

O HORROR
EM ABISMO
Uma reflexão
metalinguística
sobre a quadrilogia
Scream,
de Wes Craven

Derick Rafael Santos Cavalcante

Universidade Federal de Sergipe (UFS)

derick18064@gmail.com

RESUMO: Esta reflexão analisa a metalinguagem na quadrilogia cinematográfica de filmes de horror *Scream* (1996 – 2011), do cineasta norte-americano Wes Craven. Numa perspectiva de caráter intersemiótico, toma-se por base a aplicação de um conceito originário da literatura: a *mise en abyme*. Primeiramente definida por André Gide, consiste na elaboração de uma narrativa encaixante sobre a sua própria diegese. O jogo de espelhos se desdobra ao longo dos filmes, ganhando profundidade em suas sequências. Assim, reflete-se um enredo que se volta sobre si mesmo para questionar seu processo de criação.

PALAVRAS-CHAVE: cinema e metalinguagem; *mise en abyme*; Wes Craven.

ABSTRACT: This paper analyzes the metalanguage in the cinematic quadrilogy of horror films, *Scream* (1996 - 2011), by the American filmmaker Wes Craven. In an intersemiotic perspective, which basis is a concept issued from literature: the *mise en abyme*. First defined by André Gide, it consists in the elaboration of a plug-in narrative (TODOROV, 2006) about his own diegesis. The game of mirrors unfolds throughout the films, deepening all over their sequences. That being so, a plot is reflected that turns to itself in order to question its own creation process.

KEYWORDS: cinema and metalanguage; *mise en abyme*; Wes Craven.

INTRODUÇÃO

Segundo o dicionário Aurélio (2004), a palavra abismo tem a seguinte etimologia: “Abertura de fundo quase vertical, praticamente insondável. Precipício.” Por sua vez, o abismal tem a seguinte concepção: “Relativo ou pertencente a abismo. Insondável. Aterrador”. Com a palavra abismo, o escritor francês André Gide (1869-1951) elaborou o conceito em que se baseia este trabalho: *mise en abyme*, expressão que significa “por em abismo”. A partir de uma análise da heráldica, Gide observou que os brasões se posicionavam uns dentro dos outros, criando assim uma estrutura encaixante, tridimensional. Com isso, ele percebeu que este esquema abismal poderia ser localizado não só em pinturas, mas também na literatura e em outras artes. Não tardou para que novos estudiosos e pesquisadores se apropriassem do conceito para a interpretação crítica de obras cinematográficas, de cunho audiovisual.

Sob tal perspectiva teórica, voltamo-nos para a análise dos filmes da quadrilogia *Scream* (com tradução para o português sob o título *Pânico*, e com o lançamento das quatro versões, respectivamente, em 1996, 1997, 2000 e 2011), dirigida pelo cineasta Wes Craven (1939-2015), que aborda o recurso da metalinguagem de modo crescente, num jogo que se torna mais complexo quanto mais se aprofunda em um esquema de espelhos e abismos.



FIGURA 1 – CARTAZES ORIGINAIS DOS FILMES DA FRANQUIA.

A narrativa dessa franquia aborda um grupo de jovens que precisa enfrentar um *serial killer* fascinado pelo cinema de horror (o *Ghostface*), principalmente pelos clássicos da década de 1980. A metalinguagem se dá através dos diálogos e situações em que os personagens vivem, funcionando como um espelho dos filmes aludidos. Cada sequência traz novos desdobramentos: o segundo filme, em sua diegese, refilma o enredo do anterior; o terceiro leva os personagens para um set de filmagens onde também se realiza uma nova sequência; o quarto problematiza a relação com outras franquias e derivados do *Scream Universe*.

Nossos objetivos principais são: estudar e evidenciar o conceito da *mise en abyme* nas respectivas quatro obras e apresentar como a visão peculiar de seu autor agregou em uma direção original ao gênero do horror. Para isso, compararemos a noção de abismo difundida por Gide, em relação a conceitos desenvolvidos por outros estudiosos, como Lucien Dällenbach (1991 apud FILHO, 2009) e Tzvetan Todorov (2004), assim como produções acadêmicas contemporâneas que enfocam a quadri-logia e as aplicações da metalinguagem.

