
Somebody Has To Save This Franchise: A representação dos fãs em Pânico (2022)¹Gabriella SALMERON FERREIRA²Hector Lucas Sousa MENDONÇA³

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE

RESUMO

O presente trabalho se propõe a analisar o filme de terror *neoslasher* ‘Pânico’, lançado em janeiro de 2022, e sua relação com a cultura participativa proposta por Jenkins (2009) por meio da representação de fãs sob a ótica dos estudos culturais e do consumo digital. O filme é o quinto longa de uma franquia que se iniciou em 1996. ‘Pânico’ (2022) enfoca em sua narrativa metalinguística os fãs e de como estes grupos se sentem ‘donos’ dos seus objetos de adoração, tentando interferir nas obras quando percebem que a franquia se desvirtuou do seu propósito original. Com a utilização de fóruns virtuais para se organizarem, o filme também se aproxima de casos reais e coloca a representação dos fãs sob uma nova perspectiva.

PALAVRAS-CHAVE: Fã; Cultura Participativa; Terror; Pânico; Representação de fãs.

O SLASHER E A FRANQUIA PÂNICO

Para Petridis (2014), os filmes de terror são, significativamente, um dos gêneros mais populares de Hollywood e constituem parte integrante da cultura pop. A autora relata que o terror surge para o público quase que junto ao cinema e que numerosos subgêneros foram criados à medida que novas obras eram apresentadas aos espectadores. Um dos mais conhecidos subgêneros importantes de terror são os *slashers*. Petridis (2014) argumenta que o subgênero se divide em três períodos: Clássico, pós-moderno e os *neoslashers*. Desconstruindo as narrativas dos filmes do gênero de uma forma mais simples, podemos explicar os longas *slashers* como histórias sobre um serial killer em questão que busca espalhar medo em uma comunidade, geralmente de classe média, matando pessoas inocentes. No final, o assassino é derrotado e o personagem principal (em alguns casos mais de um) sobrevive. Segundo Clover (1992), existem seis elementos cruciais que identificam um filme dentro do

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação da UFS-SE, e-mail: gabriellaosferreira@academico.ufs.br

³ Mestrando do Programa de Pós-Graduação da UFS-SE, e-mail: hectorsousa@academico.ufs.br

subgênero do *slasher*. São eles: o assassino, a localidade, as armas utilizadas, as vítimas, o choque e a *final girl*. (em tradução livre: *A garota final*). Ela também explica que o assassino geralmente é um homem sexualmente desequilibrado.

Com essas convenções utilizadas à exaustão em longas-metragens lançados na década de 1980 como ‘Sexta-Feira 13’ (1980), ‘A Morte Convida para Dançar’ (1980) e ‘O Dia dos Namorados Macabro’ (1981), as narrativas dos filmes se tornaram amplamente conhecidas e foram consideradas previsíveis. Foi quando, na década de 1990, o diretor Wes Craven lança ‘Novo Pesadelo de Freddy Krueger’ e retoma o gênero com uma nova fórmula, trazendo uma capacidade de previsão e incluindo personagens hiperconscientes que conheciam a fórmula do subgênero e estavam tentando para alterá-lo (Petridis, 2014, p. 80).

É nesse contexto, no dia 18 de dezembro de 1996, que o primeiro filme da franquia Pânico chega aos cinemas dos Estados Unidos. Roteirizado por Kevin Williamson e dirigido também por Wes Craven, o longa foi considerado inovador, progressivo e por conta do seu sucesso nas bilheteria, ele é referenciado por introduzir com perspicácia elementos de autorreferencialidade e intertextualidade ao subgênero *slasher*. De acordo com Petridis (2014), os comerciais de televisão para o primeiro filme de Pânico apresentavam a frase: ‘Someone has taken their love of scary movies one step too far’ (Em tradução livre: *Alguém levou o seu amor por filmes de terror à um passo longe demais*). No enredo do longa, conhecemos a jovem Sidney Prescott (Neve Campbell), que começa a ser perseguida por um assassino mascarado que não tem pudor em matar diversos colegas da jovem. A história de Pânico (1996) nos entrega Billy Loomis (Skeet Ulrich) e Stu Macher (Matthew Lillard) como os rostos por trás da máscara do Ghostface e também nos apresenta a personagens como Dwight "Dewey" Riley (David Arquette) e a jornalista Gale Weathers (Courteney Cox).

Após o sucesso do filme, a sequência do longa logo foi encomendada e chegou aos cinemas com menos de um ano de diferença, em 12 de dezembro de 1997. A continuação inicia utilizando-se do recurso da metalinguagem cinematográfica ou o considerado ‘Filme dentro do filme’. Em seu ato inicial, descobrimos que a jornalista Gale Weathers escreveu um livro intitulado ‘The Woodsboro Murders’, narrando os acontecimentos passados por Sidney no primeiro filme, e que esse livro se tornou um sucesso e foi adaptado para o cinema. Inserindo mais uma camada dentro do contexto

de referências ao próprio gênero do horror, ‘Pânico 2’ (1997), também dirigido por Craven e roteirizado por Williamson, insere o filme ‘Stab’ (*Tradução livre: Facada*), obra fictícia escrita pela personagem Gale. É em uma sala lotada de fãs vestidos a caráter para acompanhar a estreia do longa que o assassino ataca pela primeira vez, deixando claro o sucesso do filme e da obsessão das pessoas com a história de Sidney.

