

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
Centro de Filosofia e Ciências Humanas – CFCH
Escola de Comunicação – ECO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura

Mayka Castellano

**RECICLANDO O “LIXO CULTURAL”: UMA ANÁLISE SOBRE O
CONSUMO *TRASH* ENTRE OS JOVENS**

Dissertação de mestrado

Rio de Janeiro

Março de 2009

Mayka Castellano

**Reciclando o “lixo cultural”: uma análise sobre o consumo *trash*
entre os jovens**

Dissertação de mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura (mídia e mediações socioculturais).

Orientador: João Freire Filho

Rio de Janeiro
Março de 2009

Castellano, Mayka.

Reciclando o “lixo cultural”: uma análise sobre o consumo *trash* entre os jovens/ Mayka Castellano. Rio de Janeiro, 2009.

188 f.

Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2009.

Orientador: João Freire Filho

1. “Lixo cultural” 2. Cinema *trash* 3. Produção dos fãs 4. Cultura da Mídia. 5. Estudos Culturais. I. Freire Filho, João (Orient.). II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação. III. Título.

Mayka Castellano

Reciclando o “lixo cultural”: uma análise sobre o consumo *trash* entre os jovens

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da UFRJ, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Rio de Janeiro, 26 de março de 2009.

Banca Examinadora

Prof. Dr. João Batista de Macedo Freire Filho – Orientador (UFRJ)

Doutor em Literatura (PUC-RJ)

Prof. Dr. Erick Felinto de Oliveira (UERJ)

Doutor em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Prof. Dr. Jelder Silveira Janotti Junior (UFBA)

Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos
(Unisinos)

Rio de Janeiro

Março de 2009

Este trabalho é dedicado aos meus amados e saudosos avós Ítalo Castellano e Norá Castellano, que celebraram comigo a entrada para o mestrado, mas não puderam ver o final desse ciclo.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, João Freire Filho, pela efetiva orientação, pelas “lições de vida que não têm preço” e pela amizade.

Às pessoas mais importantes da minha vida: minha mãe Norá e meu padraсто Julio, pelo apoio incondicional, meu irmão Sérgio e minha cunhada Tati, pela admiração constante, ao Leo e ao Bruno (apesar de não respeitarem minha concentração com os gritos no *Mario Kart*) e ao meu amor João, por estar sempre ao meu lado.

Àqueles que ajudaram a tornar a vida acadêmica muito mais feliz: minha querida amiga e revisora providencial, Clara Meirelles, companheira de desabafos e bons momentos, desde o final da graduação; as amigas amadas, Nina e Tali; as indefectíveis *ecogirls*, Dani, Sofia, Fernanda e Tati, e os nem tão presentes, mas estimados, Marcelo, Bruno, João Paulo e Vítor.

À Capes, pela ajuda financeira.

À ECO, onde passei grande parte dos últimos seis anos, entre graduação e mestrado. Aos bons professores que atravessaram minha trajetória nessa Escola, e aos funcionários, principalmente os da secretaria da Pós, sempre tão simpáticos e atenciosos.

Aos fãs que concederam entrevistas, sem as quais o trabalho não existiria, e aos demais colaboradores como Alexandre Paim (enciclopédia *trash* sempre disponível no MSN) e Larissa Grutes (amiga de longa data e tradutora). A todos que, nesses dois anos, se lembravam de mim quando viam algo tosco, e faziam questão de me avisar.

A cidade de Leônia refaz a si própria todos os dias: a população acorda todas as manhãs em lençóis frescos, lava-se com sabonetes recém-tirados da embalagem, veste roupões novíssimos, extrai das mais avançadas geladeiras latas ainda intatas, escutando as últimas lengalengas do último modelo de rádio (...).

Mais do que pelas coisas que todos os dias são fabricadas vendidas compradas, a opulência de Leônia se mede pelas coisas que todos os dias são jogadas fora para dar lugar às novas. Tanto que se pergunta se a verdadeira paixão de Leônia é de fato, como dizem, o prazer das coisas novas e diferentes, e não o ato de expelir, de afastar de si, expurgar uma impureza recorrente. O certo é que os lixeiros são acolhidos como anjos e a sua tarefa de remover os restos da existência do dia anterior é circundada de um respeito silencioso, como um tiro que inspira a devoção(...)

Ninguém se pergunta para onde os lixeiros levam os seus carregamentos: para fora da cidade, sem dúvida; mas todos os anos a cidade se expande e os depósitos de lixo devem recuar para mais longe; a imponência dos tributos aumenta e os impostos elevam-se, estratificam-se, estendem-se por um perímetro mais amplo.

Acrescente-se que, quanto mais Leônia se supera na arte de fabricar novos materiais, mais substancioso torna-se o lixo, resistindo ao tempo, às intempéries, à fermentação e à combustão. É uma fortaleza de rebotalhos indestrutíveis que circunda Leônia, domina-a de todos os lados como uma cadeia de montanhas.

O resultado é o seguinte: quanto mais Leônia expele, mais coisas acumula (...) renovando-se todos os dias, a cidade conserva-se integralmente em sua única forma definitiva: a do lixo de ontem que se junta ao lixo de anteontem e de todos os dias e anos e lustros.

A imundice de Leônia pouco a pouco invadiria o mundo se o imenso depósito de lixo não fosse comprimido, do lado de lá de sua cumeeira, por depósitos de lixo de outras cidades que também repelem para longe montanhas de detritos. Talvez o mundo inteiro, além dos confins de Leônia, seja recoberto por crateras de imundice, cada uma com uma metrópole no centro em ininterrupta erupção. Os confins entre cidades desconhecidas e inimigas são bastiões infectados em que detritos de uma e de outra escoram-se reciprocamente, superam-se, misturam-se.

(Ítalo Calvino. As cidades invisíveis)

RESUMO

Castellano, Mayka. **Reciclando o “lixo cultural”**: uma análise sobre o consumo *trash* entre os jovens. Rio de Janeiro, 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

Este trabalho se propõe a analisar as práticas e as motivações sociais dos fãs de cultura *trash* (artefatos da indústria cultural que não atendem aos padrões morais e/ou às normas de qualidade técnica e artística dominantes). Com base no exercício metodológico da *netnografia* e de entrevistas em profundidade, e com o apoio de conceitos e argumentações teóricas formuladas no âmbito dos Estudos Culturais, procuro apresentar o universo do “lixo cultural” como facilitador da inserção do fã no papel de produtor. Investigo, também, a busca por autenticidade e distinção social entre os consumidores de produtos identificados com o mais baixo estrato da cultura de massa. Assim, pretendo contribuir para a reflexão sobre as novas e complexas disposições das hierarquias do gosto e para as considerações sobre a criação de interessantes redes de sociabilidades juvenis mediadas pela tecnologia.

ABSTRACT

Castellano, Mayka. **Recycling cultural garbage**: an analysis on the consumption of trash among young people. Rio de Janeiro, 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

This study aims to examine the practices and social motivations of fans of trash culture (artifacts of the cultural industry that do not meet the moral standards and/or canon of dominant technical and artistic quality). Based on the methodological practice of netnography, in-depth interviews, and with the support of theoretical concepts and arguments formulated in the context of Cultural Studies, I introduce the universe of “cultural garbage” as an easier way to insert the fan in the role of the producer. I also investigate the search for authenticity and social distinction through the consumption of products identified with the lowest stratum of mass culture. Thus, I would like to contribute to discussions about the new and complex provisions of taste hierarchies and to the considerations on the creation of interesting sociability networks mediated by technology, among young people.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1 – O “LIXO CULTURAL”.....	22
1.1 O que é <i>trash</i>?.....	22
1.2 “Coleta seletiva” – os diferentes tipos de “lixo”.....	26
1.2.1 Ficção científica.....	26
1.2.2 Filme B.....	29
1.2.3 <i>Exploitation</i>	31
1.2.4 <i>Fan films</i>	34
1.2.5 “Tosqueira” e a cultura do <i>spoof</i>	35
1.2.6 Pornografia.....	36
1.3 O horror: a alma do cinema <i>trash</i>.....	39
1.3.1 <i>Slasher</i>	41
1.3.2 <i>Gore</i> e <i>splatterpunk</i>	42
1.3.3 <i>Snuff</i> , <i>shockumentary</i> e <i>mondo</i>	43
1.3.4 <i>Terrir</i> : o horror avacalhado de Ivan Cardoso.....	48
 CAPÍTULO 2 – O TRASH NA ACADEMIA E A COMUNIDADE DE FÃS	 52
2.1 Processando o “lixo” na Academia.....	52
2.2 As práticas dos fãs como objeto de estudo.....	54
2.2.1 O receptor passivo – a crítica tradicional.....	55
2.2.2 O consumidor ativo – uma mudança na percepção.....	57
2.3 Quem são os fãs de <i>trash</i>?.....	59
2.4 Lixo é coisa de homem! O <i>trash</i> como subcultura cinematográfica.....	60
2.4.1 <i>Academic bad-boys</i> : o elogio ao politicamente incorreto.....	62
2.4.2 “Filme de terror sem mulher gostosa gritando não é filme de terror, não é?”.....	64
 CAPÍTULO 3 – O “LIXO CASEIRO”: O FÃ COMO PRODUTOR CULTURAL.....	 71
3.1 “Fazendo os meus <i>trashinhos</i>”.....	71
3.1.1 Alta tecnologia para fazer <i>feio</i>	73
3.2 As produtoras independentes.....	75
3.3 Compartilhando o “lixo cultural”: a sociabilidade mediada pelo <i>trash</i>.....	81
3.4 O guru: José Mojica Marins, o Zé do Caixão.....	88
3.4.1 De cineasta de galinheiro ao premiado <i>Coffin Joe</i> : os baixos recursos e o estilo <i>mojica</i> de fazer cinema.....	89
3.4.2 Gênio ou demente? O dilema de Mojica como espelho para o <i>trash</i>	96
 CAPÍTULO 4 – DISTINÇÃO PELO “MAU GOSTO”: QUANDO ADORAR O “LIXO” CONFERE STATUS.....	 100