1 SCREAM (1996)

Antes de falar do fenômeno *Scream*, é necessário abordar o que levou esta obra a conseguir os méritos que lhe foram dados, quando estreou em 1996. Uma abordagem cronológica dos fatos precisa ser delimitada para que se entenda o impacto causado pelo filme. Em uma tese sobre o gênero narrativo do horror, temos que: “No nicho de horror da segunda metade dos anos de 1970, há a popularização de um subgênero chamado de stalker ou slasher, que reconfigura elementos de outros filmes de horror com a crescente violência do cinema da época” (PONTE, 2011: 44).

Há quatro filmes principais para esta popularização: *The Texas Chainsaw* (1974), *Halloween* (1979), *The Friday 13th* (1980) e *A Nightmare on Elm Street* (1984), este último dirigido pelo mesmo Wes Craven da posterior franquia *Scream*. Todos esses títulos geraram diversas e questionáveis sequências ao longo dos anos 1980, que, nas palavras de Ponte: “[...] funcionavam apenas por razões orçamentais, em que os estúdios esperavam a bilheteria sobrepor o orçamento para produzir o próximo, e o próximo, e o próximo filme.” (2011: 14). Depois de todos esses filmes nascerem e renascerem, o nicho entrou num período de crise criativa, ficando a cargo de um cineasta a reconstrução de uma nova identidade do horror, utilizando-se para isso de tudo o que fora ensinado pelos anos anteriores. Wes Craven, junto com o jovem roteirista Kevin Williamson, deu início ao que seria o ressurgimento do subgênero *Slasher*: “A uma primeira olhada, a trilogia *Pânico* passa como um bom exemplo de franquia *sla-*

sher, que obedeceria aparentemente às regras de composição do gênero ditadas pela indústria, e que por consequência realizaria sua potencialidade a contento.” (PONTE, 2011: 59). Mas assim que vemos a personagem da cena introdutória ao filme de 1996, Casey, atender ao telefone nos segundos iniciais, percebemos que o que iríamos presenciar a partir daí não seria mais um filme *slasher* qualquer, mas sim uma revolução para o gênero.

Quando a personagem de Casey é questionada sobre o seu filme de terror favorito, dá-se o passo inicial para a construção de uma narrativa que teria como reflexo todos os filmes comercializados anteriormente. As regras foram expostas pela primeira vez, e Casey é uma personagem fora da realidade dos filmes, por isso ela as conhece. Porém, assim que estas regras são colocadas em prática, Casey e os demais personagens do novo filme percebem que seguirão um caminho igual ao dos filmes que eles tanto vangloriam, servindo de guia para o assassino, não mais isentos do seu destino final.

Logo nestes minutos iniciais que evocamos, é perceptível a prática da *mise en abyme*, como lembramos de sua definição: “Pode ser considerada *mise en abyme* tudo aquilo que mantém um vínculo de semelhança com a produção que o envolve”. (DÄLLENBACH apud FILHO, 2009: 86). Ou seja, não se trata apenas de uma referência, a narrativa de *Scream* só existe porque é um reflexo de narrativas anteriores, advindas de outros filmes. A cena em que um personagem, *expert* em filmes de terror, explica quais são as regras para sobreviver a um assassinato é muito importante, pois, além de se conectar à abertura e aos filmes antigos, funciona como exemplo do que é a *mise en abyme* em nível preliminar, também entendida como um reflexo-armadilha, que explicaremos mais à frente.

Em seu livro, *As Estruturas Narrativas*, Todorov traz a seguinte afirmação: “a narrativa encaixante é a narrativa de uma narrativa. Contando a história de outra narrativa, a primeira atinge seu tema essencial e, ao mesmo tempo, se reflete nessa imagem de si mesma” (TODOROV, 2003: 126). O primeiro filme tem a *mise en abyme* mais focada na construção da sua narrativa, justamente por se espelhar em filmes alheios e anteriores. À medida que ele se desenvolve, os personagens se sen-

tem em mais um filme de terror; o que antes era uma sensação, agora é uma realidade. Os personagens se tornam um espelho de todos os personagens dos filmes antigos. As situações que eles enfrentam também se tornam semelhantes, mas quando aquela sensação de “eu já vi isso” paira na tela, o filme mais uma vez quebra os paradigmas pré-estabelecidos.