Continuando o legado da franquia, ‘Pânico 3’, com roteiro de Ehren Kruger, chega aos cinemas em 3 de fevereiro de 2000 e utiliza-se de um argumento similar ao descrito por Petridis (2014) no contexto no *neoslasher*. Neste terceiro filme, a sinopse oficial do longa, divulgada pela produtora Dimension Films, já insere os filmes da franquia ‘Stab’ como um recurso narrativo importante na história de Sidney e seus amigos.

Em Hollywood, Los Angeles, um novo filme de suspense está sendo rodado e um novo assassino está à solta. Enquanto Sidney e alguns amigos visitam o set de filmagens de ‘Stab 3: Return To Woodsboro’, último filme da trilogia baseada nos assassinatos, um novo serial killer assume a identidade de Ghostface e começa a matar os atores, na mesma sequência que eles morrem no filme. (PÂNICO 3, 2000)

Para Perkins (2012), ‘Pânico’ está posicionado na indústria como uma marca orgânica da sua sequência, cuja identidade tripartite é descrita como uma estratégia que funciona e apela a um tipo de desejo particular da audiência que se projeta por meio da sua bilheteria de sucesso. Com a finalização da trilogia, a produtora Dimension Films também foi responsável pela franquia de comédia ‘Todo Mundo em Pânico’ (2000, 2001, 2006 e 2013). Perkins (2012) também comenta o potencial da multiplicação do produto original, canalizado agora para uma propriedade paralela que contribui com expansão e popularização do vilão da franquia, preservando a trilogia original. Dez anos após o lançamento do terceiro filme e com o retorno de Kevin Williamson ao roteiro do filme, ‘Pânico’ retorna com a demarcação de um quarto filme de uma trilogia original, utilizando-se da função simultânea em ser uma sequência direta e um remake do seu primeiro filme. Em toda a franquia, existe pelo menos um momento que sintetiza o princípio geral de cada produção. Dessa vez, a reunião em um cineclubes de jovens em Woodsboro serve de símbolo para as ideias de uma nova narrativa metalinguística. Com o retorno do trio protagonista e um enfoque maior na adição de novos personagens,

‘Pânico 4’ (2011) trouxe Jill Roberts (Emma Roberts) e Charlie Walker (Rory Culkin) como os assassinos por trás da máscara do *Ghostface* do longa.

Pedritis (2014) cita Jill como uma “mudança radical na forma como as vítimas são escolhidas, levando à outra mudança em relação aos sobreviventes. [...] No novo milênio, poderia haver mais de um sobrevivente, ou mulheres ou homens, enquanto às vezes o personagem que tem o características da *Final Girl* acaba sendo a assassina” (PEDRITIS, 2014, p.83). Nesse contexto, ‘Pânico 4’ (2011) insere as novas tecnologias em sua história e cria toda uma motivação baseada na busca pela fama e o reconhecimento nas redes sociais. Para Jill e Charlie, a tentativa era de criar um remake dos acontecimentos que atormentaram a vida de Sidney, dessa vez gravando as mortes, sem depender de uma adaptação cinematográfica, para que ambos atingissem o sucesso e a fama como sobreviventes.

Em novembro de 2019, foi confirmado que a Spyglass Media Group estaria desenvolvendo um novo filme para a franquia. Em março do ano seguinte, Matt Bettinelli-Olpin e Tyler Gillett foram anunciados como diretores do longa, substituindo Wes Craven após a sua morte. Com James Vanderbilt e Guy Busick responsáveis pelo roteiro e com o retorno de personagens como Sidney, Gale e Dewey, o filme foi intitulado com a alcunha de 'Pânico' e lançado nos cinemas dia 14 de janeiro de 2022. Na sinopse oficial é destacado que a história se passa vinte e cinco anos após os crimes de Woodsboro e de que um novo assassino se apropria da máscara de Ghostface e começa a perseguir um grupo de adolescentes para trazer à tona segredos do passado mortal da cidade.