4.1 A distinção pelo “mau gosto” em retrospectiva: românticos, <i>merveilleux</i> , <i>zazous</i> , dândis, punks etc.....	101
4.2 A sociologia do gosto de Bourdieu.....	105
4.3 O conceito de capital subcultural de Thornton: uma proposta de abordagem a partir da retomada da idéia de classe.....	109
4.4 A Internet como ameaça ao ideal <i>underground</i>	112
4.5 O <i>camp</i> como libertação: o fã de <i>trash</i> é o dândi pós-moderno?.....	114
4.6 As disputas simbólicas no consumo de <i>trash</i>	116
4.6.1 Atitude <i>cult</i> : a proximidade velada entre o cinema de arte e o <i>trash</i>	117
4.6.2 Ideologia em meio aos detritos.....	125
4.6.3 “Só burro pra <i>não</i> gostar de ‘lixo’”!.....	127
 CAPÍTULO 5 – O GROTESCO E O RISO NO <i>TRASH</i>	 136
5.1 O grotesco romântico de Victor Hugo: o gosto não canônico como libertação na arte.....	137
5.2 A análise histórica de Kayser: o grotesco como categoria estética.....	138
5.3 O “horrível” que dá sentido à vida: positividade e ideologia na teoria do grotesco em Bakhtin.....	139
5.4 O <i>trash</i> como apego ao grotesco: escatologia modernista ou rebaixamento rabelaisiano?.....	140
5.5. O riso.....	144
5.6 “Jesus nunca riu” e considerações sobre a presença diabólica no <i>trash</i>	145
5.7 Rindo do que é horrível.....	150
5.8 A satisfação pela superioridade e o alívio de pulsões: o riso <i>hobbesiano</i> e o riso psicanalítico.....	152
5.9 As sutilezas do riso na cultura <i>trash</i>	156
5.9.1 “Quem já riu de um filme de terror?”.....	159
5.10 O riso parodístico na produção amadora: rindo da desgraça alheia?.....	163
5.11 Qual é o riso da cultura <i>trash</i> ?.....	167
 CONCLUSÃO.....	 173
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	 178

INTRODUÇÃO

Em 18 de dezembro de 2006, importantes pesquisadores da área de comunicação, ligados principalmente à cibercultura, reuniram-se no auditório da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) do Rio de Janeiro para debater a Cultura Digital *Trash*. A despeito do sol escaldante e da proximidade com as festas de fim de ano, dezenas de ouvintes permaneceram no auditório, durante as quase 10 horas de evento. Entre os temas apresentados, estavam a cibercultura punk, a “cauda longa” na Web 2.0, o estilo de música “noise”, os limites do formato mp3, a nova geração de games e a cultura do *spoof* na Internet.

A mistura aparentemente caótica de temas e abordagens tem uma explicação: o *trash*, como cultura, ou subcultura, não possui conceituação definitiva, dando margens a diferentes apropriações, que, apesar de divergentes, não são equivocadas. No caso do evento supracitado, cada um dos pesquisadores buscou uma aproximação do tema com o seu objeto de estudo, tendo em vista as práticas possibilitadas pelas novas ferramentas da comunicação. Ou seja, analisaram o avanço das plataformas digitais que permite maior produção, divulgação, consumo e compartilhamento de uma cultura antes relegada à margem do *mainstream* — o “lixo cultural”.

A grande questão é que se o chamado “lixo cultural” é tudo aquilo que está à margem da cultura *mainstream*, e, ao mesmo tempo, também não é alta cultura, diversos tipos de artefatos podem ser considerados *trash*. No caso desta dissertação, meu objetivo é pesquisar o consumo de um tipo específico de produto: os filmes *trash*. Essa escolha metodológica, no entanto, não me livra de diversas dificuldades de definição, que serão abordadas, no momento oportuno, ao longo deste trabalho.

A idéia de pesquisar sobre esse objeto surgiu a partir de um interesse pela discussão acadêmica acerca do gosto e, especificamente, do *mau gosto*. Ao entrar em contato com a teoria que Susan Sontag desenvolveu a respeito da sensibilidade *camp*¹, senti-me atraída por estudar esse tipo de sensação sintetizada pela máxima “é tão ruim que é bom”.

Aplicado ao estudo de bens culturais, o conceito *camp* apresenta um caminho a ser seguido no esforço da compreensão do porquê de alguns artefatos considerados

¹ Sensibilidade diferenciada, onde a estetização, o estilo, o exagero e o artifício são supervalorizados, em um “hedonismo audacioso que sucede ao bom gosto” (Sontag, 1987; Freire Filho, 2003).

“péssimos”, “horrorosos”, “toscos”, “nojentos” pelo público em geral serem alçados a elementos de culto por uma minoria devota. Como minha intenção, desde o princípio, não era estudar especificamente a produção e os objetos, mas as possíveis formas de apropriação, deparei-me com a necessidade de buscar um grupo de consumidores que realizasse a fruição do *trash* de forma sistemática. Ou seja, um grupo de fãs que existisse na vida real e materializasse a abstrata idéia de “pessoas que gostam de coisas ruins”. A solução para esse primeiro problema metodológico veio com a descoberta de uma comunidade muito articulada de entusiastas do “lixo cultural”: os fãs de filmes de horror e seus diversos subgêneros. Com o objeto delimitado, pude aprofundar-me nas características desse público, que pode ser definido, em linhas gerais, como jovem (neste trabalho, considere como jovem a faixa etária de 14 a 30 anos), de classe média e do sexo masculino.

A chave para compreendermos esse tipo de fruição está na constatação de que, ao consumirem tais produtos, esses indivíduos realizam um processo de *reciclagem cultural*, que consiste basicamente na transformação de produtos da mídia identificados com o mais baixo estrato da cultura de massa em marcas de autenticidade e de distinção social. Não se trata simplesmente do consumo de produtos de baixa qualidade artística, e sim do consumo associado à consciência da má qualidade, sendo observada nessa atitude algo de meritório, a partir do que construirão seus estilos de vida e signos de diferenciação.

É a relativização do ideal tradicional de distinção. O que era prerrogativa das vanguardas estéticas e da fruição das mais eruditas formas de cultura passa a ser associado, também, ao que antes era motivo de repulsa. Mas, se nos movimentos artísticos de vanguarda a afronta aos padrões era programática e visava a objetivos políticos, no *trash* isso não apresenta um viés declaradamente político e a principal motivação é o entretenimento. Se até o modernismo a exibição de *status* se dava principalmente através de um gosto elevado, as novas hierarquias do gosto, identificadas pelo chamado pensamento pós-moderno, possibilitam que parte do público busque no consumo do “lixo cultural” um modo de diferenciação no interior de determinados segmentos da população.

Essa situação torna-se possível, hoje, graças às novas formas como se configuram as hierarquias do gosto, em que posições, antes fixas, tornam-se fluidas e os limites entre alta e baixa cultura ficam cada vez mais intrincados. O que tentarei mostrar ao longo deste trabalho, porém, é que tal mudança de percepção possibilitada por

apropriações menos rigorosas precisa ser encarada com cautela, pois não resultou numa quebra total das hierarquias e classificações. Pelo contrário, em muitos casos, serviu para sua consolidação e redefinição.

Desta forma, meu objeto de análise são as motivações e as práticas sociais dos fãs de filmes *trash*. O primeiro ponto debatido nessa dissertação é como esses filmes podem ser classificados. De maneira geral, são filmes de baixo orçamento, com produções, direções e atuações que, na maioria dos casos, não atendem aos padrões canônicos e às normas convencionadas de qualidade técnica, artística e valores morais. No início, nos anos 1950, muitos eram realizados de maneira séria e o humor que provocavam era involuntário. Hoje, a maioria é conduzida por essa estética de maneira consciente², e, para isso, contribui, de maneira fundamental, o papel do fã, tanto como gerador de uma demanda específica dentro do mercado cinematográfico, quanto como realizador de seus próprios filmes, passando à condição de produtor cultural (Jancovich, 2002; Sconce, 1995).