Ao falar de uma cena em que um personagem que assiste a *Halloween* (1979) está advertindo a amiga sobre o assassino que está atrás dela, enquanto o assassino *Ghostface* (de *Scream*) anda em sua direção, exatamente igual ao Michael Myers (assassino de *Halloween*), Bessière (2005: 7) afirma que: “Essa construção ‘em abismo’, muito pouco frequente no cinema fantástico, essas idas e voltas entre paródia, seriedade e terror, essa aliança entre o medo e o riso garantem a consecução de um filme muito original e estimulante para o espectador.”

2 SCREAM 2 (1997)

O sucesso de público e crítica foi tão grande, que um ano após a estreia de *Scream*, a sua sequência ganharia vida.

[*Scream*] resgatou o horror da depressão que ficou conhecida como os anos do *straight-to-video*, tornou o gênero atrativo novamente para as audiências *mainstream*, ressuscitou a carreira do diretor Wes Craven e até mesmo ajudou a estabelecer uma companhia de distribuição que marcou uma era no que diz respeito ao Cinema de Gênero. (CONIAM apud FREIRE, 2016: 14).

O ano era 1997 e a principal dúvida era se a sequência mancharia a reputação do original e se cairia no clichê de que “nenhuma sequência consegue superar o primeiro longa”. O filme estreou e foi um sucesso tremendo. E assim como o seu antecessor, a cena de abertura novamente trouxe originalidade para o gênero. Nela, os filmes começam a criar uma relação entre si, se autor-

referenciando e adentrando em mais um nível do conceito abismal da franquia.

Depois dos acontecimentos do primeiro filme, a história da protagonista Sidney e de seu namorado homicida ficou conhecida por meio de um livro escrito pela jornalista Gale, o que serviu de fonte para a produção de um filme de terror intitulado *Stab* (A Punhalada), e é assim que o filme *Scream 2* começa: na primeira cena, somos apresentados a dois personagens, Maureen e Phill, indo assistir à estreia de *Stab*. Durante a sessão, enquanto assistem à reencenação da sequência inicial do primeiro *Scream*, ambos são mortos, Phill na cabine do banheiro e Maureen na própria sala do cinema, diante de todo o público. Essa cena é reveladora por diversos motivos, e um deles é como os acontecimentos no filme projetado são um prelúdio, um reflexo do que vai acontecer com os dois personagens, principalmente com Maureen.

Em relação a essa cena, podemos observar uma nova dimensão do conceito abismal: “A *mise en abyme* do enunciado ficcional faz referência à história contada, ou à ficção, e é definida como ‘citação de conteúdo’, ou ‘resumo intertextual’”. (DÄLLENBACH apud FILHO, 2009: 88). Ou seja, não se trata apenas de uma referência. A cena na tela se conecta com a narrativa principal, e a narrativa principal, ou o personagem em evidência, “enxerga” naquela situação o futuro projetado (é importante comentar que o indivíduo não sabe que é o seu futuro sendo definido). É uma trama dentro da própria trama, construindo assim um reflexo entre ambas as narrativas e personagens.

A cena inicial de *Scream 2* relata o futuro de sua personagem, que após gritar o que atriz do filme assistido deveria fazer, ao ser posta na mesma situação, tem o mesmo fim: ambas morrem na mesma hora e com os mesmos golpes, num reflexo perfeito. Indo além, a personagem de *Scream 2*, em seus momentos finais de vida, põe-se diante do palco, da tela de cinema, e é quase engolida pelo abismo da máscara do fantasma, e à sua frente, centenas de espectadores a encaram. Caos, violência, sangue e crítica se misturam nessa sequência inicial frenética, que revela *Scream 2* em outro patamar metalinguístico, conseguindo se reinventar honrosamente.



