O fenômeno reaparece como um mecanismo de defesa em um tempo de mudanças em ritmo cada vez mais acelerado. Tais concepções se aproximam das ideias de Huyssen (2014), para quem o culto ao passado é uma reação à urgência do tempo aprofundada com as transformações tecnológicas. Já ao citar Lowenthal (1989), Jones observa que o anseio nostálgico oferece um “simples e estável passado como refúgio a um turbulento e caótico presente” (Lowenthal *apud* Jones, 2024, p. 160).

Boym (2017) teoriza que há duas formas consolidadas de manifestação nostálgica: a restauradora e a reflexiva. Na primeira existe uma intenção em se reparar, restaurar o passado e a ordem:

A visão de mundo conspiratória reflete a nostalgia por uma cosmologia transcendental e uma concepção pré-moderna simples do bem e do mal. Essa visão de mundo se baseia em um enredo transistórico único, um confronto maniqueísta entre o bem e o mal e a inevitável expiação do inimigo mítico. A ambivalência, a complexidade da história, a variedade de evidências contraditórias e a especificidade das circunstâncias modernas são assim apagadas, e a história moderna é vista como a realização de uma antiga profecia. Adeptos extremistas da teoria da conspiração imaginam que a casa está sempre sob cerco, exigindo a defesa contra o inimigo conspirador (Boym, 2017, p. 160).

Já a nostalgia reflexiva busca a criação da individualidade estética:

A nostalgia reflexiva se preocupa com o tempo histórico e individual, com a irrevogabilidade do passado e da finitude humana. Re-flexão significa nova flexibilidade, não o



restabelecimento da harmonia. O foco aqui não repousa sobre a recuperação daquilo que se percebe como a verdade absoluta, mas com a consideração sobre a história e a passagem do tempo (Boym, 2017, p. 160).

Enquanto a nostalgia restauradora se leva muito a sério, a reflexiva usa ironia, demonstrando que “saúde e pensamento crítico não se opõem” (Boym, 2017, p. 161).

Ao pensarmos o mosaico de passados na trilogia de West, podemos verificar que se trata de uma abordagem em determinados momentos reflexiva e em outros restauradora, pois a memória conforta pelas narrativas reconhecidas e esperadas, ao mesmo tempo em que evoca o passado pelas tessituras das imagens que simulam suportes em vídeo ou película. A reflexão permeia a autocrítica ao *slasher* e ao horror, nos três filmes, em alternância com momentos em que há uma ênfase no já visto ou em uma coleção de referências.

Jones (2024) diz que o *slasher* pós-moderno, presente em filmes como *Pânico* (Wes Craven, 1996), representa uma reprise paródica do passado; o metamoderno se difere, uma vez que adota formas produtivas de nostalgia (Jones, 2024, p. 160). Há um jogo de temporalidades que reconfigura a espectralidade:

As “ficções metamodernas”, em contraste, rejeitam a noção que o passado é uma armadilha fatalista porque o futuro está “ausente”, em vez disso “ressuscita a historicidade e ressuscita o futuro como um campo de possibilidades” (Gibbons 2021, 147). No *slasher* metamoderno, a nostalgia não significa tentar capturar tristemente o passado como ele era (o que é fútil) ou ficar preso no passado. Pelo contrário, os *slashers* metamodernos reconhecem que se o passado do subgênero puder ser distinguido do seu presente, alguma mudança deve ter ocorrido. Como o subgênero mudou no passado, também pode continuar a adaptar-se no futuro (Jones, 2024, p. 180, tradução nossa).

As constatações de Jones (2024) sobre aproximações e diferenças entre as produções pós-modernas e metamodernas se relacionam com as inferências de Boym (2017) referentes à nostalgia reparadora e a reflexiva.

Esses conflitos entre modos de fazer emergir o passado nas narrativas da trilogia de Ti West se desvelam de vários modos ao longo das obras. Em *X – A marca da morte*, uma equipe se dirige a uma locação no interior para a gravação de um filme pornográfico. Maxine (Mia Goth), que deve desempenhar o papel de protagonista da produção, é também namorada do diretor Wayne Gilroy (Martin Henderson). Logo no primeiro plano, fica evidente a referência ao clássico *O massacre da serra elétrica* (1974), de Tobe Hooper. Imediatamente, há um acionamento às recorrências, ao já visto de uma intenção nostálgica restauradora (Figura 1).