Muitas vezes, o *trash* aparece associado ao conceito de *cult*, que apresenta uma definição também nebulosa. Este termo é veiculado com frequência na mídia, porém seus usos são bastante variados e muitas vezes contraditórios. Normalmente, o senso comum relaciona *cult* a uma atitude de consumo cultural elevado, vinculado à acessibilidade restrita. Um exemplo claro é associação feita entre cinema de arte e cinema *cult*. Neste projeto, no entanto, utilizo o conceito ligado à necessidade de se construir e proteger um senso de raridade e exclusividade não através de um gosto cultural elevado, mas através da reinterpretação do gosto, que passa pela sensibilidade *camp*. Ou seja, nesta pesquisa, *cult* está diretamente atrelado ao ato de se cultuar a estética *trash* (Sconce, 1995; Sontag, 1987).

Ao falar em distinção através do consumo de *trash*, amplio a idéia de distinção baseada no conceito de capital cultural, cunhado por Pierre Bourdieu, associando-o, principalmente, à noção de capital subcultural formulada por Thornton, que seria a competência e o conhecimento acumulados no uso dos códigos de uma subcultura,

² Apesar disso, ainda podem ser encontrados filmes que provocam o humor involuntariamente. *Cinderela baiana*, de 1998, protagonizado pela ex-dançarina de axé Carla Perez, é um exemplo disso. Produzido para ser uma cinebiografia, o filme passou a ser apreciado pelos fãs de *trash*. Parte do *nonsense* dessa produção pode ser vista em uma cena disponível no YouTube onde, imediatamente após fazer um libelo contra a miséria infantil e a falta de perspectivas para a juventude, a protagonista dança, animadamente, uma música com a sugestiva letra “pau que nasce torto nunca se endireita...” No Orkut, há uma comunidade com 843 membros só para “homenagear” essa cena.

(<http://www.youtube.com/watch?v=6HDvaLOq-6Y> cena do filme)

(<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=21200751> comunidade do Orkut).

familiaridade com os estilos e gêneros valorizados internamente no grupo e que conferem prestígio a quem sabe manejá-los (Bourdieu, 1997; Thornton, 1995; Freire Filho, 2007).

Conjugando o embasamento teórico e o uso de um referencial empírico, este trabalho se propõe, em suma, a esclarecer uma questão central: por que uma parcela jovem da população de classe média, com acesso a diversos tipos de bens culturais, se dedica à fruição e à celebração do que é rotulado como o que há de pior na cultura de massa? A partir desse questionamento, surgem outros objetivos importantes como: a elucidação da forma com que os fãs de “lixo cultural” podem buscar distinguir-se do público *mainstream* através do consumo de itens considerados de baixa qualidade técnica e artística; a utilização de uma sensibilidade estética associada à idéia de *camp* nesse processo; a compreensão de como a atração pela cultura *trash* possibilita a criação de uma rede de sociabilidade baseada em trocas pela Internet; e como esse consumo de produtos inicialmente desvalorizados pode se configurar como um item fundamental da construção de suas identidades; e, por fim, a investigação da atuação do fã como produtor de filmes, mudando sua condição de receptor de produtos da mídia, levando em consideração as novas perspectivas proporcionadas pela difusão das tecnologias da comunicação.

No Brasil, o gênero *trash* começou a ganhar mais destaque nos anos 1980, com o início da popularização dos aparelhos de videocassete, que permitiram uma apreciação mais detalhada dos filmes. Tornou-se possível, com isso, a criação de grupos de aficionados que promoviam sessões de exibição. Tais grupos eram normalmente ligados a colecionadores e locadoras de vídeo especializadas. Foi com a chegada dessa tecnologia que começou a ser possível, também, que os fãs se aventurassem na confecção de suas próprias obras. De acordo com Piedade (2008), o próprio estilo preferido na realização de vídeos amadores (o horror associado à comédia) deve-se, em parte, à presença desse tipo de equipamento:

O vídeo chegou relativamente cedo ao Brasil, já no final da década de 60, pouco depois de ter sido lançado comercialmente no exterior, os primeiros modelos portáteis de *video tape* aportaram por aqui. A nova tecnologia evoluiu rapidamente, se popularizando no início dos anos 90, quando se tornaram mais acessíveis as *camcorders*, câmeras de tamanho menor e com fita embutida destinadas ao uso doméstico e profissional (...) Outro fator que podemos destacar nesse direcionamento rumo a um horror mais debochado e gráfico, exagerado na representação da escatologia e da violência, foi a moda

trash na primeira metade dos anos 90. Reflexo de um movimento de resgate e valorização dos filmes baratos, considerados de mau gosto e desprezados, que começara nos Estados Unidos na década anterior e a decorrente criação de uma subcultura a eles devotada. O que não só fomentou a edição dessas obras em *home video* como incentivou novas produções (2008: 102-104).

A disseminação da Internet se configura como o segundo marco importante na consolidação e articulação dessa comunidade. Hoje, os fãs de *trash* contam com uma enorme quantidade de *websites* dedicados ao assunto, como o “Boca do Inferno”³ e o “Putrescine”⁴, onde podem participar de fóruns de discussão, nos quais, além de informações, são trocados e comercializados vídeos. Com a expansão da mídia digital, filmes raros que eram restritos a poucos colecionadores passam a estar disponíveis na rede.

O mundo virtual tem grande relevância dentro do campo que decidi estudar. O universo de fãs de cultura *trash* é formado por pessoas que demonstram muita intimidade com as novas tecnologias da comunicação. Não raro, as primeiras reações dos fãs ao meu pedido de entrevista eram pontuadas por perguntas do tipo “você tem orkut?”, “você tem MSN?”, “você tem Skype?”, além de alguns outros nomes que eu não sabia sequer que existiam. As tentativas de aproximação através da rede foram muito facilitadas por meio desses mecanismos; ao mesmo tempo, quando era cogitada a possibilidade de uma entrevista presencial, a reação não era das melhores. Os fãs de *trash*, assim como a maioria dos jovens “conectados”, sentem-se mais à vontade no mundo virtual.

Hoje, o contato presencial entre os próprios fãs também foi diminuído, e os fóruns de debate pela Internet cresceram. *Online*, eles trocam vídeos, assistem e fazem seus comentários. Os eventos são situações mais festivas, para reunir os fãs em torno de algum acontecimento, como uma convenção, o lançamento de algum filme ou uma festa temática. A Internet provocou um rearranjo na forma de comunicação entre os fãs, e é através dela que eles criaram e mantêm uma extensa e ativa rede de sociabilidade mediada por computadores.

A metodologia utilizada nesta pesquisa foi, dessa forma, bastante influenciada pela importância do meio virtual nessa comunidade e contou com duas etapas concomitantes. A primeira efetuou-se através da leitura da bibliografia pertinente, que

³ www.bocadoinferno.com

⁴ www.putrescine.com.br

inclui fundamentos da crítica da cultura de massa, da crítica pós-moderna, das teorias da cultura de consumo, dos estudos sobre fãs, da sociologia do gosto e dos estudos culturais, além de trabalhos recentes publicados principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra relativos ao cinema de horror e ao *trash*.

Na segunda etapa, a fim de analisar de que forma as questões referentes ao consumo de produtos *trash* aparecem refletidas na vivência cotidiana dos fãs, optei por duas frentes: na primeira, utilizei as ferramentas da Internet para analisar essa comunidade fortemente atrelada aos mecanismos da rede, e, na segunda, privilegiei as entrevistas em profundidade e a observação participativa no Phobus (“Único cineclube brasileiro dedicado exclusivamente a filmes Trash, B, Midnight, Low-Budget e ladeira abaixo!”⁵), que apresenta sessões quinzenais na Tijuca, zona norte do Rio de Janeiro e em duas sessões de pré-estréia de produções que movimentaram essa comunidade de fãs: *Planeta Terror*, dirigido por Robert Rodriguez, em novembro de 2007, e *Encarnação do demônio*, de José Mojica, em agosto de 2008. Essas situações, no entanto, foram menos proveitosas do que o esperado, devido ao escasso público presente tanto no cineclube (média de 10 participantes) quanto nas sessões (cerca de 15 espectadores). A primazia do meio virtual na articulação dessa comunidade me levou a privilegiar a *netnografia* em relação à etnografia tradicional. As entrevistas individuais, porém, foram de extrema importância.

O Orkut aparece ao longo de toda dissertação, tanto para confirmar a abrangência de determinado assunto, quanto como fonte de declarações e depoimentos. Este site de relacionamentos se configura, hoje, em uma interessante fonte de dados devido ao fácil acesso aos membros das comunidades e à possibilidade de se analisar o perfil de cada participante.

O perfil é a principal instância de representação do usuário do Orkut. A partir das informações disponibilizadas, o usuário tenta ali encenar um papel social. O termo “representação” é aqui utilizado no sentido empregado por Goffman, referindo-se “...a toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes alguma influência” (Cruz e Silva, 2007).

Hoje, já é reconhecida academicamente a importância dessa rede de contatos mantida pela Google como ferramenta para realização da prática da *netnografia*⁶. As

⁵ <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=28542752>

⁶ A escolha pelo Orkut se justifica, também, por ser esse o site de relacionamentos de maior sucesso no Brasil. De acordo com os dados fornecidos pela Google, 51,19% dos usuários são brasileiros e 60,48%

principais comunidades utilizadas na pesquisa foram: “Trash, gore e terror em geral”, com cerca de 12 mil membros e a “Filmes trash caseiros”, com mais de 5 mil⁷. Criada em maio de 2004, a “Trash, gore e terror em geral” é a maior comunidade do Orkut dedicada ao cinema *trash*⁸ e nela se reúnem principalmente os fãs dos subgêneros mais violentos do terror. Na “Filmes trash caseiros” (criada um mês depois), a idéia é agrupar fãs que produzem seus próprios filmes. Ali, eles trocam experiência, divulgam seus filmes, debatem as subseqüentes críticas e buscam ajuda em questões técnicas.