FIGURA 2 – DECUPAGEM DO ASSASSINATO DUPLICADO NA ABERTURA DE *SCREAM 2*.

A cena que aludimos se relaciona com a *mise en abyme* de enunciado, agora apresentada sob uma nova definição: o reflexo de enunciação. Apesar de bastante similar, ela possui diferenças. Enquanto o reflexo ou a *mise en abyme* de enunciado se projeta para os personagens ou situação evidentes, a *mise en abyme* de enunciação é posta em funcionamento ou em prática através desses personagens, ou da situação em evidência. Ou seja, enquanto uma precisa do sujeito para existir (enunciação), a outra vai em direção a este sujeito, pois ele é a linguagem, é a *mise en abyme* esboçada.

A *mise en abyme* da enunciação coloca em cena o agente e o processo de produção do texto. O autor da história que está sendo narrada é ele mesmo participante da história nuclear. O discurso põe em evidência o seu próprio processo de produção e recepção pelo leitor. Por meio dessa reflexividade interna, o leitor surpreende a maneira de operacionalização da produção e a recepção textual, tornando visível a seus olhos a invisível trama do texto. (GARCIA, 2008: 6).

3 *SCREAM 3* (2000)

Depois do sucesso estrondoso de sua sequência, *Scream* alcançou uma posição onde poucas franquias de terror conseguiram chegar. Sua ferramenta metalinguística foi o que cativou o público. A audiência não queria apenas assistir a pessoas sendo massacradas por um assassino portador de uma arma pontiaguda; trata-se da procura de uma nova abordagem para a fórmula de se fazer filmes de terror, principalmente no subgênero abordado. Por isso, o uso da metalinguagem se adequou perfeitamente à exigência do público, em uma época decadente para os filmes de terror e para os estúdios, que procuravam uma nova mina de ouro. Segundo Waugh:

A metaficção é intensificada em momentos de crise criativa na produção literária e, mais ou menos simultaneamente, na transição político-econômica, abrindo novas possibilidades de reflexão sobre o fazer artístico quando esta mostra cansaço. (WAUGH apud PONTES, 2011: 85).

Depois dos acontecimentos de *Scream 2*, o filme dentro do filme *Stab* está prestes a ganhar sua terceira sequência, assim como o filme *Scream*. Porém, as duas obras cinematográficas se encontram quando os atores da franquia *Stab* começam a morrer, um por um. Um filme dentro de um filme, uma narrativa dentro de uma narrativa: temos assim duas diegeses se refletindo em um jogo de espelhos, no qual os personagens não sabem o que é filme e o que é realidade.

Os enredos, no caso, são organizados de forma a ironizar a sobreposição de níveis narrativos, pois o roteiro da micronarrativa *A Punhalada 3* começa sendo o ponto de partida dos assassinatos da macronarrativa, de forma que o simulacro *en abîme* tenta envolver seu quadro maior. Além disso, a coincidência de quem comanda

as duas séries de mortes abre um precedente perigoso, no sentido de confundir o que seria realidade e ficção. (PONTE, 2011: 82).

O enredo de *Scream 3* leva os personagens principais ao estúdio de gravação de *A Punhalada 3*. Com isso, surgem as “duplicatas”: atores fazendo os papéis dos personagens que conhecemos são agora apresentados, assim como os cenários do primeiro *Scream*, pois o subtítulo de *A Punhalada 3* é “Retorno a Woodsboro”, levando os personagens de volta, mesmo que de forma representada, à sua cidade natal, onde tudo começou, criando-se um sentimento nostálgico e de falsa esperança. A partir disso, temos uma cena fundamental para se analisar à luz do conceito da *mise en abyme*, em que a protagonista Sidney se depara pela primeira vez com os cenários da sua antiga residência.