O FÃ

Para Jenkins (1992), a palavra fã surge da abreviação da palavra “fanático”, que tem origem do latim “fanaticus” e significa, no sentido literal, “ser pertencente ao templo, servo ou devoto”. Sua forma abreviada, e com o significado conhecido nos dias de hoje, apareceu pela primeira vez no final do século 19 descrevendo seguidores de equipes esportivas profissionais em um momento em que o esporte passou de uma atividade predominantemente participativa para um evento espectador. Mesmo sendo evocado de uma forma lúdica, o termo nunca escapou das conotações anteriores que

parecem estar no centro de muitas das representações de fãs em um discurso contemporâneo (1992, p. 12). Arouh (2020) destaca que as caracterizações negativas dos fãs, no entanto, não são recentes nem surpreendentes, mas, de fato, precedem os ambientes online. Foi analisando um discurso de 1960 que Jenkins (1992) definiu alguns estereótipos que circulam os fãs ao observar uma esquete do programa Saturday Night Live que falava sobre os fãs da série de ficção científica *Star Trek*. Jenkins (1992) observou que os fãs eram mostrados como consumidores sem cérebro que vão comprar qualquer coisa associada ao programa ou ao elenco, eram pessoas que dedicam suas vidas ao cultivo de conhecimento inútil sobre o objeto de adoração e dão uma importância inadequada ao material cultural, que para os críticos não possuía valor social. Além disso, os fãs eram considerados desajustados sociais, infantis, emocionalmente e intelectualmente imaturos, envolvidos com a cultura de massa e incapazes de separar a fantasia da realidade.

Grossberg (1992), explica que a ampliação do mercado e a explosão da cultura popular foi, sem dúvida, possibilitada pela apropriação dos meios de comunicação de massa como um sistema de distribuição e que isso proporcionou uma motivação para a capitalização e regulação da cultura. Para ele, esses novos meios de distribuição foram importantes para a inserção da cultura popular dentro das rotinas, espaços e tempos da vida social. Essas novas formas de cultura, criadas para mídia e projetadas para o novo público de massa, segundo Grossberg (1992, p. 79), parecem trabalhar na intersecção do corpo e das emoções e a coisa mais óbvia e talvez mais assustadora sobre cultura popular contemporânea é que ela importa de forma significativa para diversas pessoas com costumes e maneirismos diferentes. O teórico reitera que o afeto e o sentimento em relação a algo ou alguém é um domínio socialmente construído de efeitos culturais.

A mesma experiência mudará drasticamente à medida do seu investimento afetivo ou mudanças de humor. O mesmo objeto, com mesmo significado, dando o mesmo prazer, é muito diferente em diferentes contextos afetivos. Ou talvez seja mais correto dizer que diferentes contextos afetivos flexionam significados e prazeres em caminhos. (GROSSBERG, 1992, p. 80)

Identificado como um dos principais motores da cultura participativa digital, os fãs também são audiências ativas por meio das comunidades virtuais. De acordo com Recuero (2011), conforme citado por Espíndola (2015), a cultura do fã é passada através das interações ou dos laços sociais desenvolvidos pelos mesmos. Estas conexões possuem outro elemento a ser levado em conta: os laços sociais. “Uma rede social é

constituída por laços sociais, formados a partir das interações entre os atores. Neste caso, verifica-se que a interação reativa constrói o chamado laço associativo, e a interação mútua compreende o laço dialógico” (RECUERO, 2010, p. 40, apud ESPÍNDOLA, 2015, p. 3). Já para Lemos (2010), o ciberespaço não é um lugar permeado apenas por informações objetivas e sempre úteis. Na realidade, ele é um ambiente de circulação ambíguo e de debates pluralistas, que reforça as competências diferenciadas e que se aproveita do conhecimento que nasce dos diferentes laços comunitários existentes, dando origem a um saber coletivo e induzindo um crescimento desordenado, que surge de forma anárquica e extensa. Matos (2007) afirma que a sociabilidade em excesso entre esses fãs pode ter efeitos contraditórios. Ela explica que estudos recentes identificaram pelo menos quatro consequências negativas do capital social: exclusão dos não membros, exigências excessivas a membros do grupo, restrições à liberdade individual e normas de nivelção descendentes.

Monteiro (2007) define as comunidades de fãs a partir de duas características fundamentais das mesmas, que são: a não copresença física e a interação não-presencial. Para ele, as comunidades de fãs na ambiência digital seriam regidas por princípios semelhantes ao que dá sustento às comunidades religiosas. Arouh (2020) reitera que a visibilidade proporcionada pelas plataformas online foi facilitada pelas ações da indústria, projetada para aproveitar a atividade dos fãs para benefícios comerciais, pois, é o público que fará o trabalho de espalhar a palavra sobre seu objeto ou assunto de afeto, bem como consumir mercadorias relacionadas. Ela completa que a atenção aumentada da indústria com as bases de fãs, não é determinada por mandados corporativos e isso significa que as ações dos fãs são independentes e podem ser positivas, negativas, pacíficas ou voláteis.

REPRESENTAÇÃO DO FÃ EM EM ‘PÂNICO (2022)’

Como dito anteriormente, ‘Pânico (2022)’ se passa durante o 25º aniversário dos assassinatos originais de Woodsboro, cometidos por Billy Loomis e Stu Macher. Em sua cena de abertura, a personagem Tara Carpenter (Jenna Ortega) está sozinha em casa e manda uma mensagem para sua melhor amiga, Amber Freeman (Mikey Madison), convidando-a para sua casa, já que a mesma está sozinha desde que a mãe viajou. De

forma bem similar aos outros momentos iniciais da franquia, o telefone fixo toca e uma confusa Tara atende. O homem na outra linha afirma ser um homem chamado Charlie, amigo de sua mãe, e inicia uma conversa com Tara sobre seu relacionamento com sua mãe e seu amor por filmes de terror. É com menos de três minutos de longa que a palavra fã é mencionada pela primeira vez, justamente por este homem chamado Charlie, que diz a Tara que a sua mãe tem muito orgulho de ter criado uma jovem fã de filmes de terror tanto quanto ela. Neste diálogo também é dita a famosa frase “Qual é o seu filme de terror favorito?”, questionamento frequente nos filmes da franquia desde o seu longa original.

