

Slashers e Transmídia: Sexta Feira-13 além do cinema¹

*Vinícius Rodrigues LADEIRA*²

Centro Universitário Academia, Juiz de Fora, MG

*Prof. Mauro PIANTA*³

Centro Universitário Academia, Juiz de Fora, MG

Linha de pesquisa: Análise da Imagem e do Som

RESUMO

Esta pesquisa abrange a evolução do cinema de terror, desde seus primeiros marcos até a ascensão dos filmes *slashers*, destacando como esses filmes conquistaram um público fiel e se tornaram objetos de fascínio para diversas gerações de fãs. A análise investiga o impacto da franquia **Sexta-Feira 13** ao expandir sua narrativa para além do cinema por meio de quadrinhos, jogos e outros produtos, estabelecendo conexões entre diferentes plataformas, criando um modelo transmidiático que mantém o personagem Jason Voorhees relevante ao longo do tempo.

Palavras chaves: Cinema; Terror; Sexta-Feira 13; Narrativa; Transmídia.

1 INTRODUÇÃO

O medo é um dos sentimentos primordiais da mente humana. Ao longo dos séculos, inúmeras histórias foram criadas com o intuito de explorar esse sentimento, oferecendo ao espectador uma forma segura de enfrentá-lo sem realmente vivê-lo.

A história do cinema de terror começa com o George Méliès, que realizou o primeiro filme de terror do mundo, ***Le Manoir du diable*** (1896), também conhecido como *The Haunted Castle* ou *The House of the Devil*. O curta-metragem de três minutos é uma comédia de terror que conta com esqueletos animados, caldeirões, fantasmas, morcegos e o Diabo.

Já no século XX, o gênero de terror no cinema foi se expandindo, explorando diversos elementos sobrenaturais e psicológicos, criaturas mitológicas, seres desconhecidos que geram ao mesmo tempo temor e atração. Com o tempo, o cinema passou a refletir as fragilidades humanas e a ameaça representada pelo outro, uma figura desconhecida cujas ações são imprevisíveis e potencialmente

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro Universitário Academia, como requisito parcial para a conclusão do Curso de Graduação em Publicidade e Propaganda.

² Graduando do curso de Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário Academia.

³ Professor do curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Academia.

perigosas.

Nesse contexto surge o subgênero *slasher*, apresentando uma fórmula que mescla suspense, violência e personagens, os quais se tornaram figuras relevantes na cultura popular. Esses filmes, ao retratar assassinos mascarados perseguindo suas vítimas, exploram limites entre o medo e a fascinação. Esse engajamento, torna o *slasher* um exemplo de narrativa que se expande para além da tela, encontrando novas formas de manifestação através da cultura transmídia.

Partindo do conceito de narrativa transmídia desenvolvido por Henry Jenkins em *Cultura da Convergência* (2006), este artigo explora como a franquia **Sexta-Feira 13** e a figura de Jason Voorhees exemplificam a adaptação do subgênero *slasher* a novas mídias sem perder sua essência. Além de utilizar a narrativa transmídia para expandir seu universo, a franquia também se beneficia do conceito de *cross media*, onde diferentes plataformas interagem para reforçar a identidade do personagem e engajar os fãs, respeitando as características próprias de cada mídia. Esse processo cria um universo ampliado, oferecendo novas interpretações e formas de interação.

2 A CULTURA DO MEDO

Para Sigmund Freud, o medo era uma emoção essencial, surgindo tanto de ameaças reais quanto de conflitos internos. Ele diferenciava o medo, que é uma reação a perigos externos, da angústia, que resulta de desejos reprimidos e conflitos psicológicos. Freud argumentava que a angústia surgia quando esses conflitos não podiam ser expressos, gerando um medo constante que se manifestava em fobias e neuroses.

Segundo Jean Delumeau, no sentido mais rigoroso, o medo individual é uma emoção de choque, geralmente antecedida por um momento de surpresa, que surge quando nos damos conta de um perigo imediato e iminente que acreditamos ameaçar nossa sobrevivência física. O autor afirma que o medo funciona como uma defesa crucial, uma proteção contra ameaças, atuando como um reflexo natural do corpo na tentativa de evitar riscos. “A palavra medo está carregada de tanta vergonha que a escondemos. Enterramos no mais profundo de nós o medo que nos domina as entranhas.” (DELUMEAU, 2009, p. 14)

Na literatura, autores como Edgar Allan Poe e Mary Shelley criaram histórias

utilizando o medo como um espelho das fragilidades humanas. Temas como a morte e o desconhecido sempre foram e continuam sendo centrais no gênero do horror, e cada época histórica oferece uma representação particular desses elementos.

3 O HORROR E O CINEMA

O gênero de horror no cinema surgiu como resposta às transformações sociais e tecnológicas do final do século XIX e início do XX, em um período de avanços científicos, guerras e urbanização. As ansiedades sobre o futuro e o lugar da humanidade se refletiram nas primeiras produções cinematográficas, que usaram o medo para abordar incertezas da época, como o medo da morte, da loucura, da monstruosidade e da perda de controle sobre a vida.