Para Gide e Dällenbach, a *mise en abyme* pode ser categorizada em três tipos. Um deles, e talvez o mais utilizado em diversos casos, é o da reduplicação simples, no qual se mantém uma relação de semelhança com a obra que o contém (DÄLLENBACH apud FILHO, 2009: 87). Apesar de ser o mais recorrente, não significa que ele não seja um dos mais complexos. Nessa cena que mencionamos, por exemplo, Sidney se depara com ‘sua casa’. A cada passo dentro desta, o sentimento de saudade é ampliado, pois cada detalhe está arquitetado coerentemente. É uma duplicata perfeita de sua residência do primeiro filme, o que nos direciona ao uso da *mise en abyme* enquanto duplicação de algo real em sua forma mais concreta, porém, igualmente duplicada e portadora de um teor falso, pois não é a original; pelo que, cedo ou tarde, despertará imperfeições, fazendo com que os personagens alcancem a compreensão de que estes simulacros não passam de um mero reflexo-armadilha.

Esta é uma das noções centrais do conceito da *mise en abyme*, pois esse reflexo seria algo que representa uma reconstrução daquilo que conhecemos, mas, quando nos deparamos com ele ou o enfrentamos, percebemos que não está mais da mesma maneira como o percebíamos. Mais do que isso, o reflexo

se manifesta quando o personagem em evidência percebe que há nessa forma (a casa/cenário, por exemplo) um caráter de ilusão.

Sidney, após se familiarizar com a casa e percorrer os detalhes dela, entra em um abismo no qual não percebe as imperfeições do cenário, imaginando estar em sua casa. Sua consciência só desperta para realidade de estar num protótipo de sua verdadeira casa, quando ela se depara com um abismo abaixo dos seus pés, que surge no exato momento em que ela abre uma porta que daria em seu antigo quarto, mas nada há ali, além de um cadafalso vazio, revelador das fragilidades cênicas do espaço ficcional em que está.



FIGURA 3 – DECUPAGEM DA CENA COM O REFLEXO-ARMADILHA EM SCREAM 3.

Apenas nessa situação Sidney alcança a compreensão de que aquele lugar não é verdadeiro, é uma ilusão, uma armadilha. O reflexo-armadilha envolve o despertar da consciência para a forma artística. Por isso, as sequências de *Scream* são exemplos que aprofundam a complexidade abismal em relação ao primeiro filme, que marcava o abismo apenas em relação ao gênero, depois passando a marcá-lo em relação a si próprio, ao novo universo instaurado.

4 SCREAM 4 (2011)

Diferente de outros filmes de terror, *Scream* construiu seu universo coerente e fechado, mantendo frequentes os atores e a equipe de produção que o envolvia, pois esta era a ideia desde o momento da sua criação: uma trilogia conectada e finalizada. (PONTE, 2011: 2). Após estabelecida a sua relevância, outros *Slashers* se inspiraram, e mesmo que tenham se tornado referências para o nicho do terror, nunca chegaram ao mesmo patamar. As regras foram reestabelecidas, e aquelas anteriormente difundidas pelos filmes da década de 1980 não mais surtiavam efeito no público. *Scream* trouxe uma nova roupagem para todo o gênero; e, após finalizar sua inteligente trilogia, o que viria depois?

Após de um hiato de 11 anos, Wes Craven trouxe mais um episódio para a franquia, restaurando uma narrativa firme e relevante em sua metalinguagem, onde também abordou a desvalorização do trágico pela juventude, criticando a maneira como a era da Internet pode influenciar nessa questão, além da visão atual do cenário do terror. O sucesso de crítica foi inevitável, porém, a bilheteria não foi tão expressiva quanto nos filmes antecessores. Craven demonstrou mais uma vez sua inteligência no quesito metalinguagem, criando uma abertura frenética e original, ao modelo do que fizera nos episódios anteriores.

Nesta introdução, duas garotas atendem o telefone e recebem mensagens assustadoras de um estranho. Depois de alguns minutos, as duas são mortas por dois *Ghostfaces*. Assim que o sangue escorre, uma tela preta aparece com o nome *Stab 6*. Logo somos apresentados a mais duas garotas que estavam

assistindo a um filme da franquia *Stab*, que pelo visto já chegou em sua sexta sequência. As duas entram em uma discussão calorosa acerca do filme, até que uma delas mata a outra. Novamente, uma tela preta aparece, agora com o nome *Stab 7*.