Tara afirma ser fã de filmes de terror como ‘*The Babadook*’, de 2014, considerado um terror elevado e descrito pela personagem como “algo assustador, mas fundamentado em um tema complexo e emocional”. É nesse momento que a pessoa do outro lado do telefone pergunta a Tara se ela já assistiu algum longa da franquia ‘Stab’ e a jovem relembra ter assistido apenas ao primeiro filme, alguns anos atrás. Tara desliga, mas depois recebe uma mensagem de Amber dizendo que ela deve atender o telefone quando ele tocar novamente. Percebendo que ela está falando com o assassino, Tara atende o telefone e é forçada a jogar um jogo de perguntas e respostas sobre o filme ‘Stab’ para tentar salvar a vida da sua melhor amiga Amber, que estava sendo ameaçada pelo assassino. Tara responde três questionamentos, mas perde na pergunta final quando afirma que Billy era o assassino em Stab, esquecendo o envolvimento de Stu. Tara tenta correr e salvar a vida de Amber, mas o assassino utilizando uma máscara do Ghostface está à sua porta e a esfaqueia. Tara usa seu telefone para trancar a casa, mas o assassino consegue anular o sistema e entrar, e mesmo se escondendo com uma faca, o assassino pula atrás dela e a esfaqueia sete vezes, quebrando sua perna no processo. Tara tenta fugir e consegue chamar a polícia, mas o assassino a pega e a esfaqueia mais uma vez enquanto a câmera corta para o título do longa.

Após a introdução de novos personagens como Sam Carpenter (Melissa Barrera), irmã de Tara e seu namorado Richie Kirsch (Jack Quaid), entendemos que a jovem não mora mais na cidade e que depois de saber o que houve com a sua irmã, resolve voltar a Woodsboro junto com Richie. Enquanto ambos dirigem para o destino, eles conversam sobre filmes que nunca viram antes. Aqui, Richie afirma que nunca viu Stab antes e Samantha o informa sobre a rica história de Woodsboro e o legado dos

ataques de Ghostface na cidade. Já em Woodsboro, os telespectadores são introduzidos à Wes Hicks (Dylan Minnette), Chad Meeks-Martin (Mason Gooding), Mindy Meeks-Martin (Jasmin Savoy Brown) e Liv McKenzie (Sonia Ben Ammar), amigos de Tara. Enquanto os personagens trocam acusações sobre quem estaria por trás da máscara do Ghostface, descobrimos que Sam, na verdade, é filha de Billy Loomis, o primeiro assassino da franquia, já citado anteriormente no filme. O segundo ataque acontece e um homem é morto no estacionamento de um bar. e, além das novas adições, também retornam personagens já conhecidos dos filmes ‘Pânico’ como a xerife Judy Hicks (Marley Shelton) e o detetive, agora já aposentado, Dewey Riley.

Aos 40 minutos da película, a palavra *fã* é mencionada novamente em uma cena que reúne Sam, Richie, Dewey e todos os amigos do colégio da jovem Tara. É descoberto que Chad e Mindy são sobrinhos de Randy Meeks (Jamie Kennedy), o especialista em *slashers* e das regras de um filme de terror nos três primeiros filmes de ‘Pânico’, sendo representado também na franquia ‘Stab’. Sam revela que é filha de Billy Loomis para todos e questiona os amigos da sua irmã sobre um deles ser o assassino. Os personagens descobrem que o homem morto no bar era sobrinho de Stu Macher, cúmplice de Billy, e é quando Mindy percebe que o assassino está fazendo um *requel* (ou sequência-legado) do primeiro longa de ‘Stab’. Verevis (2006), explica que como em algumas abordagens do gênero cinematográfico, os remakes podem ser entendidos como produtos industriais, localizados em condições materiais da produção cinematográfica comercial, onde os enredos são copiados e as fórmulas recicladas de forma quase infinita. Já em 2017, Verevis relata que um contexto de comunicação digital em rede transforma a forma como os filmes são feitos, distribuídos e consumidos, gerando novas configurações comerciais e textuais de adaptações e remakes. “As culturas participativas e de mídia social disseminam novas versões autorizadas e não-autorizadas de remakes, sequels, prequels de personagens e franquias para divulgação imediata na internet, como, por exemplo, as produções não comerciais – fan-films, mashups e trailers recortados” (VEREVIS, 2017, p. 4).