Figura 1 – Plano geral de abertura apresenta casa semelhante à de *O massacre da serra elétrica* (1974). Fonte: captura de tela de *X – A marca da morte* (Ti West, 2022).

Na trama, assassina e garota final se conectam pelo duplo, em espelhos que se alternam. Maxine sonha em tornar-se estrela de Hollywood, mesmo que para isso precise enfrentar o preconceito e a resistência à pornografia. O *plot* das filmagens não é revelado ao casal de idosos donos da fazenda, Pearl (Mia Goth com intensa maquiagem que a deixou quase irreconhecível) e Howard (Stephen Ure) – e há uma percepção das atitudes estranhas de ambos. A mulher mais velha se encanta com a beleza e juventude da jovem atriz e fica à espreita em planos que exploram a câmera subjetiva (Figura 2), recurso recorrente nesse tipo de obra (Dika, 1987; Acker, 2017).



Figura 2 – Recurso da câmera subjetiva retoma tradição do *slasher* em *X*.
Fonte: Captura de tela de *X – A marca da morte* (Ti West, 2022).

Pearl chega a deitar na cama de Maxine à noite para acariciá-la, evidentemente com desejo pela jovem. Apenas na obra seguinte da trilogia, *Pearl*, o público consegue perceber que a atração não é apenas sexual pela moça, mas também por aquilo que ela é e busca ser: uma atriz. O marido Howard é conivente com os assassinatos e gradativamente toda a equipe de filmagem vai sendo aniquilada. *X* evita um exagero de *jumps scares* ou cortes muito rápidos, o que pontua a escolha pelo estilo de filmes do final dos anos 1970 e início dos anos 1980, confirmando a presentificação do passado, evidente ainda nas gradações de imagem bastante semelhantes à estética VHS ou de obras de baixo orçamento.

Se em *X*, acompanhamos a câmera subjetiva na *stalker* Pearl diante de Maxine; no segundo filme avançamos ao passado de Pearl e identificamos a origem dos traumas que a levaram a se tornar uma assassina em série. Neste aspecto, a narrativa permeia o melodrama e o musical, fazendo menções a obras dos anos 1930 e 1940. Todavia, a trama se passa em 1918, final da Primeira Guerra Mundial, quando Pearl sonha em se tornar atriz, enquanto aguarda o retorno do marido das batalhas no conflito europeu.

As piscadelas ao *O mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939) pontuam a constatação de Marcia Heloisa (Carroll, 2019) sobre a heroína do livro de L. Frank Baum e do filme de Fleming. Dorothy Gale, assim como Alice, de *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll, pode ser considerada uma das primeiras *final girls* da história.

Em algumas situações, Pearl lembra Dorothy – nas contestações à família, a aversão aos afazeres da fazenda, o desejo de sair do lugar e a relação com o espantalho. Aliás, a forma como a protagonista do filme de Ti West encontra ou espanta pássaros se assemelha à produção de Victor Fleming. Com a diferença de que no lugar da amizade, Pearl estabelece um contato erótico com o boneco (Figura 3) e simula uma relação sexual, expressando a solidão e saudade de Howard (Alistair Sewell). Novamente, a chave de leitura neste excerto é muito mais uma nostalgia reflexiva, pois desconstrói todo um imaginário referente à conexão da menina e espantalho, cristalizada no imaginário do público pelo clássico de 1939.



Figura 3 – Pearl tem encontro erótico com o espantalho, reconfigurando imaginário com *O mágico de Oz* (1939). Fonte: Captura de tela de *Pearl* (Ti West, 2023).