Para poder ter acesso a todo o conteúdo trocado nessas comunidades, tornei-me membro de ambas no final de 2006. A seleção das pessoas que seriam entrevistadas funcionou da seguinte forma: enviei cerca de 60 questionários (com perguntas básicas sobre o apego ao *trash*, além do pedido de um breve perfil social) por e-mail, para outros participantes das comunidades. A partir das respostas recebidas, pude escolher os indivíduos que se mostraram mais dispostos a compartilhar suas experiências, o que resultou em um total de 28 entrevistas em profundidade, realizadas pessoalmente, por telefone, skype, MSN, gtalk (mecanismo de conversa online da *Google*) e mesmo por interações via Orkut (scraps, depoimentos e mensagens). Todas as entrevistas seguiram um roteiro previamente preparado, mas que, em muitos casos, sofreu modificações de acordo com as respostas fornecidas.

Das 12 pessoas que tentei entrevistar pessoalmente, apenas quatro aceitaram, o que aumentou a importância da participação no cineclube como forma de conseguir um contato presencial com esses jovens fãs de *trash*. Já pela rede, a grande maioria agiu de maneira bastante solícita⁹. Muitos foram entrevistados mais de uma vez e todos sabiam que minha abordagem se devia à realização de uma dissertação de mestrado. Vários, inclusive, ficaram honrados em ver o *trash* como objeto de pesquisa acadêmica, o que aumentou ainda mais sua vontade de participar.

têm idade entre 18 e 25 anos. Esses dados, no entanto, não são totalmente confiáveis, pois todas as crianças e adolescentes que participam do Orkut (e são muitos) colocam a idade mínima permitida pelo site (18 anos) ou inventam uma outra idade e muitos brasileiros preferem escolher nacionalidades diferentes para tornar o perfil mais “divertido”, o que leva a quantidade oficial de brasileiros ser menor do que é verificada na prática.

⁷ Os números relativos ao Orkut citados nessa dissertação foram atualizados em fevereiro de 2009.

⁸ A maior comunidade sobre terror é a “Eu adoro filmes de terror”, com cerca de 300 mil membros. Essa comunidade não foi usada na pesquisa porque ela é relativamente pouco ativa, se comparada à “Trash, gore e terror em geral”, que reúne apenas os fãs mais devotados.

(<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=703146>)

⁹ Em muitos momentos da pesquisa, precisei bloquear alguns dos entrevistados em minha lista do MSN, pois, todas as vezes que eu estava *online*, eles me sugeriam filmes, mandavam resenhas, contavam sobre seus novos projetos ou simplesmente falavam sobre suas experiências ligadas ao consumo desses filmes.

Como os temas das entrevistas fazem referência a assuntos tratados em todos os capítulos da dissertação, optei por apresentar as falas dos fãs e suas respectivas análises ao longo de todo o texto, de acordo com cada tópico em questão. Conforme foi assinalado, além do material coletado no meu contato direto com os entrevistados, também utilizo como objeto de análise algumas manifestações dos fãs nas duas comunidades do Orkut. Sempre que isso aconteceu, busquei informações mais precisas sobre quem eram aquelas pessoas (idade, cidade, profissão), mas nem sempre foi possível, pois muitos perfis do site são incompletos ou inacessíveis¹⁰. Como a sociabilidade criada em torno do *trash* é uma questão de extrema importância nessa pesquisa, o Orkut também foi essencial, pois, diferentemente das entrevistas, em que cada fã foi consultado isoladamente, no site de relacionamentos, eles estão em interação, o que permite a visualização de diversas formas de conflitos, cooperação e disputas simbólicas essenciais para minhas considerações em todo o texto.

Existem ainda outros tipos de *websites* que serviram como fonte de consulta e oferecem grande quantidade de resenhas, críticas e resumos das principais produções *trash* audiovisuais, como o “Putrescine” e o “Boca do Inferno” (neste, foram de extrema valia, principalmente, as críticas do jornalista e aficionado Felipe M. Guerra).

Como já foi indicado nessa introdução, a definição do conceito de *trash* se apresenta como ponto de partida para a realização da pesquisa. Assim, o primeiro capítulo é dedicado ao debate do que é, afinal, o *trash*, e aos usos que faço do termo. Além disso, empreendo o que chamo de “coleta seletiva”. Isto é, uma espécie de taxonomia do “lixo audiovisual”, em que apresento os principais gêneros ligados a essa estética, com destaque para o horror e seus subgêneros.

No segundo capítulo, proponho uma discussão sobre de que forma é possível se processar o “lixo” na universidade, chamando a atenção para o processo de legitimação do estudo sobre esses filmes e para as diferentes formas de abordagem da questão do fã no ambiente acadêmico das últimas décadas. Nesse capítulo, apresento, também, a conectada comunidade brasileira de fãs de *trash* e suas características que ajudam a traçar um perfil desses consumidores (como jovens do sexo masculino, moradores de grandes centros urbanos e de classe média). A partir disso, proponho um olhar mais detalhado para as questões implicadas no fato de os entusiastas do *trash* serem, em sua

¹⁰ Durante a realização dessa pesquisa, a Google, empresa que controla o Orkut, foi disponibilizando opções que aumentavam a privacidade dos usuários. Hoje, quem utiliza o Orkut pode “trancar” informações do seu perfil, de suas fotos, vídeos etc, que passam a estar disponíveis apenas para os amigos que fazem parte de sua rede.

grande maioria, homens, e em como isso se reflete na condução do contato entre os fãs e nas próprias obras alinhadas com essa estética. Também analiso a importância que o meio virtual tem para esse grupo e como a Internet foi fundamental para o estabelecimento de uma intensa rede de trocas

O terceiro capítulo é dedicado à produção de *trash* por parte dos fãs. Hoje, grande parte dos vídeos que são cultuados são escritos, realizados e estrelados por eles mesmos. O próprio tipo de estética buscada por esses filmes facilita a inserção do aficionado no papel de produtor cultural. Seguindo a máxima de fazer da necessidade uma virtude, eles se aproveitam da limitação técnica, dos poucos recursos financeiros, e da precariedade de uma maneira geral, para criar seus filmes. A familiaridade com a tecnologia digital, o barateamento das formas de filmagem e a facilidade de distribuição proporcionada pelos mecanismos da Internet são analisados, assim como a imagem e a trajetória de José Mojica, o Zé do Caixão, espécie de mentor dessa geração que cultua o “lixo cultural”.

No quarto capítulo, proponho uma discussão fundamental para o desenvolvimento de minha análise a respeito do *trash*: a valorização do “mau gosto” como forma de distinção social. Baseada nas perspectivas teóricas fundadas por Pierre Bourdieu (2006 [1979]) a respeito da sociologia do gosto e sua atualização por pesquisadores ligados aos estudos culturais, busco elucidar as estratégias utilizadas pelos fãs para transformarem o apreço por um produto desvalorizado pelo senso comum e pelas tradicionais esferas de legitimação cultural em distintivo de autenticidade. Apoiando-se, mesmo que intuitivamente, na sensibilidade *camp*, esses jovens estabelecem barreiras tácitas para quem pode ou não cultuar o lixo, em uma interessante disputa simbólica traduzida em palavras e códigos no discurso e na interação dos fãs.

No quinto e último capítulo, busco aproximar o estudo do *trash* das importantes contribuições de pensadores de diferentes épocas sobre o grotesco. A partir dessas reflexões, procuro encontrar pontos de aproximação e distanciamento entre o consumo dessa categoria de arte e do meu objeto de estudo. Depois de uma breve retrospectiva teórica a respeito do grotesco, proponho, também, uma discussão acerca do papel do humor no domínio do horror. Ao citar um fã, que questiona “quem já riu de um filme de terror?”, busco diferenciar os tipos de risos que o sofrimento alheio, ou a simulação dessa dor, podem causar, e os distintos papéis que cada uma dessas aproximações bem-humoradas desempenha dentro do universo da cultura *trash*.

É dessa forma, portanto, que se organiza essa dissertação, dedicada, fundamentalmente, à compreensão de um interessante circuito cultural, que comporta diferentes dinâmicas tão caras à análise de nossa sociedade contemporânea, em que as disputas de gosto pautadas em hábitos de consumo são cada vez mais importantes e se manifestam, não raro, através de estratégias complexas. Acredito, por fim, que essa pesquisa só faz sentido se o seu objeto for compreendido tendo-se em conta a importância que o entretenimento usufrui em nossa sociedade, como um lócus privilegiado para o desenvolvimento de uma série de transformações no campo da comunicação e como estimulador de diversas práticas culturais, fortemente atreladas à manutenção de sociabilidades, principalmente entre as gerações mais jovens.