As forças narrativas que, no cinema, tradicionalmente, ameaçam o bem-estar, o cotidiano, a lógica do sentido e a justiça, estão bem mais fortes e atuantes “do lado de fora” da sala de cinema. Daí que se os filmes de terror, quando realizados com competência, seduzem o espectador para além do medo, ou seja, se o espectador aceita o pacto proposto pelo gênero — aceita o medo, permite que o medo aflore — e, ao mesmo tempo, mantém um senso de distanciamento estético, o filme de terror conseguirá transportá-lo a mundos inimagináveis em outros gêneros. (VIEIRA, 2007, texto digital).⁴

O Expressionismo alemão, movimento artístico que surgiu no início do século XX, especificamente após a primeira guerra mundial, é uma das principais influências do cinema de horror nos anos 20. Com ênfase em temas psicológicos, sombrios e distorcidos, refletia a ansiedade e o pessimismo da época, influenciando diversas áreas da arte como a pintura, arquitetura e sobretudo o cinema. Filmes pioneiros como **O Gabinete do Dr. Caligari** (1920) e **Nosferatu** (1922) se tornaram símbolos desse movimento, sendo o primeiro reconhecido como um dos marcos do cinema expressionista. Hermann Warm, o diretor de arte do filme, trabalhou com pintores e diretores de arte para criar sets que remetiam a pesadelos, com criaturas retorcidas e paisagens com formas pontiagudas e linhas oblíquas. Alguns desses desenhos foram construídos, outros pintados diretamente em telas. Essas obras exploraram o medo de forças sobrenaturais, e também o medo do colapso da ordem social e psicológica.

⁴ Disponível em: <https://artepensamento.ims.com.br/item/a-construcao-do-medo-no-cinema/>

Ao longo das décadas, o gênero evoluiu e continuou refletindo o medo social inerente em cada era. Nos anos 1930 e 1940, monstros clássicos da literatura ganham as telas adeptos da cultura gótica, como *Drácula* e *Frankenstein*, evidenciando o medo da ciência e da criação sem restrições. Já nos anos 1950, durante a Guerra Fria, o terror explora as ameaças externas, como monstros gigantes e invasões alienígenas, representando o temor quanto à destruição nuclear e seres desconhecidos, alguns exemplos são **A Guerra dos Mundos** (1953) e **O Monstro da Lagoa Negra** (1954).

Os anos 1960 foram marcados por uma crescente mudança social que refletiu diretamente na estética dos filmes de terror. Logo no primeiro ano da década, com o lançamento de **Psicose** (1960), Alfred Hitchcock desafiou algumas convenções do gênero ao estabelecer o ser humano como o grande vilão principal e abordando as complexidades da mente humana em um enredo com reviravoltas como a morte da protagonista logo no início da trama. *Psicose* estabeleceu um novo padrão para o horror, dando ênfase no suspense e na psicologia dos personagens, ao invés de depender de monstros ou forças sobrenaturais.

A ficção em filmes como **Psicose** potencializa associações perturbadoras, onde o telespectador mescla imagens materiais com imagens mentais, como por exemplo a cena em que a personagem principal é brutalmente esfaqueada no chuveiro; a violência que o espectador "sente" surge mais da montagem e das técnicas visuais e sonoras do que de imagens explícitas, fazendo com que a cena por mais ilusória que seja, parece extremamente real aos olhos do espectador. O jornalista Vanderlei Tenório em uma análise da perspectiva hitchcockiana afirma: "O estilo hitchcockiano inclui o uso de movimento de câmera para emular o olhar de uma pessoa, tornando os espectadores em *voyeurs*, e concebendo planos para maximizar a ansiedade e o medo." (TENÓRIO, 2021, texto digital)

Christian Metz, em sua obra "A significação no cinema" (1968), aborda a "impressão de realidade" que o espectador experimenta ao assistir a um filme. Metz argumenta que o cinema cria a sensação de que estamos presenciando um evento quase real, desencadeando um processo perceptivo e emocional no espectador, fazendo com que ele se sinta envolvido, como se pudesse de alguma forma influenciar a vida dos personagens. Além disso, o cinema estabelece imediatamente um tipo de credibilidade com o público, conduzindo a narrativa de forma a parecer totalmente plausível e evidente.

4 O SUBGÊNERO *SLASHER*

Nos anos 1970 a televisão se estabeleceu como um dos principais meios de comunicação, esse contexto é explorado por Raymond Williams na obra *Televisão: Tecnologia e forma cultural* de 1974 (lançado no Brasil em 2017) que mostra como a TV moldou a vida cotidiana quando se tornou um meio dominante.

Com a popularização dos telejornais nos anos 70 que faziam coberturas detalhadas de crimes e eventos violentos, o medo fica ainda mais próximo das pessoas, a atmosfera de que um assassino misterioso poderia estar à espreita em qualquer lugar aumentou a ansiedade social e a insegurança. Casos de *serial killers* como Ted Bundy e o "*Zodiac Killer*" receberam atenção da mídia, que frequentemente explorava os aspectos mais sensacionalistas e macabros dessas histórias. As reportagens não apenas detalhavam os crimes em si, mas também se concentravam nas psicologias dos criminosos. É nesse contexto que surge o subgênero *slasher*.

Uma das principais características da linguagem dos noticiários é garantir a verdade ao conteúdo do discurso e também a própria credibilidade do enunciador. Os textos provocam efeitos de realidade e se confundem com o real porque os personagens são reais e os fatos sociais são a "matéria-prima" da produção. (BECKER, 2005, p.22)

Rick Altman em sua obra de 1999 "*Film/Genre*" conta que para um gênero cinematográfico existir, são necessários três elementos: 1- Uma estrutura modelo que seja compartilhada entre os filmes; 2- A necessidade da audiência reconhecer particularidades do gênero em relação aos demais; 3- existir um contrato estabelecido com o público e os produtores no modo de operar este gênero.