Em outras sequências da trama, o figurino e atitudes de Pearl remetem à personagem Almira Gulch, vizinha que importuna Dorothy na fazenda dos tios em *O mágico de Oz* e que é interpretada por Margaret Hamilton, mesma atriz que dá vida à da Bruxa Má do Oeste. Pearl rouba uma pequena cartola do espantalho e ao usá-la



enquanto anda de bicicleta se assemelha à vilã de *O mágico de Oz*, estabelecendo assim uma dualidade entre a pureza de Dorothy² e a maldade da bruxa. O figurino simboliza ainda a transformação de Pearl de garota sonhadora aspirante à atriz para uma assassina em série, bem como a virada do melodrama ao horror.

Flávia Cesarino Costa e Jaques Lucas de Lemos Calvancanti (2024) observam a investida melodramática de *Pearl*. Apesar de extremamente má, vingativa e violenta nos assassinatos que pratica, há um esforço em humanizar a personagem a fim de justificar as causas de toda a maldade – algo que é vetado ao público em *X*. A garota sonha em ser uma estrela, em um núcleo familiar no qual é reiteradamente tolhida pela mãe opressora, abusiva no trabalho na fazenda e nos cuidados com o pai, que não consegue falar e utiliza cadeira de rodas.

Presa na fazenda isolada de sua família, ela [Pearl] se vê obrigada a cuidar de seu pai doente e a viver sob a vigilância constante de sua mãe autoritária. Desejando uma vida de glamour como ela viu nos filmes, Pearl fará de tudo para realizar seus sonhos, mesmo que para isso precise matar todos aqueles que cruzarem o seu caminho (Costa; Cavalcanti, 2024, p. 8).

A vida da personagem é organizada em uma rotina de sofrimento familiar, o que causa a corrosão da jovem de dentro para fora, como destacam Costa e Cavalcanti (2024). Ainda segundo os autores, a obra aciona traços obscuros do melodrama que se exacerbam ainda mais quando este flerta com o *slasher*. Isso fica evidente no artificialismo da encenação. Os cenários emulam uma ambiência das produções dos anos 1930 e 1940, como em cenas em que flores de plástico são percebidas na caminhada de Pearl até o lago com os jacarés, evocando um passado pelo viés da nostalgia reflexiva de Boym (2017).

A confirmação da virada melodramática ao horror ocorre na cena em que a protagonista posiciona os cadáveres dos pais assassinados por ela em torno da mesa, com um leitão corroído por vermes, o que salienta a maldade da personagem. Os

² As referências a Dorothy em *O mágico de Oz* também podem ser interpretadas como crítica ao destino de Judy Garland em Hollywood. A atriz do clássico de 1939 sofreu com as cobranças da indústria sobre seu peso, o que acabou levando-a ao vício em barbitúricos.

conflitos daquele núcleo e o poder que a mãe exercia sobre a jovem são percebidos em outros momentos de jantar (Figura 4), bem como as referências à família problemática de *O massacre da serra elétrica* – mais um trecho que evoca o passado de forma reflexiva.



Figura 4 – A mãe impõe poder a Pearl nas refeições. Fonte: Captura de tela de *Pearl* (Ti West, 2023).

Já na obra que fecha a trilogia, retornamos a Maxine, a *final girl* de *X*, que tenta trocar a carreira de atriz pornô pela de estrela de filmes de horror – uma menção às concepções que rondam esses dois gêneros na indústria. O terceiro filme começa com a personagem ainda criança, repetindo em um vídeo caseiro o sonho de ser atriz. Ouvimos ainda a voz de um homem, que depois o espectador descobre se tratar do pai da garota. Há uma alternância entre imagens de arquivo e outras que simulam a aparência de VHS, a figura de Ronald Reagan está entre elas, o que enfatiza o período conservador dos Estados Unidos em 1985, ano indicado em que se passa a trama.



Figura 5 – Maxine chega a Hollywood em busca do estrelato.
Fonte: Captura de tela de *MaXXXine* (Ti West, 2024).