CAPÍTULO 1 – O “LIXO CULTURAL”

1.1 O que é *trash*?

Banquete da morte tem fartas cenas de nudez feminina e masculina (inclusive nudez frontal, o que não é freqüente fora da seção pornô da sua locadora), bastante sexo softcore, efeitos criados pelo próprio Tristano, e que são pra lá de bagaceiros (especialmente numa cena de jantar onde há uma enorme bunda como prato principal, uma baixela cheia de seios e outra com dois cérebros decorados! hahahahahahaha), e até uma rápida seqüência bizarra num clube fetichista. Resumindo: tem de tudo um pouco para atrair a todos os tipos de público: sexo, perversão, violência, canibalismo e muita, mas muita abobrinha. Além disso, conta com uma rápida participação do lendário astro pornô/trash Ron Jeremy, aquele gordo escroto que, diz a lenda, conseguia se fazer um "auto-boquete"! É ou não é o filme dos sonhos de todo adorador do cinema bagaceiro?¹¹

O trecho acima é parte de uma crítica de Felipe Guerra sobre o filme *Banquete da morte* (1992), do diretor Mike Tristano. O estilo da descrição revela que o autor, além de crítico, é um grande entusiasta do cinema *trash*. Em suas palavras, “cinema bagaceiro”. Seus artigos são publicados no site Boca do Inferno, referência para os fãs de terror e outros subgêneros do *trash*. Quando questiona se os ingredientes supracitados não seriam o suficiente para tornar a produção o filme dos sonhos de qualquer fã de cinema bagaceiro, Felipe dá algumas pistas dos elementos que não podem faltar em um *trash* “dos bons”.

Uma das principais questões que envolvem essa pesquisa é exatamente o que seria, no fim das contas, um filme *trash*. Um dos grandes problemas de se trabalhar com o conceito de “lixo cultural” é a falta de uma definição que não se apóie na negação, onde o *trash* é aquilo que *não* obedece às normas canônicas do cinema, *não* corresponde ao gosto *mainstream*, *não* é “hollywoodiano” etc. A prática de buscar a conceituação através da comparação é recorrente em textos de diversos estudiosos, como é o caso de Eric Schaefer, a respeito do gênero *exploitation*, que será apresentado mais adiante:

Filmes adultos, sejam eles filmes de sexo *soft-core* ou *hard-core*, filmes gore, ou outros gêneros extremos, têm suas próprias regras e convenções. Eles se apresentam como alternativas ao “texto realista clássico” que dominou por quase um século Hollywood e muitos outros cinemas nacionais. Conforme argumento em *Bold! Daring! Shocking! True!*, filmes *exploitation* são vistos como ruins ou

¹¹ Disponível em <http://www.bocadoinferno.com/romepeige/filmes/B/B35.html>

deficientes quando comparados aos filmes *mainstream*. Mas esse julgamento é baseado no fato de que eles não aderiram às convenções do *mainstream*. Em vez disso, eles funcionaram fora de uma estética que privilegiou o espetáculo na forma de educação e deleite e foram, portanto, diferentes do paradigma dominante de Hollywood que favoreceu personagens psicologicamente motivados, causalidade óbvia, e coerência espacial e temporal (Schaefer, 2005: 90)¹².

Para tentar, então, apresentar uma definição menos nebulosa do que entendo por cinema *trash*, lanço mão do trabalho teórico de norte-americanos (que já estão às voltas com essa difícil categoria desde a década de 1980) e da opinião dos próprios fãs.

Embora possam ser considerados “autoridades” no assunto, os entusiastas também têm muita dificuldade de apresentar uma sucinta definição das principais características que um filme precisa possuir para pertencer à categoria *trash*. O alto grau de envolvimento com as produções e mesmo as diferentes motivações e distintas sensibilidades estéticas em jogo podem explicar a controvérsia. Apesar de não haver consenso sobre a definição, a maioria dos entrevistados afirmou que *trash* é algo “mal feito”. Quando indagados sobre o que entendem por mal feito, as concepções foram variadas: feito de maneira aleatória, sem preocupação técnica; realizados de forma amadora, com exagero de efeitos especiais de pouca qualidade (“defeitos especiais”), com mortes violentas e mal encenadas, excesso de sangue etc.

A má qualidade técnica é, sem dúvida, um fator importante na identificação de um produto como *trash*. No entanto, grandes produções também podem ser consideradas *trash*, se, apesar de contarem com grande suporte técnico, resultarem em um filme “muito ruim” do ponto de vista artístico. Um caso é a sequência *Brinquedo Assassino*, que conta com cinco filmes, o primeiro lançado em 1988 e dirigido por Tom Holland, que, mesmo tendo sido produzida em estúdios de grande porte e com orçamento razoável, é considerada por muitos admiradores como *trash*, dado o inusitado de um psicopata à beira da morte ganhar vida através de um boneco e sair cometendo assassinatos pelas redondezas.

¹² Tradução da autora: “Adult films, whether soft-core or hard-core sex films, gore movies, or other extreme genres, have their own rules and conventions. They stand as alternatives to the “classical realist text” that has dominated Hollywood and most other national cinemas for nearly a century. As I argue in *Bold! Daring! Shocking! True!* exploitation films have been viewed as “bad” or lacking when compared to mainstream movies. But this judgment is based on the fact that they did not adhere to mainstream conventions. Instead they operated out of an aesthetic that privileged spectacle in the form of education and titillation and was therefore different from the dominant Hollywood paradigm that favored psychologically motivated characters, clear causality, and spatial and temporal coherence” (Schaefer, 2005: 90).

Nas comunidades do Orkut dedicadas ao *trash*, é muito comum que o debate sobre os filmes derive para uma discussão conceitual. Na “Trash, gore e terror em geral”, um participante, Cláudio, 35 anos, arquiteto da cidade de Porto Alegre, parece ficar incomodado com a classificação do filme *DellaMorte DellaMore*¹³ como *trash* pelos demais participantes¹⁴:

L: Cláudio, Você se ofende de chamar o filme de trash?

Cláudio: Eu não! Só acho ignorância chamar qualquer coisa que seja terror ou que tenha zumbis de "trash"!!

L: Continuo achando trashão, até por causa dos furos de roteiro e dialogos fajutos, e acho foda por isso. E trash não é terror, eu sei, não sou ignorante assim, beleza?

M: esse filme não é trash, embora seja exagerado e meio doido. se fosse assim, ichi the killer também seria trash

G: a linha que separa fome animal e dellamorte, só pra citar dois filmes tão semelhantes quanto diferentes, só é visível para olhos clínicos

H: Definição de Filme Trash: A definição de filme trash ainda é muito discutível, mas em geral trata-se de filmes de baixo custo, ou que aparentam ser, usando de equipe ou material baratos. Muitas vezes são associados a filmes de terror, mas um filme (ou vídeo) trash é uma estética que pode ser usada em qualquer gênero. Eventualmente são chamados de filmes trash as produções amadoras, usando-se de camcorders domésticas Fonte :
http://pt.wikipedia.org/wiki/Filme_trash

V: tem que ter tudo q o público certo gosta: mulheres lindas, apuros e muito sangue

Cláudio: Mas nem só baixo orçamento e equipe amadora definem trash!

Mas não adianta, o povo GOSTA de dizer que é trash, "trashão" ou "trasheira", e que "gosta por isso mesmo"! Acham bonito dizer que gostam porque é trash...

J: Quando digo "trasheira" de qualidade, é um termo já dito pelo proprio Tizano Sclavi no qual a historia foi baseada, ele se diz influenciado pelo exagero Trash, e isso é evidente em suas

¹³ O filme é de 1994, e tem a direção de Michele Soavi. De acordo com a sinopse disponível no site Boca do Inferno: “Sete dias depois de enterrados, os cadáveres de um cemitério começam a voltar à vida. Francesco Dellamorte é o zelador do local e apaixonou-se por uma jovem viúva que visita frequentemente o túmulo do seu marido. Francesco e seu ajudante Nagi combatem os zumbis que aparecem em número cada vez maior”.

¹⁴ <http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=76573&tid=5495623&kw>

obras...Agora o filme de forma alguma é trash, isso não tenho dúvidas...Mas seria interessante discutirmos o conceito de Trash sim...

S: po...desculpa...mas nem acho que seria interessante...ja foi discutido TRILHOES de vezes isso aqui....ja cansei! Hahaha (sic)

É interessante que essa discussão tenha ocorrido em uma comunidade cujo nome é “Trash, gore e terror em geral” e tem como descrição a frase “para amantes de filmes trash, bizarros, sangrentos e de terror em geral”. Ou seja, a busca por uma definição instrumental para cultura *trash* é bastante complicada e mesmo a tentativa da criação de algumas categorias esbarra em exceções e problemas. “Banhos de sangue”, por exemplo, são constantemente citados como essenciais a um filme *trash*, entretanto, um filme sobre a Segunda Guerra Mundial, com milhares de mortos e violência, não se trata, necessariamente, de um *trash*; mas, se o resultado for exagerado, ele pode ser visto dessa forma, a despeito da vontade dos produtores.