Com essa afirmação de Altman e considerações de um artigo publicado em 2014 escrito por André Silva Campos em sua tese de doutorado chamado "O processo comunicacional do clichê cinematográfico em filmes de terror *slasher*", podemos perceber em relação ao subgênero *slasher*, houve primeiramente a elaboração de um filme que seguia moldes clássicos dos filmes de terror, porém trazia elementos ainda não vistos anteriormente. Os filmes seguintes acabariam criando um modelo que foi usado por outros cineastas, permitindo a possibilidade do público reconhecer esses elementos em diferentes obras. Em filmes de terror

habituais em sua maioria não exploram a perseguição das vítimas e nem de maneira visual explícita a morte das mesmas, chocando a plateia ao mostrar decapitações e mutilações, também o clássico plano mostrando o ponto de vista do assassino (POV), juntamente com a presença da *final girl*, aquela que escapa e (na maioria das vezes) vence seu suposto assassino.

Slasher significa, segundo o dicionário Michaelis (2013), cortar, talhar e segundo Nowell (2010) o termo *slasher film* surgiu devido às tentativas de pais e professores nomearem o tipo de filmes que seus filhos e alunos assistiam. Eles perceberam que sempre havia um assassino que utilizava algum equipamento cortante para matar adolescentes em histórias que aconteciam muitas vezes em lugares remotos como no campo.

Nowell argumenta que o ciclo inicial de filmes *slasher*, entre o final dos anos 1970 e o início dos anos 1980, não foi um movimento acidental, mas uma resposta deliberada da indústria do cinema aos desafios do mercado. Ele examina como os estúdios, tentando atrair um público jovem, viram neste subgênero uma oportunidade lucrativa.

Levando em conta as afirmações de Nowell, é perceptível que os jovens se tornaram o grande público alvo devido a identificação com os personagens em tela, como em sua grande maioria as vítimas dos assassinos eram adolescentes que possuíam estereótipos relacionados a essa faixa etária, fazendo com que o público se reconhecesse e sentisse suas perdas, se colocando naquela situação e se questionando “o que eu faria no lugar desse personagem?”. Segundo Nowell os filmes *slashers* levam o espectador a se interrogar como deter aquele vilão ao contrário da pergunta tradicional de filmes policiais que envolve *serial killers*, “quem é o assassino?”.

O Massacre da Serra Elétrica (1974), de Tobe Hooper, foi pioneiro no tom do *slasher*, apresentando o conceito de jovens atacados por um assassino mascarado, *Leatherface*, que serviu de base para futuros vilões. Apesar da atmosfera opressiva, Hooper evitou cenas explícitas de violência para burlar a classificação indicativa e atrair o público jovem. Com orçamento limitado, apostou no *marketing* boca a boca para retorno financeiro, levando em conta o banimento do filme em vários países. Em 2024 a *Variety* em sua lista de “Os 100 melhores filmes de terror de todos os tempos” em comemoração ao *Halloween* colocou **O Massacre da Serra Elétrica** em 1º lugar afirmando: “Pouquíssimos filmes de terror possuem a qualidade de um

verdadeiro pesadelo — aquele pesadelo assustador e transcendental do qual você não consegue acordar, porque parece que está realmente acontecendo.” (VARIETY, 2024)

Halloween (1978), de John Carpenter, consolidou o *slasher* com uso de longos planos, iluminação sombria e uma trilha sonora icônica composta pelo próprio diretor. A narrativa simples e eficaz — um assassino fugindo de um hospital psiquiátrico para matar adolescentes em sua cidade natal — tornou-se facilmente replicável, criando uma fórmula que influenciou inúmeros filmes do gênero. As sequências de **Halloween** e produções similares reforçaram essa estrutura, explorando a recorrência do assassino como elemento central.

Essa fórmula foi ainda mais explorada na franquia **Sexta-feira 13**. O primeiro filme, lançado em 1980 e dirigido por Sean S. Cunningham trouxe os conceitos narrativos estabelecidos por **Halloween** mas com uma ênfase maior na violência gráfica e no *gore*⁵. Com efeitos visuais práticos, possibilitando cenas detalhadas de morte que tornariam um elemento principal em filmes posteriores. Embora o assassino Jason Voorhees não seja o vilão do primeiro filme (sua mãe, Pamela Voorhees, é a assassina), ele se torna a principal figura da série nas sequências. Com sua máscara de hóquei e machete, Jason se tornou uma das figuras mais reconhecíveis do cinema e da cultura pop. Ele personifica o *slasher* sobrenatural e implacável que mata sem motivo aparente.

Sexta-Feira 13 pega o que Halloween – A Noite do Terror de Carpenter começou e dá vida ao subgênero slasher com elementos muito bem definidos que seriam copiados à exaustão tanto nas suas próprias sequências, como nas centenas de filmes que seguiriam sua fórmula: um assassino serial killer, geralmente motivado por vingança, perseguindo suas vítimas em acampamentos, fraternidades universitárias e afins, que são adolescentes em busca de sexo, bebidas e drogas, com a profundidade psicológica de um pires, que só estão ali para cumprir tabela e serem mortos no decorrer do filme. (BROLIA, 2014, texto digital)⁶

A década de 80 é considerada como os anos de ouro dos *slashers*, foi nesse período que os filmes deste subgênero se tornaram extremamente populares e lucrativos e foram produzidos em exaustão por diversos cineastas impulsionados pelo sucesso dos longas anteriores. Jancovich (2002) observa que esse processo foi

⁵ *Gore* é um termo que se refere a conteúdo violento explícito em filmes, caracterizado pela presença de cenas com sangue, vísceras e restos mortais.