O *slasher* é o subgênero que surge em período conservador da indústria norte-americana, como já mencionado neste texto. Ti West ironiza este aspecto já na abertura de *MaXXXine*, relacionando-o ao primeiro filme da trilogia não apenas pela mesma protagonista (Figura 5), como também pelo fato de lá haver essa conexão entre a pornografia e a exploração do corpo feminino em produções de assassinatos em série e muito sangue. Em *Pearl*, o esforço em contar a história da vilã de X evidencia as raízes melodramáticas do *slasher* e no filme, que fecha a trilogia, há a menção ao *giallo*, subgênero italiano surgido na literatura que levou histórias de mistério, assassinato e horror às telas, sobretudo, entre os anos 1960 e 1980. O termo refere-se à cor da capa dos livros com essas histórias (amarelo em italiano) em que, geralmente, o assassino atacava mulheres de forma violenta usando luvas pretas (Rockoff, 2002). Mario Bava e Dario Argento são dois diretores de destaque no subgênero.

Ao chegar em Hollywood, Maxine consegue papel em um filme de horror intitulado *A Puritana II*, obra com traços góticos. Além disso, precisa lidar com a ameaça de um assassino, citado na mídia como *night stalker*, que tem atacado pessoas em



Hollywood. A atriz evita se preocupar com os ataques, até que o amigo Leon (Moses Sumney) é brutalmente assassinado na locadora de VHS em que trabalha. Não é o foco deste estudo, mas é relevante citar que ele é um dos poucos personagens negros da narrativa (o outro é o agente Teddy Night, interpretado por Giancarlo Esposito) e a cena de seu assassinato é uma das mais violentas da história. Robin Means Coleman (2019) reitera que o *slasher* é um subgênero forjado pela branquitude e que, por muito tempo, os raros personagens negros geralmente eram as primeiras vítimas, o que se repete em *MaXXXine*.

O assassinato do amigo e de colegas de gravação fazem com que a protagonista seja procurada por investigadores da polícia e por um misterioso detetive particular, John Labat (Kevin Bacon), o qual posteriormente descobre-se atuar a mando do pai da jovem, Ernest Miller (Simon Prast).

A conexão com os *giallos* não se desenvolve ao longo do filme e, ao final, temos mais uma relação com produções sobre seitas religiosas do final dos anos 1970. Maxine vai a uma festa nas colinas e acaba capturada pelo *night stalker*, que é ninguém menos que o próprio pai dela, um fanático religioso que espera livrar a filha do pecado hollywoodiano. Percebemos uma relação com o desfecho do primeiro *Sexta-Feira 13* (1980), em que a mãe de Jason Voorhees é quem comete os assassinatos em série. A personagem mata o pai, mas antes repete com ele a frase que aprendeu na infância e que já pronunciou em *X – A marca da morte*: “Eu não vou aceitar uma vida que eu não mereço”. A citação pode ser lida como um diagnóstico da trajetória da *final girl*, que assume esse posto pela segunda vez. Contudo, é possível pensar que é uma afirmação que sintetiza os caminhos do horror dentro da indústria cinematográfica, das conexões com a pornografia, ao choque da violência e dilaceração de corpos. O gênero, assim como Maxine, insiste em buscar outros caminhos e permanecer na memória do público, que está sempre pronto para percorrer os sustos do já visto nas incursões contemporâneas nostálgicas do *slasher*.

Passado, *slasher* e gótico

Traumas, múltiplos passados e uma nostalgia reflexiva confirmam ainda os rastros de herança gótica no *slasher* contemporâneo. De acordo com Júlio França (2017, p. 2493), há três elementos contumazes na estrutura narrativa gótica: “o *locus horribilis*,



a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado”. Em um desencanto diante da perspectiva de futuro, “os eventos do passado não mais auxiliam na compreensão do que está por vir: tornam-se estranhos e potencialmente aterrorizantes, retornando, muitas vezes em figurações fantasmagóricas, para afetar as ações do presente” (França, 2017, p. 2493).

Xavier Aldana Reyes (2016) explica a conexão entre o Gótico literário e o horror, o quanto o primeiro contribuiu para a consolidação do segundo enquanto gênero. Em que pese as teorizações sobre a ficção gótica sejam mais bem desenvolvidas para as obras literárias, há discussões consolidadas para pensar o cinema. Isso porque desde os primeiros escritos sobre a ficção gótica, o debate acerca dos efeitos sensíveis dessas publicações instigou os teóricos. Edmund Burke, ainda no século XVIII, observava as características das emoções suscitadas pelas narrativas góticas e horroríficas.