Desta forma, em vez de buscar uma definição somente através de elementos, opto por pensar no conceito de *trash* como uma forma específica de se fazer e assistir cinema. Ou seja, opções disparatadas, recursos sem cabimento, narrativas que buscam a inverossimilhança, quebras de expectativa através do *nonsense*, do exagero, do artifício, soluções incautas, uso de efeitos especiais descontextualizados, atuações ridículas, situações propositalmente apelativas, humor involuntário (ou deliberado), violência descabida que resultem em um produto final que atenda às expectativas de um determinado grupo de espectadores, em detrimento da aprovação do senso comum e das esferas tradicionais de legitimação cinematográfica.

A utilização de uma abordagem que privilegie os efeitos na conceituação do que é *trash* parece nortear, também, o trabalho de Sconce (1995, 2007), autor que cunhou a expressão *paracinema*, responsável por tirar das costas de diversos pesquisadores do “lixo audiovisual” o fardo de definir “cinema *trash*”, “cinema extremo”, “cinema bagaceiro” etc. Para o autor, *paracinema* não é apenas um grupo distinto de filmes, mas, principalmente, um tipo de leitura diferenciada de determinados produtos audiovisuais, uma outra sensibilidade estética e subcultural, que valoriza todo o tipo de “lixo”. O autor cita como possíveis exemplos de *paracinema* os seguintes tipos de produções: ficção científica e terror — tipos clássicos de *trash* —, campanha governamental de higiene, vídeo caseiro sobre as férias em família, pornô sadomasoquista, um vídeo de strip-tease com grávidas, documentários sobre necrofilia ou zoofilia, filme japonês de

monstros, musicais adolescentes sobre festas na praia, cinebiografias de celebridades como Elvis, vídeo de treinamento para funcionários do Mc Donald's etc (Sconce: 1995: 372).

Como o espectro de produções envolvidas nessa definição tende ao infinito, procurei focar minha pesquisa nos fãs de filmes identificados, principalmente, com violência e terror em suas múltiplas variações, que vão desde as clássicas séries de assassinos à solta até as narrativas que são conduzidas pela comicidade e que recebem a classificação de *terrir*. Ou seja, embora a cultura *trash* possa abarcar uma enorme quantidade de estilos, neste trabalho, ela aparece fortemente atrelada ao horror. Não só porque esse é o gênero de principal referência dentro desse conceito tão amplo, como porque a comunidade de entusiastas do horror é, sem dúvida alguma, a mais articulada e ativa dentro do complexo mundo dos adoradores de “lixo”.

1.2 “Coleta seletiva” – os diferentes tipos de “lixo”

Uma questão importante, que deve ser considerada ao se categorizar os diferentes tipos de *trash*, é que grande parte dos discursos que circulam sobre esses filmes, mesmo no meio acadêmico, partem dos próprios fãs. Ou seja, mesmo os estudiosos do *paracinema* que abalizam suas opiniões em esferas mais “legitimadas”, como a Universidade, são, amiúde, entusiastas, o que potencializa a dificuldade de consenso entre “o que é *trash*”, “qual estilo melhor representa essa categoria de filmes” e até mesmo a divergência sobre um filme pertencer ou não a determinado subgênero. Assim, o que procurei fazer nesta pesquisa, especialmente neste tópico, foi levar em consideração as opiniões mais frequentes nas falas dos fãs, no conteúdo de sites especializados e em textos acadêmicos.

Desta forma, nesta parte do trabalho, apresento um mapeamento das principais formas com as quais o *trash* é associado, mesmo para além do critério utilizado nesta pesquisa — de estreita ligação com o horror. Assim, creio tornar compreensíveis os termos que aparecem em depoimentos e explicações ao longo da dissertação.

1.2.1 Ficção científica

Ícone do cinema *trash*, a ficção científica é um gênero que trabalha principalmente a questão da ciência e suas relações com a sociedade e com os

indivíduos. Na maioria dos casos, os filmes lidam com os anseios das pessoas em relação às novas tecnologias, que são vistas ora como a salvação da humanidade, ora como sua própria destruição. Ao longo de seu desenvolvimento, “é perceptível a alternância de temáticas e estilos; uma hora com tendências à ênfase nos aspectos científicos; e em outra, com ênfase nas questões existenciais do sujeito” (Amaral, 2006: 213). Por mais que apresentem histórias aparentemente inverossímeis, muitos desses filmes pretendem mostrar situações possíveis, mesmo que apenas em um futuro distante. Apesar disso, muito mais do que sugerir situações futuras, o que essas obras tentam é expor uma metáfora do presente.

Quando começaram a ser produzidas, os temas recorrentes eram: viagens no tempo, invasões e intercâmbios extraterrenos, criaturas mutantes, heróis com poderes sobre-humanos e guerras espaciais. As primeiras obras reconhecidas como ficções científicas foram as de Jules Verne, alguns pesquisadores do gênero, no entanto, apontam *Frankenstein*, de Mary Shelley como a primeira peça de transição entre o gótico e a ficção científica. Hoje, além dos temas clássicos, a maioria das produções explora os avanços da ciência, principalmente nas áreas da informática e genética (Amaral, 2004).

Um dos subgêneros mais profícuos da ficção científica é o cyberpunk, que aparece a partir da década de 1980 e procura destacar a degradação moral da sociedade com o avanço da ciência — “High tech, Low life”. É nesse período que as narrativas começam a trabalhar com “uma representação explícita da violência, do sexo e dos corpos humanos, sendo mostrados como experimentos ou como deformidades e monstruosidades” (Amaral, 2006: 194). Não por acaso, é nesse mesmo momento que no gênero horror começa a acontecer algo semelhante.

Para Amaral (idem: 191), o gótico e o horror estão na origem da ficção científica: “o gótico, porque atenta para a sublimidade, para os extremos e a violência da condição humana frente a um mundo em constante transformação, articulando um estado de ser diferente do ordinário. O horror, porque apresenta o encontro com o ‘outro’, num misto de fascínio e rejeição, atração e medo”. Os romances góticos do século XVIII, nesse sentido, podem ser indicados como a gênese tanto do horror quanto da ficção científica. Daí a aproximação sempre presente entre os estilos, os dois mais emblemáticos dentro do universo *trash*. Muitas vezes, torna-se, inclusive, difícil distinguir as fronteiras entre os dois modos narrativos em determinadas produções.

O horror causado por essa situação de convivência entre homens e máquinas é o suficiente para que as histórias de FC constituam um imaginário horripilante e ao mesmo tempo de euforia em relação aos elementos tecnológicos, à própria condição existencial humana, os ameaçando e os atraindo. A FC e o horror são gêneros pródigos em alimentar o imaginário estético dos espectadores e, principalmente, de seus aficionados (Amaral, 2006: 192).

Ou seja, ambos os estilos encontram nas principais obsessões que assombram nosso cotidiano (a violência, a morte, as doenças) ingredientes para a construção das histórias. Para Steve Neale (apud Amaral, 2006) as semelhanças entre os dois gêneros vão além do produto em si, mas podem ser verificadas, também, em relação à audiência. Os fãs de ficção científica e horror compartilham o desprezo pela crítica tradicional e pela produção *mainstream*, e elevam boa parte dos filmes dos quais são entusiastas à categoria de culto. No caso dos indivíduos que se autodenominam fãs de *trash*, há um evidente interesse por ambos os estilos.

Na literatura, *Neuromancer* (1984), o romance de Willian Gibson, é a obra mais significativa. Já no cinema, *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott em 1982, e adaptado do livro *Sonham os andróides com ovelhas elétricas?*, de Philip K. Dick¹⁵, é a principal referência. Nele, é descrito um futuro em que a humanidade inicia a colonização espacial, utilizando em sua empreitada seres geneticamente alterados, os replicantes, que trabalhariam nas colônias como escravos. A difícil adaptação desses seres na Terra torna sua existência proibida, sendo criada, para isso, uma força policial especial, os *blade runners*, preparados para caçá-los e matá-los.

Ficções científicas normalmente se tornam *trash* quando são mal-sucedidas, como é o caso de *Plan 9 from outer space*, que é considerado o pior filme de todos os tempos e pode ser indicado como o principal filme *trash* da história —alguns fãs, entretanto, argumentam que outras produções mais obscuras merecem ao menos disputar tal título. Filmado em 1956 pelo diretor Ed Wood, o filme narra a chegada de alienígenas à Terra, com o objetivo de transformar mortos em zumbis, que seriam recrutados para o tal plano 9, que visava à dominação do planeta.

A participação do lendário Bela Lugosi — ator que teve a carreira fortemente atrelada ao mundo do horror, após interpretar o Drácula, na versão para o cinema do clássico de Bram Stoker — também explica o fato de o filme ser cultuado até hoje.

¹⁵ Além de *Blade Runner*, *Total recall* (1990, direção de Paul Verhoeven); *Minority report* (2002, direção de Steven Spielberg), *O pagamento* (2003, direção de John Woo) e *O homem duplo* (2006, direção de Richard Linklater) também foram filmes realizados a partir da obra de Philip K. Dick.

Lugosi morreu durante as filmagens, e as poucas cenas gravadas com ele são repetidas insistentemente pelo diretor, que, não por acaso, também é considerado, por muitos, o pior diretor de todos os tempos¹⁶.