Parece que o nosso assassino está escrevendo sua versão de ‘Facada 8’ revisitando o tema. Não se pode reiniciar uma franquia do zero. Os fãs não vão engolir. ‘Noite do Terror’, ‘Brinquedo Assassino’, ‘Linha Mortal’, isso não dá certo. Mas também não pode fazer uma sequência direta, precisa criar algo novo. Mas não tão novo, se não a internet vai à loucura. Precisa fazer parte de um enredo em andamento, mesmo que a história, inicialmente, não tivesse uma sequência. Novos protagonistas? Sim! Mas que tenham apoio e

relação com os personagens clássicos. Não pode ser reebot e nem sequência. ‘Halloween’, ‘Jogos Mortais’, ‘Exterminador’, ‘Jurassic Park’, ‘Ghostbusters’ e até ‘Star Wars’! Sempre remetem ao original! (PÂNICO, 2022)

De acordo com a explicação da personagem, o filme ‘Stab’, que saiu no ano anterior, dirigido pelo mesmo diretor do longa indicado ao Oscar ‘Entre Facas e Segredos’, Rian Johnson e que foi odiado pelos fãs antigos de ‘Stab’. Mindy cita fóruns famosos na internet como o 4chan⁴ e o Dreadit, comunidade existente no Reddit⁵ para filmes de terror e completa que os fãs de ‘Stab’ utilizaram esses fóruns para falar como o oitavo filme da saga destruiu a infância deles e de que encheram o filme de críticas sociais elevadas para uma autopromoção. Questionada por Sam de que “Isso é só um filme”, Mindy explica que, para muitas pessoas, o filme original da franquia é a coisa que mais amam, que foi o filme que fez com que muitos amassem o terror, construindo memórias e laços afetivos.

Pouco tempo depois da explicação de Mindy, o assassino ataca mais uma vez e afirma ser fã de filmes de terror e de facas, e pergunta para sua nova vítima “qual o seu filme de terror preferido?”. Na sequência, uma cena com Richie assistindo a um vídeo na plataforma Youtube intitulado ‘Nós merecemos um novo Stab 8’ destaca a insatisfação dos fãs da franquia com os rumos da história. No vídeo assistido pelo personagem, uma dupla de podcasters especialistas em filmes de terror reclama da nova arma utilizada pelo Ghostface, um lança-chamas, e do fato do nome do filme se chamar apenas ‘Stab’ e não ‘Stab 8’. Em destaque no vídeo, uma hashtag aparece dando início a uma campanha virtual intitulada #redostab8 (*em tradução livre: #refaçamStab8*). Além disso, os podcasters do vídeo reiteram a falta de conexão do filme com as obras originais e o fato de não haver nenhuma personagem clássica na franquia. Também é possível observar no vídeo as palavras “desleixados” e “cinema preguiçoso” ao se referirem ao filme.

A presença de campanhas contra filmes que continuam legados de franquias famosas vem sendo frequente entre os fãs como apresentado em ‘Pânico’. Clark e Bryan (2019) relatam a campanha contra o reboot de ‘Caça-Fantasmas’ em 2016, #NotMyGhostbusters (*em tradução livre: #NãoÉoMeuCaçaFantasmas*) em plataformas como Youtube e Twitter por conta do protagonismo feminino presente na nova versão.

⁴ (<https://www.4chan.org>)

⁵ (<https://www.reddit.com/>)

Já Salmeron Ferreira (2020) relata a petição intitulada ‘Have Disney strike Star Wars Episode VIII from the official canon.’ (*Em tradução livre: ‘A disney precisa fazer com que Star Wars: Episódio VIII, seja retirado do universo canônico oficial’*), pois, de acordo com o criador do abaixo-assinado, o filme, dirigido por Rian Johnson, citado no filme ‘Pânico’, destruiu o legado da franquia e as razões pelas quais os fãs gostam de Star Wars. Além da petição, uma campanha de financiamento coletivo foi registrada para que o filme fosse refeito, apagando o episódio sete da franquia. O financiamento arrecadou US\$418, 231, 950 dólares e os motivos apontados para essa campanha, segundo os envolvidos, seria a perda de alguns elementos que compõem as narrativas em ‘Star Wars’, como a falta da jornada do herói, um fraco desenvolvimento da história e perda de características de personagens clássicos.

No que diz respeito ao enredo de ‘Pânico’, após a morte de um desses personagens clássicos, temos o retorno de Sidney Prescott para a cidade de Woodsboro, onde ela e Gale Weathers tentam convencer Sam de não deixar a cidade, alegando que o assassino irá atrás dela de qualquer forma. Em meio à tentativa de fuga, Sam, Richie e Tara acabam indo ao encontro de Amber em sua casa. A residência está tomada por jovens que celebram em memória de Wes, uma das vítimas do Ghostface. Após a chegada do trio, os jovens são expulsos do local e permanecem no recinto Sam, Richie, Tara, Amber, Chad e Liv, assim como Gale e Sidney que chegam ao local posteriormente. Utilizando novamente da metalinguagem, Mindy assiste ao primeiro longa de ‘Stab’ enquanto é atacada pelo Ghostface e os telespectadores descobrem que a casa da jovem Amber é também a casa de Stu Macher, local onde ocorreu o primeiro massacre de Woodsboro. Com a revelação de que Amber e Richie são os responsáveis pelas mortes sob o manto do Ghostface, ambos dão início a execução do terceiro ato, o clímax, da história criada por eles. Ao se assumir fã de Sidney Prescott para a própria, Ritchie entra em um monólogo com a mesma ao falar sobre como ninguém leva os fãs a sério. “Eles riem de nós porque amamos algo? Somos uma piada para eles? Como os fãs podem ser tóxicos? É sobre amor! Eles não entendem como esses filmes são importantes para as pessoas” (PÂNICO, 2022).