Tudo o que é adequado de alguma forma para excitar as ideias de dor e perigo, isto é, tudo o que é de alguma forma terrível, ou está familiarizado com objetos terríveis, ou opera de maneira análoga ao terror, é uma fonte do sublime, isto é, é produtivo da emoção mais forte que a mente é capaz de sentir (Burke *apud* Townshend, 2016, p. 33, tradução nossa).

Os protagonistas góticos são marcados por traumas e tragédias que os atormentam. Cabe ressaltar, portanto, que Pearl e Maxine se encaixam nestas características.

Em uma de suas formas de enredo mais recorrente, a protagonista da ficção gótica é vítima de atos pretéritos, nem sempre por ela perpetrados, e precisa enfrentar seu passado como condição para recuperar o controle de seu presente e a esperança em um futuro melhor (França, 2017, p. 2493).

Rockoff (2002) menciona proposição semelhante em relação ao *slasher* em determinados títulos, como *Halloween* (1978), *Sexta-feira 13* (1980) ou *A morte convida para dançar* (1980). Há uma tragédia do passado que não se resolve, retorna e,

geralmente, determina a perseguição e morte aos personagens. No Gótico, tal aspecto é ponto de origem: o que passou se torna presença.

Claudio Vescia Zanini (2017) defende que há sim uma aproximação entre o *slasher* e as narrativas do gênero surgido no final do século XVIII, justamente pelo subgênero cinematográfico apresentar as três recorrências fundamentais da ficção gótica delineados por França (2017). Outro aspecto que aproxima a ficção gótica ao subgênero está na manifestação perturbadora do duplo (Zanini, 2017), o que observamos na relação entre Pearl e Maxine: “Se o duplo é facilmente percebido quando as duas metades do mesmo inteiro estão no mesmo lado (o lado das trevas, por exemplo), as coisas tornam-se mais complexas quando estas duas metades são vítima e perpetrador” (Zanini, 2017, p. 1867). A exploração do duplo está, na maioria das narrativas, na impossibilidade de ver o rosto do assassino, ou dificuldades para decifrá-lo em razão de alguma deformidade, ferimento, máscara. Assim, esse rosto obtuso funciona como um espelho para as vítimas (Zanini, 2017).

A mesma fazenda isolada é o lugar dos traumas que desencadeiam os assassinatos em série cometidos por Pearl e onde Maxine se fortalece para se tornar *final girl*. Podemos, em um primeiro momento, cogitar que o terceiro filme da trilogia não se encaixa na premissa do *locus horribilis*, entretanto constatamos referências a *Psicose* (1960), considerado um ancestral do *slasher*, principalmente pela violência extrema do assassinato no chuveiro de Marion Crane (Janet Leigh). Em uma perseguição de Labat a Maxine pelos cenários dos estúdios, ambos adentram nas locações da obra de Alfred Hitchcock, passando do *Bates Motel* até a mansão (de arquitetura gótica), onde a protagonista se esconde e consegue se livrar do intruso. Se Hollywood foge à definição do local isolado, a fuga pelo cenário de um clássico que se passa em um hotel de beira de estrada é mais uma forma de nostalgia reflexiva.

O curioso é que durante a fuga, a jovem atriz escapa ainda pela praça de Hill Valley, cidade do melodrama adolescente que mistura aventura e ficção científica *De volta para o futuro* (1985), de Robert Zemeckis. Neste momento, constatamos uma nostalgia restauradora, pois a proposta é fazer o público se identificar e lembrar da obra que foi filmada no mesmo ano em que se passa a trama de *MaXXXine*. Além disso, a produção com Michael J. Fox é repleta de nostalgia com os anos 1950, já que o protagonista viaja no tempo até 1955. Já no filme em que Maxine vai atuar, *A Puritana II* (Figura 6), a iconografia gótica se faz evidente, o que também reforça esse retorno ao passado. Ao atentarmos para as citações mais evidentes em cada um dos filmes,