A relação entre ficção científica e cultura *trash* também se deve à facilidade que o gênero, oriundo da literatura, possui para servir de inspiração à criação de produtos midiáticos em outros domínios, como cinema, quadrinhos, moda, jogos, RPG etc. Para Amaral (2006: 49), foi essa facilidade de “gerar conteúdo” que levou ao surgimento do neologismo *sci-fi*, usado, na maioria das vezes, de maneira pejorativa para se referir a formas de entretenimento para audiências massivas, representadas no cinema pela leva de filmes B, que serão discutidos no próximo tópico.

No Brasil, segundo Suppia (2008), as manifestações da ficção científica se dividem basicamente em dois grupos: o “tangencial” e o “empenhado” (ou sério). O primeiro refere-se, principalmente, a paródias de ficções científicas estrangeiras, através de produções que vão das chanchadas a filmes como os dos Trapalhões. “Nesse grupo numeroso, heterogêneo e bastante irregular em termos de criatividade, qualidade e propósito, a ficção científica serve como combustível para a comédia, a sátira e muitas vezes a auto-ironia” (idem, 2008: 15). O segundo grupo abrange produções que objetivam ser “ficções científicas integrais”, ou seja, não conduzem a narrativa através do humor, e normalmente se associam a temas distópicos, cujo foco costuma ser a chamada “ecocatástrofe”, a antevisão de um mundo inabitável devido ao mau uso dos recursos naturais pelo homem. Alguns exemplos são os curtas *Túnel 93º* (1972), de Claudinê Perina Camargo e *Sangue de Tatu* (1986), de Marcos Bertoni, e os longas-metragens *Parada 88: limite de alerta*¹⁷, de José Anchieta e *Abrigo nuclear* (1981), de Roberto Pires (Suppia, 2008). É principalmente ao primeiro conjunto que me refiro ao aproximar a ficção científica do cinema *trash*, mas nada impede que uma obra que visa a tratar de uma distopia ecológica seja mal-sucedida e incorporada à classe do “lixo cultural”.

1.2.2 Filme B

¹⁶ Em 1994, Tim Burton dirigiu *Ed Wood*, uma cinebiografia do diretor.

¹⁷ Nesse filme, de acordo com Suppia (2008: 17), há um dos raros ciborgues do cinema brasileiro, “talvez o único com intenções não claramente jocosas”. Um sujeito resolve se aventurar na região da cidade tomada por gases químicos e precisa se submeter a um transplante de pulmões. No lugar dos seus, secos e queimados, são implantados órgãos biônicos.

Uma das categorias mais fortemente atreladas à idéia de cinema *trash* é a dos filmes B. A história desse tipo de produção começou nos anos 1930, quando a indústria cinematográfica norte-americana precisou se reestruturar, face à crise que se seguiu à Depressão de 1929¹⁸. As medidas tomadas pelo governo dos Estados Unidos, como a criação do *National Industrial Recovery Act* (NIRA) em 1933, colocaram nas mãos dos grandes empresários o controle da concorrência entre as empresas de cinema, o que fortificou sobremodo o poder das grandes companhias. Assim, as produtoras e exibidores independentes precisaram criar estratégias para sobreviver às turbulências do período (Mattos, 2003).

Uma das maneiras encontradas para reduzir indiretamente o preço dos ingressos foi o desenvolvimento do programa duplo, ou seja, a apresentação de dois filmes pelo preço de um. As grandes companhias, contrárias à prática, apoiaram a elaboração de projetos de lei que alegavam ser prejudicial para a saúde dos espectadores (pela fadiga ocular ou excitação em demasia) assistir a dois filmes em seqüência. Nenhuma legislação, no entanto, foi promulgada, e a estratégia continuou a ser adotada. Alguns anos depois, as próprias *majors* tiveram que valer-se da manobra para atravessar o momento de crise. Em meados da década de 1930, 85% das salas de cinema dos Estados Unidos exibiam sessões duplas (Mattos, 2003).

Foi justamente a partir da popularização dos programas duplos que a nomenclatura “filme B” começou a se espalhar, pois o par de filmes exibidos costumava conter uma grande produção (um “classe A”) e um de orçamento mais reduzido, “classe B”. De acordo com Mattos:

Os filmes A eram realizados com orçamentos de aproximadamente 400 mil dólares ou daí pra cima (*prestige pictures* ou *specials*) e astros que atraíam um vasto público. Duravam 90 minutos ou mais e seus organogramas de filmagem permitiam a realização de ensaios e *retakes*. Os filmes B custavam entre 50 e 200 mil dólares e empregavam artistas com poder de atração moderado, questionável ou desconhecido. O tempo de projeção variava normalmente entre 55 e 70 minutos e a filmagem comumente não ultrapassava três semanas (2003: 17).

Assim, a produção dos filmes de baixo orçamento — que já existia em Hollywood desde a criação do cinema — recebeu uma boa dose de incentivo, graças à programação casada com as grandes obras. Alguns filmes B atraíram grande sucesso de

¹⁸ Em 1933, cerca de 30% dos cinemas dos Estados Unidos fecharam as portas (Mattos, 2003).

público e crítica, conseguindo, dessa forma, serem alçados à categoria de A. Já outros, de médio orçamento, podiam ser programados como A ou B, daí sua classificação de *programmers*. Grande parte dos filmes B que eram produzidos seguia uma fórmula que buscava o entretenimento fácil e o lucro rápido; contudo, a falta de recursos levou muitos diretores criativos a buscarem soluções menos óbvias e que traziam consigo a marca autoral, o que explica, em parte, a devoção que muitos adoradores de cinema nutrem por diversos títulos dessa categoria¹⁹.

A época áurea do filme B, porém, durou somente até o fim da Segunda Guerra, quando a indústria sofreu um novo baque, devido ao surgimento e à expansão de outras formas de entretenimento, como a televisão²⁰, e a ações do governo americano que levaram as *majors* a investirem mais em qualidade e menos em quantidade. Desta forma, a produção deste tipo de filme voltou a ser prerrogativa dos pequenos estúdios, que apostaram na fidelidade do público adolescente (de 13 a 19 anos), que, segundo dados do Audience Research Institute, era o responsável pela manutenção da audiência das produções B. A atenção voltada para essa faixa etária contribuiu para que, cada vez mais, essa categoria estivesse associada a gêneros como o horror e a ficção científica. Mesmo hoje em dia, a maior parcela da audiência cinematográfica dos Estados Unidos é composta por adolescentes, o que explica a reincidência de algumas temáticas, como os filmes de *high school* e a juvenilização dos personagens em tramas de terror e ação (Doherty, 2002; Mattos, 2003).

Atualmente, o termo “filme B” é utilizado, amiúde, para se fazer referência à qualidade do filme, e não necessariamente ao seu orçamento. Assim, um filme que recebeu grande investimento, mas resultou ruim, pode ser considerado B, da mesma forma que um filme independente, de baixo custo de produção, que alcança grande sucesso de crítica e público, dificilmente seria apresentado, hoje, como um filme B. Já os antigos filmes que receberam essa nomenclatura transformaram-se em objeto de culto para os fãs de *trash*, justamente pela inaptidão técnica e artística.

1.2.3 *Exploitation*

¹⁹ De acordo com Mattos: “Percebendo a marca pessoal (melhor dizendo, idiossincrática) que esses diretores davam aos seus trabalhos, foi que os críticos franceses começaram a celebrar o filme B americano e a formular a sua famosa Teoria do Autor” (2003: 36).

²⁰ Em 1947, nos Estados Unidos, o lucro das emissoras de TV e suas afiliadas era de quase 2 milhões de dólares. Dez anos depois, passou para 943 milhões. Em 1960, oito de cada dez casas norte-americanas tinha ao menos um aparelho de televisão, que ficava ligado em média cinco horas por dia (Doherty, 2002: 19).

Inicialmente, os filmes classificados como *exploitation* eram aqueles realizados com pouca ou nenhuma preocupação técnica ou artística, mas tendo em vista um lucro rápido, normalmente através da divulgação de algum aspecto sensacionalista da produção. Para Dave Kehr, o grande diferencial desse gênero é a enorme variedade de temas que ele compreende, podendo abarcar desde um inocente nu burlesco dos anos 1950, como *The immoral Mr. Teas*, até um “banho de ketchup” sensacionalista dos anos 1960, como *Color me blood red*, de Herschell Gordon Lewis. Esses filmes não são definidos exatamente por um estilo, mas “por uma certa vontade, e um desenfreado entusiasmo, por parte dos distribuidores, em apelar aos impulsos menos nobres dos espectadores” (apud Nourmand e Marsh, 2006: 6).

A degradação de usuários de drogas, a juventude transviada e os perigos de doenças sexualmente transmissíveis eram temáticas frequentes, e misturavam um aspecto didático com a simples exploração de imagens apelativas, como órgãos genitais tomados por infecções e indivíduos sofrendo supostas crises de overdose. De acordo com Mattos:

Palestras quase sempre faziam parte da apresentação de um filme de exploração. Elas eram previamente preparadas e duravam de 15 a 30 minutos, sendo pronunciadas em um intervalo durante a projeção, ou após o final do filme. Os conferencistas geralmente tinham credenciais falsas ou eram afiliados a organizações de saúde fictícias (2003: 45).