Diante dessa cena, adentramos em mais um nível de *mise en abyme*: a reduplicação ao infinito. Segundo Dällenbach (apud FILHO, 2009: 87), esta reduplicação “[...] apresenta fragmento que tem uma relação de similitude com a obra que o contém e, por sua vez, inclui um fragmento que tem uma relação de similitude... e assim sucessivamente.”. Não se trata somente de localizarmos a obra dentro da obra, mas de ser criada dentro da obra uma oscilação entre interior e exterior que contraria a noção do espectador por um momento.

Scream 4 faz uma sátira ao que criticava em seu primeiro longa e a razão do motivo de toda a franquia ter sido criada: a decadência dos filmes *Slashers*, devido a produção de inúmeras sequências. A franquia dentro da franquia, *Stab*, já se encontra em sua sexta sequência, como num reflexo para os filmes da década de 1980. Dessa forma, assistimos às mesmas cenas, apenas com personagens diferentes (*Stab 6*), onde logo o público passa a criticar uma fórmula defasada (*Stab 7*), surpreendendo por um golpe que nos alerta: *Scream 4* conhece suas falhas e não vai cair na fórmula que ele tanto criticou. Craven indica nessa vertiginosa reduplicação de aberturas, o fato de não estarmos assistindo a mais um clichê, ele nos alerta sobre isso, e quando a verdadeira abertura de *Scream 4* é mostrada, sentimos o gosto da reinvenção.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente o quão vasto é o território que pode ser explorado na quadrilogia *Scream*. Desde referências à outras franquias; filmes dentro de filmes; narrativas encaixantes etc. É notório o grau de profundidade proporcionado aos espectadores a partir do uso da metalinguagem e da *mise en abyme*. Sendo um dos primeiros filmes e a primeira franquia de terror a popularizar e revolucionar o gênero e o subgênero com o uso da metalinguagem, o

campo percorrido e difundido por Wes Craven em seu *Scream Universe* nos mostra a originalidade e peculiaridade do diretor na criação de uma franquia que transcende barreiras cinematográficas. Afinal, podemos concluir que, se não fosse por *Scream*, a década de 1990 não teria sido totalmente escassa e improdutiva em termos criativos para os filmes de horror? A inteligência dos seus criadores não só fez os fãs abraçarem novamente o gênero, como também continuou a influenciar filmes, dentre os quais podemos recordar até títulos muito recentes, como *The Cabin in The Woods* (2013), *Tragedy Girls* (2017) e *Blood Fest* (2018). Essa cadeia de referências e intertextos nos mostra a relevância que a quadrilogia *Scream* legou para o mercado cinematográfico.

REFERÊNCIAS

- BESSIÈRE, I. O fantástico no cinema: sonhos e medos do terceiro milênio. **Abusões**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 6, ano 4, p. 401-418.
- FILHO, J. J. S. **O beijo da mulher-aranha: o espaço da narrativa literária e fílmica**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2009. 131 p.
- FREIRE, R. D. **Construindo o medo: faces do horror na obra de Carpenter, Craven e Cronenberg**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife. 2016. 147 f. Disponível em: < https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/31341?locale=pt_BR >. Acesso em: 16 set. 2021.
- GARCIA, M. J. L. **A mise en abyme em inventário do inútil de Elias José**. Verbo de Minas. Minas Gerais. 2008. Disponível em: < <https://seer.cesjf.br/index.php/verbo-DeMinas/article/view/450> >. Acesso em: 16 set. 2021.
- GOMES, M. C.; Lima, G. T.; MENDES, M. L. G. C. **A fórmula matemática dos filmes de terror slashers e a estética da repetição**. Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2474-1.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- PONTE, C. **Indústria cultural, repetição e totalização na trilogia pânico**. Tese (Doutorado) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, p. 327. 2011. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/269972>>. Acesso em: 22 set. 2018.
- SCREAM (Quadrilogia). Direção de Wes Craven. Manaus (distribuição brasileira): Imagem Filmes, 1996 / 1997 / 2000 / 2011 (4 DVDs, son. color.).
- TODOROV, T. **As estruturas narrativas**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.