observamos que *O massacre da serra elétrica* predomina em *X – A marca da morte*; *O mágico de Oz* em *Pearl*; *giallos*, como *Suspiria* (1977), de Dario Argento e *Psicose* em *MaXXXine*. A trilogia passeia pelos ancestrais do *slasher*, sejam eles fundamentados no horror ou melodrama. As citações a esses filmes evocam um já visto, só que com o intuito de evitar uma nostalgia restauradora, visando, sobremaneira, a reflexão acerca das conexões entre a memória dessas obras e os impactos delas no subgênero no século XXI.



Figura 6 – Cena do filme *A Puritana II*, obra que remete ao gótico.
Fonte: Captura de tela de *MaXXXine* (Ti West, 2024).

Os modos como o Gótico discorre sobre o tempo se descola dos preceitos de progresso, tão caros à Modernidade:

O advento da industrialização, a migração em direção à cidade e a padronização do trabalho em fins do século XVIII instituíram um mundo no qual os modos antigos e “naturais” de administrar a vida individual – as estações, o clima, as leis simples das permutas – tornaram-se cada vez mais irrelevantes. Os indivíduos são agora induzidos a atividades



que só fazem sentidos como partes de algo muito maior, e muito menos facilmente compreensível como um todo. O indivíduo passa a se entender fundamentalmente ao sabor de forças que escapam ao entendimento. Sob tais circunstâncias, não surpreende o aparecimento de uma literatura cujos temas centrais sejam paranoia, manipulação e injustiça, e cujo projeto central seja compreender o inexplicável, o tabu, o irracional (Punter *apud* França, 2017, p. 2499).

O Gótico e o horror são muito próximos e podemos ler inúmeros títulos por essas aproximações. Pamela Craig e Martin Fradley (2010) classificam obras como *Virgens suicidas* (1999), *Donnie Darko* (2001) como retratos de jovens norte-americanos pelo filtro dos horrores do capitalismo tardio e imaginário gótico. David Church (2018) analisa *Corrente do mal* (2014) por viés semelhante. A trilogia de Aster mira essa crítica, fundamentalmente, à indústria do cinema. Maxine tenta trocar a pornografia pelo horror, visando se tornar uma estrela – um gênero do corpo por outro. No caminho, encontra uma assassina em série frustrada por não ter conseguido alcançar o estrelato. Pearl queria ser a musa de melodramas e musicais e acabou sucumbindo à escolha pela violência. A transformação das personagens fundamenta os câmbios do melodrama e horror em *slasher*, arcos narrativos e audiovisuais permeados por camadas de passado, sejam narrativas ou audiovisuais, com imagens que emulam períodos marcantes da história do cinema.

Considerações

Neste olhar para a nostalgia e os resquícios góticos e conexões com o *slasher* contemporâneo na trilogia de Ti West, podemos propor que o passado se desenrola enquanto narrativa em uma coleção de referências, como estética, pela presentificação do passado (Gumbrecht, 2010 e 2014) das imagens que exploram vídeo, película em *Technicolor* e televisão, por meio de uma nostalgia reflexiva (Boym, 2017), que busca um culto crítico e provocativo ao passado ao invés de intenções mais restauradoras. O imbricamento desses dois modos enfatiza a autorreflexividade do horror, de ligações com a comédia e melodrama, o que também acompanha o subgênero desde a ascensão



no final dos anos 1970. Podemos inferir que as discussões de Boym (2017) acerca das intenções da nostalgia reflexiva são identificadas em *X*, *Pearl* e *MaXXXine*.