⁶ Disponível em: <https://101horormovies.wordpress.com/2014/04/17/417-sexta-feira-13-1980/>

impulsionado pelo advento do videocassete na década de 1980. Durante esse período, a obra que obteve mais êxito de público e crítica foi **A Hora do Pesadelo** (1984). Dirigido por Wes Craven, o filme introduziu o terror sobrenatural, com mortes ocorrendo no mundo dos sonhos, o que permitiu cenas de morte inventivas e distorções da realidade. Ao contrário de assassinos como Jason ou Michael Myers, Freddy Krueger não é silencioso, ele conversa com suas vítimas em tom de deboche e humor sádico, o que trouxe uma nova personalidade a um vilão de *slasher*.

5 A CULTURA TRANSMÍDIA

Aristóteles descrevia as histórias como possuindo começo, meio e fim, mas esses arcos narrativos não se adaptam facilmente à fragmentação e dispersão em vários meios. A narrativa transmídia, ao contrário, não limita a narrativa a uma única história; em vez disso, apresenta várias histórias independentes ou episódios distribuídos em diferentes formatos, todos unidos pelo mesmo universo ficcional. As pessoas se dispõem a buscar informações em múltiplas plataformas, movidas pela profunda conexão com o universo da narrativa, querendo explorar mais sobre ele. Na sua forma mais comum — especialmente em franquias comerciais —, a narrativa transmídia não exige que a história seja remontada como um quebra-cabeça; é, na verdade, um convite para visitar um mundo favorito. Esse tipo de narrativa satisfaz o desejo de quem gosta de acumular conhecimento detalhado sobre um universo ou de quem coleciona elementos relacionados à história, em vez de atender ao desejo de desvendar mistérios por meio de pistas.

Henry Jenkins introduziu o conceito de narrativa transmídia em um artigo de 2003, publicado na *Technology Review*. Esse conceito é desenvolvido mais profundamente em seu livro *Cultura da Convergência*, de 2006 (lançado no Brasil em 2008).

Jenkins aponta que, desde o final da década de 1970, mudanças tecnológicas e econômicas fizeram surgir na indústria do entretenimento um novo tipo de produto, denominado franquia. Nesse tipo de produção, o conteúdo não se concentra somente em uma mídia, mas projeta-se por meio de extensões e espalha-se através de outras mídias e de produtos licenciados, em um “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais” (JENKINS, 2009, p. 47). As franquias se inserem em um novo panorama cultural contemporâneo, chamado

por Henry Jenkins de “cultura da convergência”, que abrange os “fluxos de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídias [e a] cooperação de múltiplos mercados midiáticos” (JENKINS, 2009, p. 29).

Segundo Jenkins, narrativa transmídia é o conceito de contar uma história através de múltiplas plataformas de mídia, onde cada nova adição contribui de forma distinta para o enredo completo. Um único texto não consegue abranger todos os aspectos da história; assim, um texto central oferece diferentes pontos de acesso que se expandem em outras mídias, como jogos, quadrinhos, sites, vídeos *online*, *blogs* e redes sociais. Com a narrativa transmídia, é possível explorar histórias de personagens secundários, apresentar novas perspectivas, preencher lacunas no enredo ou até criar conexões entre um filme e sua sequência. Na forma ideal dessa narrativa, cada mídia acrescenta informações inéditas, sem redundâncias, enriquecendo o universo da franquia e criando uma experiência coesa e abrangente para o público.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais o consumo. (JENKINS, 2009, p. 79).

Com base nos conceitos de narrativa transmídia de Jenkins, é possível observar uma relação direta com o desenvolvimento das franquias de terror *slasher*. Iniciando com filmes originais que introduziram o enredo e os personagens, o sucesso popular e financeiro levou à produção de sequências que aprofundavam a mitologia do assassino central. Esse interesse contínuo dos fãs incentivou a expansão para outras mídias, cada uma oferecendo novas perspectivas e detalhes que enriqueceram o universo da franquia. Esse movimento transmidiático transformou esses filmes em mundos imersivos, permitindo, assim, que o público assumisse o papel de explorador e colecionador. Para uma melhor compreensão do tema será realizada uma análise da franquia **Sexta-Feira 13**, explorando sua presença em diversas mídias.

6 A FRANQUIA

Com o retorno financeiro do primeiro filme, que arrecadou U\$59.754.601 em bilheteria global contra um orçamento de U\$550.000, segundo dados do *IMDb*⁷, foram produzidos diversos outros filmes, expandindo o universo e a popularidade da franquia. Ao todo, foram 12 filmes, incluindo um *crossover* com Freddy Krueger e um *reboot*.

A partir de **Sexta-Feira 13 – Parte 2** (1981), Jason Voorhees assume o papel de assassino, ainda sem a máscara de hóquei, que ele só adota em **Sexta-Feira 13 – Parte 3** (1982), filmado em 3D, uma tecnologia inovadora para a época. Esse terceiro filme consolidou a imagem de Jason com a máscara de hóquei, que se tornaria o principal símbolo da franquia e do personagem na cultura pop.

Figura 1: A primeira aparição de Jason com a máscara de hóquei em **Sexta-feira 13 - Parte 3** (1982).



FONTE: MINER, 1982.