Burchill (1986) evoca o mito por trás do culto às celebridades e as obras de ficção quando explica que a linha entre o amor e o ódio, nesses casos, é ténue. Em seu livro ‘Girls on Film’, ela destaca o estereótipo de ‘fan on the attic’ (*em tradução livre:*

fã no porão), figura presente em filmes como ‘O Fã’ (1980) ‘Rei da Comédia’ (1983) e ‘Louca Obsessão’ (1990) que representa os fãs como pessoas isoladas, emocionalmente e socialmente imaturas e incapazes de alcançar um lugar adequado para si na sociedade. Richie e Amber quebram esses estereótipos, mas, levam o amor e o desejo em relação ao objeto de adoração ao ódio por aqueles que deturparam a obra original. No seu discurso Amber afirma que ninguém fez um bom filme desde o primeiro e que alguém precisa salvar a franquia, mostrando que nem tudo é pela bilheteria.

Ao relatar como os dois se conheceram, Amber revela que conheceu Richie no Reddit de ‘Stab’ após ficar obcecada pela história após os pais comprarem a casa de Stu Macher. Para Arouth (2020), o enquadramento negativo dos fãs persiste por causa da visibilidade conquistada nos espaços online, em fóruns como o citado pela personagem e a narrativa de ‘Pânico’ contribui com a criação de um perfil negativo sobre os fãs. O uso da palavra tóxico por Richie também é descrito por Arouth (2020), que explica que a palavra parece ter se tornado símbolo de um certo mal-estar cultural, onde pessoas, identidades e a comunicação são vistas como prejudiciais e onde o fã, obcecado pela cultura popular, parece ideal para esta perspectiva. De acordo com Massanari (apud. Arouth, 2020, p.70), essas redes sociotécnicas como Twitter, Reddit, 4Chan, possuem culturas nocivas que são habilitadas por comportamentos de assédio, violência e agressividade, recompensado ativamente pelas estruturas da própria plataforma e sobrevive devido a prevalência do anonimato e da responsabilização dessas pessoas. Já Martinez Borges e Viana (2020) compreendem que as contendas entre fãs e produtores midiáticos acerca dos rumos criativos de um dado texto se acirram ao ponto da hostilidade explícita, com fãs exigindo de forma agressiva seus direitos de fãs. “Tais situações embaçam os limites entre o ativismo legítimo de fãs e o comportamento hostil e exacerbado, complicando ainda mais a compreensão das dinâmicas e tensões que estão ali sendo acionadas, que tendem a ser simplificadas como exemplos de comportamento tóxico ou inapropriado dos fãs” (MARTINEZ BORGES, VIANA, 2020, p. 135).

FÃS REAIS, CRIMES REAIS

Ellsworth (2001), explica que o conceito de modo de endereçamento está baseado no argumento para que um filme funcione para um público específico, o espectador deve entrar em uma relação particular com a história e o sistema e imagem do filme.

Da mesma forma, existe uma “posição” no interior das relações e dos interesses de poder, no interior das construções de gênero e de raça, no interior do saber, para a qual a história e o prazer visual do filme estão dirigidos. É a partir dessa “posição-de-sujeito” que os pressupostos que o filme constrói sobre quem é seu público funcionam com o mínimo de esforço, de contradição ou de deslizamento. [...] A maneira como vivemos a experiência do modo de endereçamento de um filme depende da distância entre, de um lado, quem o filme pensa que somos e, de outro, quem nós pensamos que somos, isto é, depende do quanto o filme “erra” seu alvo. (ELLSWORTH, 2001, p. 15-20)