O passeio por épocas distintas da história do cinema dá a ver notas a clássicos como *O mágico de Oz*, *Psicose*, *O massacre da serra elétrica*, *Suspiria*, entre outros. Essas citações vêm acompanhadas das gradações de imagem de cada época, um intuito de presentificar formas de contato com visualidades não mais acessíveis pelos artefatos que hoje dispomos. A tecnologia apenas simula digitalmente os efeitos de tais suportes, contudo, o que poderia consolidar uma nostalgia restauradora se desfaz a partir de uma escolha reflexiva acerca de diversos cânones do subgênero, estabelecendo um jogo com o espectador entre heroína e vilões, *final girl* e ameaças. Há, do mesmo modo, um esforço em apresentar filmes consagrados do gênero a novas audiências, o que contextualiza as transformações do horror ao longo dos anos. A montagem é menos acelerada e praticamente não aciona *jumps scares*, recurso usual em filmes com assassinos em série.

Outra marca da intenção reflexiva está em um filme inteiro da trilogia ser destinado a explicar as origens da maldade da vilã. Isso ocorre em outras franquias reconhecidas, como *Sexta-feira 13* ou *Halloween*, e na obra de Ti West há um aprofundamento dos traumas e circunstâncias que levaram Pearl a cometer os crimes. Há a ativação do melodrama como estratégia para criar uma espécie de empatia pela protagonista, o que mobiliza um fator pelo qual o *slasher*, ou filmes inspirados no subgênero, mais recebeu críticas ao longo do tempo: o de incorrer no risco de fazer o público se compadecer ou ter empatia com o assassino por conta do uso insistente do plano subjetivo (Hutchings, 2004). Mesmo com o processo obtuso na construção de Pearl, a obra aprofunda a complexidade dela, alternando entre a compreensão da situação disfuncional em que ela vivia com a família e a ameaça que a garota representava.

Embora haja um esforço de nostalgia crítica reflexiva e de presentificação do passado nestas obras, essa coleção de passados nos leva, ainda, a pensar se o *slasher* e as obras nele inspiradas talvez tenham atingido um esgotamento, se tornado datadas, sendo possível acioná-las somente em conexão aos clássicos do subgênero. Esses traços góticos reforçam a nostalgia reflexiva com entrelaçamentos melodramáticos e de delimitações narrativas permeadas pelo romance consolador. Boym (2017) afirma que a nostalgia não é a saudade de um lugar, mas de um tempo e da nossa experiência com ele. A violência na trilogia de Ti West causa reflexão, traz novas possibilidades para a



figura da *final girl*, apresenta uma vilã colecionadora de traumas, mas opta por uma transgressão comedida que favorece o já visto. Os três filmes colecionam citações a clássicos do horror e do cinema. Nada mais contemporâneo do que a busca pelo já visto em tempos de instantaneidades digitais e de atenção cada vez mais fragmentada.

Referências

ACKER, Ana Maria. **O dispositivo do olhar no cinema de horror *found footage***. 2017. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

ACKER, Ana Maria. Do *slasher* ao *found footage*: as transformações do ponto de vista no cinema de horror, **Mídia e Cotidiano**, Niterói, v. 12, n. 2, p. 97-124, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v12i2.10056>. Acesso em: 27 maio 2026.

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia, **História da Historiografia**, Ouro Preto, v. 10, n. 23, p. 153-165, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>. Acesso em: 26 maio 2026.

CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. Tradução de Marcia Heloisa, Leandro Durazzo. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019.

CHURCH, David. Queer Ethics, Urban Spaces, and the Horrors of Monogamy in It Follows. **Cinema Journal**. v. 57, n. 3, p. 3-28, 2018. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.1353/cj.2018.0028>. Acesso em: 26 maio 2026.

CLOVER, Carol. **Man, Women and Chainsaws: gender in the modern horror film**. Princeton: Princeton UP, 1992.

COLEMAN, Robin R. Means. **Horror Noire: a representação negra no cinema de terror**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019.

CONRICH, Ian. **Horror zone: The Cultural experience of contemporary horror cinema**. London: I.B Tauris, 2010.

COSTA, Flávia Cesarino; CAVALCANTI, Jaques Lucas de Lemos. Pearl e Tudo que o céu permite: explorando as fronteiras entre Terror e Melodrama. **Ação Midiática**, Curitiba, n. 28, jul./dez. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5380/am.v28i1.94301>. Acesso em: 28 maio 2026.