Sexta-Feira 13 – Parte 4: O Capítulo Final (1984) foi anunciado como o "fim definitivo" de Jason nos cinemas, mas não demorou para que ele voltasse. **Sexta-Feira 13 – Parte 5: Um Novo Começo** (1985) tentou introduzir um novo assassino, mas, devido à recepção desfavorável pelos fãs que não aceitaram um filme sem Jason, os produtores decidiram trazê-lo de volta em **Sexta-Feira 13 – Parte 6: Jason Vive** (1986). Neste filme, ele é revivido como uma figura sobrenatural, criando uma base que permitiu sempre justificar o retorno do

⁷ IMDb (Internet Movie Database) é um banco de dados online que fornece informações detalhadas sobre filmes, programas de TV, atores, diretores, roteiristas, entre outros aspectos da indústria cinematográfica.

⁸ Imagem realizada pelo autor, 2024.

personagem.

Sexta-Feira 13 – Parte 7: A Matança Continua (1988) deu continuidade a essa fase, apresentando uma jovem com poderes telecinéticos que enfrenta Jason, numa tentativa de adicionar novos elementos à trama. A expansão continuou com **Sexta-Feira 13 – Parte 8: Jason Ataca em Nova York** (1989), que levou Jason à cidade grande, tirando-o do ambiente habitual de *Crystal Lake* e adicionando um toque urbano. No entanto, o filme foi criticado pela limitação orçamentária que impediu a exploração de mais cenas em *Manhattan*, resultando em uma filmagem que utilizou estúdios, com apenas alguns minutos dos personagens na *Times Square*.

Em **Jason Vai para o Inferno: A Última Sexta-Feira** (1993), a franquia adotou uma abordagem sobrenatural, transformando Jason em uma entidade capaz de possuir outras pessoas. O diretor Adam Marcus revelou em entrevista ao site *Horror Geek Life* em 2017 que a intenção era conectar Jason a franquia **Evil Dead**. O filme termina com a aparição da luva de Freddy Krueger, sugerindo um confronto entre os dois vilões, numa tentativa de revitalizar ambas as franquias, que estavam saturadas.

Entretanto, o projeto demorou a ser desenvolvido, e a *New Line Cinema* buscava realizar mais um filme do Jason, desde que não fosse uma sequência direta da parte 9 para não interferir no gancho com Freddy. Assim, foi lançado no início dos anos 2000, **Jason X** (2001), que leva o assassino ao espaço em uma trama futurista de ficção científica.

Dois anos depois, **Freddy vs. Jason** (2003) finalmente realizou o esperado crossover entre Jason e Freddy Krueger, faturando U\$116.643.421, segundo o *IMDb*, e se tornando a maior bilheteira de ambas as franquias até então.

O reboot de **Sexta-Feira 13** (2009) surgiu como uma tentativa de modernizar a franquia e reintroduzir Jason Voorhees para uma nova geração de fãs. Os produtores da *New Line Cinema* e da *Paramount Pictures* perceberam que havia um interesse renovado por filmes de terror reimaginados, especialmente após o sucesso de outros *reboots*, como **O Massacre da Serra Elétrica** (2003). Esse *reboot* combina elementos dos primeiros quatro filmes originais, contando a história de Jason desde a morte de sua mãe até sua ascensão como o assassino de *Crystal Lake*.

6.1 MERCHANDISING

Os primeiros produtos transmidiáticos que surgiram derivados da franquia foram, principalmente, aqueles que estimulam o colecionismo, como bonecos, brinquedos, roupas e máscaras. Fabricantes como *NECA* e *McFarlane Toys* lançaram figuras detalhadas de Jason, vestidas de acordo com suas várias aparições nos filmes.

Esse modelo se relaciona com a chamada “Teoria da Cauda Longa”, conceito popularizado pelo autor Chris Anderson (2004), que aborda o aumento da variedade de produtos para públicos de nicho. Ao invés de depender apenas do lançamento de um novo filme para atrair o público, a franquia desenvolveu uma gama de produtos e pontos de interação que permitem aos fãs se conectarem com o universo de diferentes maneiras, o que cria uma venda constante e sustentada por esse nicho específico. Essas ofertas atendem aos interesses dos fãs e mantêm o personagem Jason sempre relevante, mesmo fora do cinema, e como recentemente, na era digital, criando um ecossistema transmídia onde o *merchandising* torna-se ferramenta fundamental para o sucesso contínuo e adaptável da franquia.

6.2 SÉRIE DE TV

A *Paramount Pictures* buscou expandir a franquia **Sexta-Feira 13** para a televisão e contratou Frank Mancuso Jr., produtor de cinco filmes da série, para adaptar a atmosfera dos longas ao formato televisivo. Embora não tivesse relação direta com os filmes, a série, inicialmente chamada *The 13th Hour*, usou o título **Sexta-Feira 13** para atrair a atenção do público. Na trama, dois primos herdam uma loja de antiguidades amaldiçoadas pelo antigo dono, que havia feito um pacto com forças ocultas.

A série não se enquadra no conceito de transmídia pois não tem relação alguma com o universo da franquia, apenas usou o nome para obter popularidade entre os fãs. Porém, ainda teve um papel interessante na construção da identidade da marca **Sexta-Feira 13**. A série contribuiu para fortalecer a identidade da franquia, explorando uma narrativa distinta dos filmes, mas mantendo o apelo popular do título. A série demonstrou o potencial da marca para contar histórias variadas no gênero de horror. Mesmo sem conexão direta com Jason Voorhees, conseguiu atrair

o público ao preservar a atmosfera de suspense e terror característica da franquia.

6.3 JOGOS

Em 1985, a franquia fez sua primeira aparição no universo dos games com o lançamento de *Friday the 13th: The Computer Game*, desenvolvido pela Domark para computadores como *Commodore 64*, *Amstrad CPC* e *ZX Spectrum*. No jogo, o objetivo era proteger os monitores de um acampamento enquanto um assassino armado com um facão atacava. Apesar de inovador e violento para a época, com cenas de sangue e mortes, o jogo foi criticado pela falta de fidelidade ao visual de Jason, que aparecia sem máscara e vestido de preto, desagradando muitos fãs.