Como fundamentado por ela, filmes possuem modos de endereçamento e mesmo tentando construir uma posição fixa e coerente dentro do contexto que se propõe, é a partir dos modos de endereçamento dos espectadores que definem a leitura e o entendimento da proposta e da fala cinematográfica. Em uma pesquisa de 2002 do *‘Journal of Adolescent Health’* foi observado que, em média, filmes extremamente violentos foram vistos por 28% dos alunos da amostra (com uma variação de 4% a 66%) e que o filme mais popular foi *‘Pânico’* (1996), visto por dois terços dos alunos em geral e mais de 40% dos alunos da quinta série entrevistados para a pesquisa. Cunha (2007) descreve que o caso extremo de um fã ativo é o de um fanático que desenvolve uma obsessão e encara toda a sua vida à luz do seu objeto de desejo. “Estes casos podem refletir-se em violência física ou psicológica como são os exemplos do hooliganismo ou a perseguição de celebridades” (CUNHA, 2007, p. 2). Casos como o de John Lennon, Selena, Dimebag Darrell e Christina Grimmie são exemplos de celebridades reais que perderam a vida após ataques de fãs. No que diz respeito aos filmes de terror, especificamente *‘Pânico’*, alguns crimes reais são, até os dias de hoje, ligados ao culto do filme, em especial pelo uso da máscara do Ghostface, popularizada como ícone dentro da cultura do horror. Eliza Toska (2022) destaca em seu livro *‘Copycat Killers: True Crime Stories of Killers Who Took Morbid Inspiration From Movies and the Media’*, casos como o do jovem belga Thierry Jaradin que assassinou com 30 facadas a sua vizinha Alisson Cambier em novembro de 2001 utilizando a máscara do Ghostface. De acordo com as informações coletadas por Toska, o jovem contou à polícia que sua inspiração foi, principalmente, os filmes de *‘Pânico’*. Em 1998,

Mario Padilla e Samuel Ramirez, fãs assumidos do filme, esfaquearam a mãe de Mario, Gina Castillo, após uma discussão. Segundo os autos do processo coletados pela autora, os dois se referiram ao modus operandi do crime como ‘dar uma de Pânico’ e compram um aparelho de distorção de voz, igual ao usado pelo personagem no longa. Durante o julgamento, Samuel relatou que Mario pretendia comprar uma roupa igual a do Ghostface e que os dois assistiram aos filmes repetidas vezes antes de cometerem o crime. Já em 1999, a adolescente Ashley Murray foi atacada por dois colegas de sala na Inglaterra, e durante o julgamento, o júri levou em consideração provas que o ataque foi planejado após Daniel Gill e Robert Fuller assistirem ao filme. Foram apresentadas evidências que mostravam desenhos do Ghostface e de facas similares ao do personagem nos cadernos da escola e em diários encontrados com os acusados. Já em 2002, um adolescente francês chamado Julien assassinou sua vizinha Alice Beauper utilizando o filme como inspiração. Toska (2022) destaca que, no caso de Julien, a acusação concordou que o filme ‘Pânico’ não foi o causador do crime, porém, serviu de material para que o jovem chegasse à consumação do mesmo. A defesa alegou que o jovem estava obcecado por fóruns virtuais, aquém da realidade em que ele vivia. Todos os acusados foram condenados na esfera criminal e responderam por seus atos infracionais.

Koehler (2020) afirma que, graças à internet e às mídias sociais, que dão aos fãs mais acesso às celebridades que amam, incidentes de violência, perseguição e até agressão sexual aumentaram em frequência. Com a pandemia da Covid-19 remodelando a dinâmica entre fãs e celebridades. Koehler (2020) reflete se a pandemia será responsável por criar novos fãs número um obceados por estrelas, que abrem suas casas e sua privacidade por meio das redes sociais ou se essas relações serão deterioradas por conta dessa alta exposição. Richie e Amber tinham como ídolos a franquia ‘Stab’ e Sidney Prescott e endereçaram a culpa das atrocidades cometidas aos fóruns existentes nas redes virtuais.

CONCLUSÃO

Com a observação da representação dos fãs em ‘Pânico’ (2022), é possível entender a cultura de massa e a cultura popular dentro do contexto das comunidades

digitais interferem na perspectiva do fã atual para os produtores hollywoodianos e para a sociedade em geral. Quando entendemos o significado amplo de cultura como uma atividade com alto grau de participação por meio das identidades particulares de cada um, também percebemos como a cultura dos fãs age nessa nova propositura digital.

Em ‘Pânico’ essa motivação surge dentro dos fóruns de comunidades virtuais dedicados aos objetos de adoração. Richie Kirsch e Amber Freeman se tornam exemplos de quando ‘Alguém leva o seu amor por filmes de terror longe demais’, algo que faz sentido dentro da franquia como um todo, além de conversar com os anseios sociais e populares que vêm sendo discutidos sobre as exigências e a toxicidade de fãs no século XXI, sendo exemplo de como a questão da cultura de fã e dos fandoms problemáticos se tornou uma grande cerne de discussão para Hollywood, a ponto de atrapalhar, de fato, sequências e desenvolvimentos de obras, filmes e franquias que poderiam desafiar e instigar o seu público como um todo. A história colocada em pauta na narrativa fílmica coloca os fãs sob uma nova ótica dentro desse cenário.

No contexto apresentado no artigo usando a análise da narrativa do filme como suporte, podemos concluir que a representação do conceito de fã no quinto longa da franquia teve inspiração em casos reais e em eventos de ativismo digital feitos por fandoms em fenômenos observados recentemente por outros teóricos da área. ‘Pânico’ (2022) abre a discussão dentro dos filmes de terror *neoslashers* a um ponto onde é possível observar que a categorização negativa e não-hegemônica do fã permanece presente dentro dos fenômenos culturais e do imaginário popular.