CRAIG, Pamela; FRADLEY, Martin. Teenage Traumata: Youth, Affective Politics, and the Contemporary American Horror Film. In: HANTKE, Steffen (ed.). **American Horror Film: The Genre at the Turn of Millenium**. Jackson: University Press of Mississippi, 2010.

DIKA, Vera. The Stalker Film 1978-81. In: WALLER, Gregory Albert (ed.). **American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film**. Urbana & Chicago: University of Illinois Press, 1987. p. 86-101.



FRANÇA, Júlio. O Gótico e a presença fantasmagórica do passado. *In*: XV Encontro da Associação Brasileira de Literatura Comparada (ABRALIC), 19 a 23 de setembro de 2016, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos [...]**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2017. pp. 2492-2502.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Nosso amplo presente**: o tempo e a cultura contemporânea. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

HUTCHINGS, Peter. **The Horror film**. London: Routledge, 2004.

HUYSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente**: modernismos, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

JONES, Steve. **The Metamodern Slasher Film**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2024.

LOWENTHAL, David. Nostalgia tells it like it wasn't. *In*: SHAW, Christopher; CHASE, Malcolm Chase (eds.). **The imagined past: history and nostalgia**. Manchester e Nova York: Manchester University Press, 1989. pp. 18-32.

MAXXXINE. Direção: Ti West. Produção: A24. Estados Unidos, 2024. Gênero horror, 103 minutos, sonoro, colorido.

O MASSACRE da serra elétrica. Direção: Tobe Hooper. Produção: Vortex. Estados Unidos, 1974. 83 minutos, sonoro, colorido.

O MÁGICO de Oz. Direção: Victor Fleming. Produção: Warner Bros. Estados Unidos, 1939. 102 minutos, sonoro, colorido.

PÂNICO. Direção: Wes Craven. Produção: Dimension Films; Woods Entertainment. Estados Unidos, 1996. Gênero horror, 119 minutos, sonoro, colorido.

PEARL. Direção: Ti West. Produção: A24. Estados Unidos, 2023. Gênero horror, 102 minutos, sonoro, colorido.

PHILLIPS, Kendal. **Projected fears**: horror films and American culture. Westport: Praeger, 2005.

REYES, Xavier Aldana. **Horror**: A Literary History. Londres: The British Library, 2016.

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

TOWNSHEND, Dale. Gothic and the Cultural Sources of Horror, 1740-1820. *In*: REYES,



Xavier Aldana. **Horror**: A Literary History. Londres: The British Library, 2016. pp. 19-51.

X – A MARCA da morte. Direção: Ti West. Produção: A24. Estados Unidos, 2022. Gênero horror, 105 minutos, sonoro, colorido.

ZANINI, Claudio Vescia. A máscara de quem te mata espelha teu medo: a indeterminação do rosto assassino e outros rastros do gótico nos filmes *slasher*. In: XV Encontro da Associação Brasileira de Literatura Comparada (ABRALIC), 19 a 23 de setembro de 2016, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos [...]**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2017, pp. 1863-1869. Disponível em: https://abralic.org.br/anais/arquivos/2017_1522185848.pdf. Acesso em: 28 maio 2026.

¹ Ana Maria Acker

Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre – RS, Brasil. Professora no Centro Universitário Ritter dos Reis – UniRitter, Porto Alegre – RS. Autora do livro: *As Materialidades Técnicas do Cinema de Horror Found Footage* (2026).

E-mail: ana.acker@ulife.com.br

Informações sobre o artigo

Resultado de projeto de pesquisa: Não se aplica.

Fontes de financiamento: Não se aplica.

Considerações éticas: Não se aplica.

Declaração de conflitos de interesse: Não se aplica.

Apresentação anterior: Trabalho apresentado ao Seminário Temático Estudos do Insólito e do Horror no Audiovisual durante o XXVII Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual – Socine, realizado na Universidade do Mato Grosso do Sul, no período de 22 a 24 de outubro de 2024.

Artigo recebido em: 10/08/2025. Aprovado em 21/04/2026.