Em 1989 foi lançado o segundo jogo da franquia, *Friday the 13th* pela NES, trazendo jogabilidade similar ao primeiro jogo, mas com mais elementos dos filmes, como o visual clássico de Jason e uma paleta que remetia a *Crystal Lake*. Misturando ação, plataforma e aventura, o jogo permitia explorar o acampamento e enfrentava chefes em primeira pessoa.

Jason fez aparições não oficiais em jogos como *Splatterhouse* (1988), onde o personagem principal usa uma máscara de hóquei e ganha força sobre-humana, e em *Kid Dracula* (1990) e *Kid Chameleon* (1992), no primeiro um assassino com máscara de hóquei aparece como inimigo do protagonista, e no segundo o protagonista fica mais forte e armado com um machado ao usar a máscara. Apesar das restrições de direitos autorais, a imagem de Jason estava tão enraizada na cultura popular que qualquer personagem usando uma máscara de hóquei era imediatamente associado a ele.

Após a saturação da franquia nos anos 90, em 2006 foi lançado *Friday the 13th: Road to Hell*, um jogo simples para celulares onde o jogador controlava Jason caçando vítimas, mas o título caiu no esquecimento e não está mais disponível. Durante esse período, fãs criaram jogos não oficiais, como *Friday the 13th* (2007), onde o jogador era Jason, e *Friday the 13th: Blood and Water* (2013), focado em escapar da floresta e sobreviver a Jason.

Os jogos criados por fãs refletem diretamente o princípio de multiplicidade descrito por Jenkins. Na multiplicidade, uma mesma história ou universo pode ser explorado sob diversas perspectivas, permitindo a criação de variações que coexistem sem invalidar a narrativa original. Essas variações podem surgir por meio

de produções oficiais, como *reboots*, *spin-offs* e prequelas, ou por criações não oficiais, como *fanfics*, jogos e adaptações feitas por fãs.

Em 2015, Jason retorna de forma oficial, sendo adicionado como um personagem jogável em *Mortal Kombat X*, da *NetherRealm Studios*, juntamente com outros vilões clássicos do cinema.

A popularização de jogos de horror assimétricos, como *Dead by Daylight* (2016), trouxe uma nova abordagem ao gênero, com o foco no confronto entre assassino e sobreviventes. Nesse formato, um jogador assume o papel do vilão, enquanto os outros são as vítimas.

Em 2017, a *Gun Media* lançou *Friday the 13th: The Game*, adaptando essa fórmula para o universo de **Sexta-Feira 13**. No jogo, os jogadores controlam vítimas tentando sobreviver enquanto são perseguidos por Jason, que é controlado por outro jogador. O jogo inclui versões do assassino com habilidades e visuais baseados nos filmes, além de recriar fielmente o acampamento *Crystal Lake*.

O jogo exemplifica o princípio de "Imersão X Extração" de Jenkins, ao oferecer uma experiência que permite aos jogadores se aprofundarem no universo da história. A recriação detalhada de *Crystal Lake*, a presença de personagens e a tensão do confronto com Jason proporcionam uma imersão no universo de **Sexta-Feira 13**, permitindo que os fãs vivenciem diretamente o terror e o suspense característicos da franquia.

Ao mesmo tempo, o jogo possibilita a extração, ao adaptar elementos dos filmes, como a perseguição de Jason e os cenários do acampamento, para a dinâmica interativa de um *multiplayer*. Cada partida funciona como um "episódio" do universo de **Sexta-Feira 13**, permitindo aos jogadores moldarem suas próprias narrativas, seja fugindo de Jason ou assumindo seu papel. Isso expande a experiência da franquia, criando novas interpretações e fortalecendo a conexão dos fãs com o universo.

6.4 QUADRINHOS

Sexta-Feira 13 teve várias adaptações em quadrinhos que expandiram o universo de Jason e *Crystal Lake*, incluindo adaptações de filmes, *crossovers* com outros vilões e histórias originais canônicas. Esses quadrinhos aprofundam aspectos da mitologia, explorando novos detalhes sobre o passado dos personagens e o

ambiente de terror, além de oferecer novas perspectivas sobre a complexidade de Jason, sua construção como uma entidade maligna e os mistérios que cercam o acampamento.

Segundo informações da página *Friday the 13th Wiki*, dedicada somente ao universo de **Sexta-Feira 13**, Jason fez 39 aparições em quadrinhos, sendo o primeiro deles lançado em 1993, chamado *Jason Goes to Hell: The Final Friday*, pela *Topps Comics*. Esta edição é uma adaptação desenhada do filme de mesmo nome, baseada em uma versão mais antiga do roteiro.

Entre 2005 e 2006, a *Avatar Press* lançou quadrinhos em parceria com a *New Line Cinema*, incluindo minisséries e edições especiais. Essas histórias seguiram um estilo semelhante aos filmes, com Jason perseguindo e matando jovens no acampamento. As edições *Jason X Special* e *Friday the 13th: Jason vs. Jason X* se passam após os eventos de **Jason X** (2001), onde o "Uber Jason" aparece em um universo futurista. Na segunda edição, o Jason original é ressuscitado e, após uma luta, ambos decidem fundir seus cérebros.