REFERÊNCIAS

- AROUH, Melenia. Toxic Fans: distinctions and ambivalence. **Excentric Narratives Culture And Media**: Journal of Anglophone Literature, [S.L.], v. 4, n. 4, p. 67-82, 29 dez. 2020. *Excentric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*. <http://dx.doi.org/10.26262/EXNA.V0I4.7917>.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art**: an introduction. New York: McGraw-Hill, 2008.
- BURCHILL, Julie. **Damaged Gods**: cults and heroes reappraised. Londres: Century Hutchinson Ltd, 1986. 152 p.
- CUNHA, Maria Inês Vilhena da. **A figura do fã enquanto criador**. 2007. Disponível em: <<http://www.bocc.uff.br/pag/cunha-ines-figura-fa-criador.pdf>>. Acesso em: 11 jun. 2022.
- BRYAN, Peter Cullen; CLARK, Brittany R.. #NotMyGhostbusters: adaptation, response, and fan entitlement in 2016's ghostbusters. **The Journal Of American Culture**, Michigan, v. 42, n. 2, p. 147-158, jun. 2019. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jacc.13067>. Acesso em: 15 jun. 2022.

- CLOVER, Carol J.. **Men, Women, and Chain Saws: gender in the modern horror film**. Princeton: Princeton University Press, 1992. 280 p.
- ELLSWORTH, Elisabeth. **Modos de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (org.). *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- ESPINDOLA, Polianne Merie. **Cultura De Fãs e Redes Sociais: Como a Cultura Participativa e o Capital Social Atinge as Organizações**. In: Congresso De Ciências Da Comunicação Na Região Sul, 16., 2015, São Leopoldo. **Cultura De Fãs e Redes Sociais: Como a Cultura Participativa e o Capital Social Atinge as Organizações**. Joinville: Online, 2015. p. 1-15.
- GROSSBERG, Lawrence. **We Gotta Get out of this Place: popular conservatism and postmodern culture**. London/New York: Routledge, 1992.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- _____. **Textual Poachers: television fans and participatory culture**. Updated Twentieth Anniversary Edition. New York: Routledge, 2013. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=xxwAZj22IdoC&printsec=frontcover&dq=textual+poachers&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwj9n4nEmebLAhUMipAKHW64DLgQ6AEIHTAA#v=onepage&q=textual%20poachers&f=false>>. Acesso em: 14 jun. 2022.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**, Bauru, SP, EDUSC, 2001, 454 pp.
- KOEHLER, Sezin. **Gender-Flipped Toxic Fan Culture In Misery**. 2020. Disponível em: <http://www.horrorhomeroom.com/gender-flipped-toxic-fan-culture-in-misery/>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- LEMOES, André; LEVY, Pierre. **O Futuro da Internet: Em Direção a uma Ciberdemocracia Planetária**. São Paulo: Paulus Editora, 2010. 210 p.
- MATOS, Heloiza. **Capital social, internet, e TV: controvérsias**. Grenoble, França. 2007. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/138964/134312>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- MARTINEZ BORGES, M. C.; Moreno Fernandes Viana, P. **Toxicidade Nas Práticas De Fãs Na Polêmica Repercussão Do Filme Star Wars: Os Últimos Jedi**. Revista GEMINIS, [S. l.], v. 11, n. 3, p. 127–145, 2021. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/521>. Acesso em: 29 jun. 2022.
- MONTEIRO, T. J. **Autenticidade, legitimação e disputa simbólica: um olhar sobre a dinâmica interna de uma comunidade de fãs**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007, Santos. Anais... Santos: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007.
- PÂNICO. Direção de Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett. Roteiro: James Vanderbilt, Guy Busick, Kevin Williamson. Los Angeles: Paramount Pictures, 2022. (114 min.), Mídia Digital, Colorido, Legendado. Disponível em: https://www.primevideo.com/detail/0TNBVHA1LVLNAB2M05XW9CWST3/ref=atv_sr_fle_c_Tn74RA_3_1_3?sr=1-3&pageTypeIdSource=ASIN&pageTypeId=B09TT1M9TY&qid=1656524978. Acesso em: 01 jun. 2022.
- PETRIDIS, Sotiris. 2014. **“A Historical Approach to the Slasher Film.”** Film International. 12 (1): 76–84. https://doi.org/10.1386/fiin.12.1.76_1
- SALMERON FERREIRA, Gabriella de Oliveira. **A Cultura da Convergência e o Fanservice: Uma Análise de Conteúdo da Nova Trilogia de Star Wars**. 2020. 112 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade Tiradentes, Aracaju, 2020
- VEREVIS, Constantine. **Remakes, Sequels and Prequels**. In: LEITCH, Thomas. *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2017. Cap. 15. p. 670-700.
- TOSKA, Eliza. **Copycat Killers: true crime stories of killers who took morbid inspiration from movies and the media**. Estados Unidos: Dimension Books, 2022. 90 p.