Entre 2006 e 2008, os quadrinhos de **Sexta-Feira 13** foram publicados pela *WildStorm Comics*, uma divisão da *DC Comics*. Esses quadrinhos aprofundaram o passado de Jason, explorando o ambiente de *Crystal Lake* e o terror psicológico do local. Em *Friday the 13th*, é revelado que o lago já era amaldiçoado por um xamã indígena muito antes de Jason. Já *Pamela's Tale* foca na história da mãe de Jason, contando sua trajetória antes de se tornar a assassina do primeiro filme relatando sua relação com um marido abusivo e de como sua personalidade foi sendo corrompida ao longo dos anos, afetando diretamente a criação de seu filho Jason, até sua morte por afogamento e depois ser trazido de volta a vida por sua mãe que não aceitava a perda.

O quadrinho oferece novas perspectivas do primeiro filme, incluindo uma cena em que Pamela, conversando com uma monitora dentro de um carro, narra a história de seu filho. No filme, seu rosto ainda não é revelado, mas no quadrinho, Pamela é claramente visível, ampliando a compreensão dos eventos originais.

Figura 2: Colagem mostrando cenas do quadrinho *Pamela's Tale* e do filme **Sexta-Feira 13** (1980).



FONTE: CANAL TRASHEIRA VIOLENTA

Os quadrinhos seguintes seguiram mostrando Jason como já habituado nos filmes, com alguns diferenciais como em *Friday the 13th: Bad Land* onde é mostrado o *Crystal Lake* no inverno e *Friday the 13th How I Spent My Summer Vacation* onde uma criança que sofria bullying é “adotada” por Jason. Também foram lançados diversas edições crossovers entre Jason, Freddy Krueger e Ash de **Evil Dead**.

Os quadrinhos de **Sexta-Feira 13** expandem significativamente o universo da franquia, alinhando-se ao conceito de narrativa transmídia de Jenkins (2006), que sugere que diferentes mídias podem adicionar “pequenas partes a uma narrativa maior”. Eles aprofundam a mitologia de Jason e o ambiente de *Crystal Lake*, explorando detalhes não abordados nos filmes, como o passado de personagens como Pamela Voorhees e eventos antes dos assassinatos no acampamento.

Percebe-se que é neste ponto que os quadrinhos superam outras mídias. Essas informações percebidas nas imagens ajudam a construir estética, valores, associação de cores e outros aspectos tratados pela narrativa proposta de uma forma mais rápida e dinâmica (MCCLLOUD,1995), fator que se torna exponencialmente mais efetivo em narrativas que abordam temáticas fantasiosas.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após analisar a franquia **Sexta-Feira 13** fica evidente como ela se tornou um exemplo notável de narrativa transmidiática no cinema de terror. Através de uma história que começou em filmes, e se completou em outras mídias criando uma forma imersiva para os fãs que desejam consumir essa narrativa de diversas formas, seja complementando momentos não vistos nos filmes, explorando o universo em jogos nos quais o jogador pode se colocar no lugar de uma vítima de Jason ou até

mesmo tentar derrotá-lo, a franquia conseguiu manter a relevância tanto do personagem quanto do universo que o cerca ao longo do tempo.

Fica evidente também o quanto a franquia contribuiu para a popularização do subgênero *slasher* e o manteve relevante mesmo após sua saturação, influenciando diversos outros filmes pertencentes a este subgênero, que também expandiram suas narrativas para outras mídias. Isso possibilitou que **Sexta-Feira 13** criasse conexões com outros universos, incluindo *crossovers* com personagens como Freddy Krueger e *Leatherface*, atraindo fãs de outras franquias e ampliando o alcance de seu universo narrativo.

Ao analisar esses aspectos, é perceptível que **Sexta-Feira 13** é um modelo de como o cinema de terror e as narrativas transmidiáticas podem coexistir e se fortalecer mutuamente, mantendo-se relevante mesmo sem depender do lançamento de um novo filme.

ABSTRACT

This research covers the evolution of horror cinema, from its early milestones to the rise of slasher films, highlighting how these movies gained a loyal audience and became objects of fascination for various generations of fans. The analysis investigates the impact of the **Friday the 13th** franchise by expanding its narrative beyond cinema through comics, games, and other products, establishing connections between different platforms and creating a transmedia model that keeps the character Jason Voorhees relevant over time.

Key words: Cinema; Horror; Friday the 13th; Narrative; Transmedia.

REFERÊNCIAS

ADLAKHA, Siddhant; DEBRUGE, Peter; EARL, William; Owen, GLEIBERMA; HOWARD, Courtney; LAFFLY, Tomris; NICHOLSON, Amy; RODRIGUEZ, Rene. **The 100 Best Horror Movies of All Time**. Variety, 2024. Disponível em: <https://variety.com/lists/best-horror-movies-of-all-time/>. Acesso em: 17 out. 2024.

A HORA do Pesadelo. Direção: Wes Craven. Produção: Robert Shaye. Estados Unidos: New Line Cinema, 1984. DVD (91 min).

A GUERRA dos Mundos. Direção: Byron Haskin. Produção: George Pal. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1953. DVD (85 min).

ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. Estados Unidos: [s. n.], 1999.

BECKER, Beatriz. **Telejornalismo de qualidade**: um conceito em construção. Revista Galáxia, São Paulo, dez. 2005.

BROLIA, Marcos. **Sexta-feira 13**. 1980. Disponível em: <https://101horrormovies.wordpress.com/2014/04/17/417-sexta-feira-13-1980/>. Acesso em: 16 out. 2024.

CAMPOS SILVA, André. **O processo comunicacional do clichê cinematográfico em filmes de terror slasher**. Universidade do Vale dos Rios Sinos, Rio Grande do Sul, 2014.

DEL CARMEN DE LA TORRE ARANDA, Maria; MARIA FREIRE, Maximina. **Narrativas Transmídia: Entre Multiletramentos e letramentos transmídia, o que levar para a aula de línguas?**, Online, p. 1-24, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/NpJtTZS7WvTSNKN4NPXNJTd/#>. Acesso em: 5 out. 2024.

DELUMEAU, J. **História do medo no ocidente: 1300-1800**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

FIASPO. **EVOLUÇÃO DOS JOGOS DO JASON**. Youtube, 29 de out. de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f-VrQ9gRixI>. Acesso em: 17 out. 2024.

FREUD, Sigmund. Freud (1926 - 1929) - **Obras completas volume 17: O futuro de uma ilusão e outros textos**. [S. l.]: Companhia das Letras, 2024.

FREDDY vs. Jason. Direção: Ronny Yu. Produção: Robert Shaye, Wes Craven. Estados Unidos: New Line Cinema, 2003. DVD (97 min).

HALLOWEEN - A Noite do Terror. Direção: John Carpenter. Produção: Debra Hill. Estados Unidos: Compass International Pictures, Falcon International Productions, LionsGate, 1978. DVD (91 min).

JANCOVICH, Mark. **Horror the film reader**. New York, Routledge, 2002

JASON Vai para o Inferno: A Última Sexta-Feira. Direção: Adam Marcus. Produção: Sean S. Cunningham, Debbie Hayn-Cass. Estados Unidos: New Line Cinema, 1993. DVD (88 min).

JASON X. Direção: James Isaac. Produção: Noel Cunningham, Sean S. Cunningham, James Isaac. Estados Unidos: New Line Cinema, 2001. DVD (92 min).

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo, Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Transmedia 202: Further Reflections**, Online, 31 jul. 2011. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html?rq=transmedia. Acesso em: 30 out. 2024.

LE Manoir du diable. Direção: Georges Méliès. Produção: Georges Méliès. França: [s. n.], 1896. Disponível em: Youtube (3 min). Acesso em: 1 nov. 2024.

MASCARELLO, Fernando(org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books,1995.

MICHAELIS. Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-ingles/>. Acesso em: 29 out. 2024.

NOSFERATU. Direção: F. W. Murnau. Produção: Enrico Dieckmann, Albin Grau. Alemanha: [s. n.], 1922. DVD (94 min).

NOWELL, Richard. **Blood money - a history of the first teen slasher film cycle**. New York, Continuum Books, 2010.

O GABINETE do Dr. Caligari. Direção: Robert Wiene. Produção: Erich Pommer. Alemanha: Decla Film, 1920. DVD (71 min).

O MASSACRE da Serra Elétrica. Direção: Tobe Hooper. Produção: Vortex, Inc. Estados Unidos: Bryanston Pictures, 1974. DVD (84 min).

O MONSTRO da Lagoa Negra. Direção: Jack Arnold. Produção: William Alland. Estados Unidos: Universal International Pictures, 1954. DVD (79 min).

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Paramount Pictures,Universal Pictures, 1960. DVD (109 min).

SEXTA-FEIRA 13. Direção: Marcus Nispel. Produção: Michael Bay, Sean S. Cunningham, Andrew Form. Estados Unidos: New Line Cinema, Paramount Pictures, 2009. DVD (97 min).

SEXTA-FEIRA 13. Direção: Sean S. Cunningham. Produção: Sean S. Cunningham. Estados Unidos: Paramount Pictures Mundial Warner Bros., 1980. DVD (95 min).

SEXTA-FEIRA 13 - Parte 2. Direção: Steve Miner. Produção: Steve Miner. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1981. DVD (87 min).

SEXTA-FEIRA 13 - Parte 3. Direção: Steve Miner. Produção: Frank Mancuso Jr. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1982. DVD (95 min).

SEXTA-FEIRA 13 - Parte 5: Um Novo Começo. Direção: Danny Steinmann. Produção: Timothy Silver. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1985. DVD (92 min).

SEXTA-FEIRA 13 - Parte 6: Jason Vive. Direção: Tom McLoughlin. Produção: Don Behrns. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1986. DVD (87 min).

SEXTA-FEIRA 13 - Parte 7: A Matança Continua. Direção: John Carl Buechler. Produção: Iain Paterson. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1988. DVD (90 min).

SEXTA-FEIRA 13 - Parte 8: Jason Ataca em Nova York. Direção: Rob Hedden. Produção: Randy Cheveldave. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1989. DVD (101 min)

SEXTA-FEIRA 13 - O Capítulo Final. Direção: Joseph Zito. Produção: Frank Mancuso Jr. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1984. DVD (91 min).

TENÓRIO, VANDERLEI. **Breves considerações sobre o estilo de Alfred Hitchcock.** A terra é redonda eppur si muove, Online, 7 nov. 2024. Disponível em: <https://aterraeredonda.com.br/breves-consideracoes-sobre-o-estilo-de-alfred-hitchcock/>. Acesso em: 5 nov. 2024.

TRASHEIRA VIOLENTA. **Os Quadrinhos de Sexta-Feira 13**, Youtube, 6 de mai. de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2edvm2wXajM>. Acesso em: 17 out. 2024.

VIEIRA, João Luiz. **A construção do medo no cinema.** IMS, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://artepensamento.ims.com.br/item/a-construcao-do-medo-no-cinema/>. Acesso em: 7 dez. 2024.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão: Tecnologia e forma cultural.** [S. l.]: Boitempo Editorial, 2017.