A suposta função pedagógica era uma das táticas usadas pelos produtores para burlar as restrições da censura. Assim, os *exploitations* se colocaram, durante algumas décadas, como os denunciadores de vários “demônios sociais”. Nas décadas de 1930 e 1940, a escravidão branca, ligada à prostituição, era um dos temas preferidos, e as produções mostravam a saga de mocinhas seqüestradas. Na mesma época, os filmes anti-droga também se proliferaram. A maioria deles era dedicada à “maldição da maconha, com particular ênfase em um efeito colateral menos conhecido da droga — a tendência de levar jovens mulheres a tirarem a roupa” (Nourmand e Marsh, 2006: 8).

Pode-se afirmar que as duas grandes temáticas envolvidas em filmes de *exploitation* são o sexo e a violência, que aparecem, não raro, juntas. Por isso, grande parte do sucesso que esses filmes obtiveram deveu-se à pressão exercida pela censura, responsável por uma espécie de propaganda gratuita de seus aspectos chocantes. Com a diminuição da vigilância da polícia e dos líderes comunitários mais conservadores, alguns realizadores de *exploitation* passaram a contratar articuladores para criar controvérsia sobre as produções, escrevendo notícias em jornais ou formando falsos

piquetes em frente aos cinemas. A interdição moral era um dos principais chamarizes para esses filmes, e, se ela já não existia naturalmente, deveria ser forjada (Nourmand e Marsh, 2006).

No início da linguagem cinematográfica, o termo *exploitation* era usado para se referir à publicidade que acompanhava o lançamento dos títulos e, mesmo com o desenvolvimento do gênero, as táticas de propaganda continuaram como uma marca registrada desses filmes, com *posters* apelativos²¹ e ações promocionais que envolviam a presença de atores vestidos como os personagens na porta dos cinemas e de ambulâncias a postos, para o caso de algum espectador mais sensível passar mal devido à exibição de “cenas fortes”.

Na década de 1970, muitos desses filmes passaram a integrar a programação das famosas sessões de *midnight movies*²², onde salas de cinema das periferias e grandes cidades dos Estados Unidos costumavam exibi-los em dose dupla. Com o passar do tempo, em um processo de assimilação do mercado, tão freqüente ainda hoje em todas as áreas da produção cultural, os maiores estúdios acabaram por incorporar parte desse conteúdo apelativo em suas grandes produções, como forma de competir, com recursos técnicos incomparáveis, com aquelas realizações independentes, mas que conseguiam atrair interessantes parcelas de audiência. Sendo assim, os antigos filmes *exploitation* tiveram que se tornar cada vez mais apelativos, buscando aquilo que ainda não era passível de ser incorporado pelo cinema *mainstream*. Ao mesmo tempo, a crescente concorrência da indústria pornográfica tornava os apelos dos *exploitation* um tanto banais, pois o gênero sempre viveu na experimentação das fronteiras do que era proibido. Quando tudo passou a ser permitido, não restava mais nada a ser explorado.

Por isso, atualmente, os *exploitation* se caracterizam pelo uso assumidamente exagerado de cenas de sexo e violência, como nos filmes de John Waters. Apesar de os filmes *exploitation* serem, ainda hoje, associados a custos reduzidos, algumas grandes produções cinematográficas são alinhadas com esse estilo. O exemplo bastante citado é a filmografia de Quentin Tarantino. O diretor é um fã declarado do gênero, e existem

²¹ Atualmente, muitos desses *posters* são cultuados e servem como referência a diversos artistas plásticos e designers. Os mais interessantes foram reunidos na obra de NOURMAND, Tony e MARSH, Graham (2006).

²² De acordo com o livro *Midnight Movies* (Hoberman e Rosenbaum, 1983), os filmes mais representativos desse fenômeno são: *El Topo* (1970, Jodorowsky); *A noite dos mortos vivos* (1968, George Romero); *Pink Flamingos* (1972, John Waters); *The harder they come* (1972, Perry Henzell); *Eraserhead* (1977, David Lynch) e *The Rocky Horror Picture Show* (1975, Jim Sharman).

diversas referências a esse tipo de estética em filmes como *Cães de aluguel* (1992), *Pulp Fiction* (1994), *Kill Bill volumes 1 e 2* (2003 e 2004) e *À prova de morte* (2007).

Dentro desse subgênero ainda existem diversas especializações. As mais conhecidas são: *nazi-exploitation*, nos quais as histórias se passam no contexto de campos de concentração nazistas durante a Segunda Guerra Mundial; *nun-exploitation*, em que os enredos se desenvolvem dentro de conventos (normalmente associado a apelo sexual); *blaxploitation*, protagonizados por atores negros, muitos explorando o estereótipo da sexualidade à flor da pele, e WIP (abreviatura para *women in prison*), que explora cenas passadas em presídios femininos, com abuso de cenas homoeróticas e de violência. A maioria das produções contemporâneas é lançada diretamente para o mercado de DVDs e não chega a ser exibida nos cinemas, salvo em festivais e mostras específicas.

1.2.4 *Fan films*

Fan films são produções independentes realizadas por fãs a partir de temáticas da cultura da mídia, e que apresentam como público alvo a comunidade de fãs de um determinado produto cultural. Os filmes são baseados em roteiros originais, criados pelos próprios fãs, que normalmente partem das histórias oficiais de séries, filmes, livros e quadrinhos. Os personagens, então, estrelam novos filmes, que preenchem lacunas deixadas na história oficial, ou respondem aos anseios de determinados grupos de fãs (Freire Filho, 2006 e 2007).

Alguns filmes partem de idéias totalmente inusitadas, como é o caso do *fan film* brasileiro de maior projeção, *Casa dos Jedi* (2002). Nele, o fã Henrique Granado cria uma situação em que os personagens da saga *Star Wars* participam de um *reality show* no estilo *Casa dos artistas* e vivem as tensões e tramas provocadas por esse tipo de confinamento. Outros criam cenas que sempre fizeram parte do imaginário dos fãs, com desfechos desejados para determinadas situações, pares românticos não concretizados ou interseção entre personagens de diferentes obras (Curi, 2005).

Por serem produções amadoras, e, muitas vezes, caseiras, a falta de recursos técnicos e financeiros contribui para que os filmes resultem em uma produção *trash*, não raro tendendo claramente à paródia e ao humor. Voltarei a tratar dos *fan films* no capítulo 3, quando analisarei especificamente a produção dos fãs de “lixo cultural”.

1.2.5 “Tosqueira” e a cultura do *spoof*

Não existe, é claro, um gênero de filmes chamado “tosqueira”. Tal categoria foi assim batizada pelos fãs justamente por reunir tudo o que há de pior em termos de produção audiovisual. A maior parte deste material circula pela Internet através de sites que funcionam como banco de dados para vídeos, como o YouTube, e são reverenciados em blogs e comunidades do Orkut. A grande quantidade de informação presente, hoje, nesse tipo de sites cria o que David Shenk (apud Felinto, 2007) chamou de “datasmog”, ou, “nuvem de dados”, dados esses que podem ser relevantes, ou não. Uma característica particular deste momento da cultura tecnológica contemporânea é a propagação do que Felinto (2007) trata por “cultura do *spoof*”, ou seja, a tendência de surgimento e circulação de “infinitas” versões paródicas de produtos midiáticos de grande circulação²³. Essas versões estão entre os principais elementos citados pelos fãs como “tosqueira” e são frequentemente associados à existência de uma *Cultura Trash*.

Um dos mais profícuos tipos de “lixo digital” são as redublagens e refilmagens. Existem milhares de filmes, desenhos animados, séries, novelas e comerciais de TV que receberam um novo áudio com o teor dos diálogos completamente alterado, ou foram re-encenados de forma parodística. Uma das versões mais famosas é a redublagem de um episódio do seriado *Chaves*. Intitulado *Tráfico na Vila*²⁴, o filme sugere a compra e venda de drogas pelos personagens Chaves, Kiko e Seu Madruga, ao som de Bob Marley, e já foi visto mais de 5 milhões de vezes, só no YouTube. Existem diversas redublagens de episódios de *Chaves* e *Chapolin*, e, na maioria dos casos, os seriados mexicanos recebem diálogos associados a consumo de drogas e a sexo. A comunidade do Orkut que reverencia a redublagem *Chaves fuma maconha* apresenta mais de 300 mil participantes.

Outra conhecida redublagem é *Btaman na feira da fruta*²⁵(sic), um episódio de 22 minutos da série *Batman* que recebeu novos diálogos repletos de palavrões, que conduzem um enredo delirante, e uma nova trilha sonora composta pela música *Feira*

²³ A quantidade de vídeos do tipo *spoof* no YouTube é tão grande, que hoje já existe uma versão do site, criada por um internauta, para reunir especificamente esse tipo de produção (<http://www.youtubeespoofs.com>) (Felinto, 2007).

²⁴ O vídeo está disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=f265hojLEl8>

²⁵ O vídeo está disponível em http://www.youtube.com/watch?v=2vgI2BLTd_8

da Fruta²⁶. Apesar de ter sido produzido em 1980, o vídeo só se popularizou no site YouTube, onde está desde janeiro de 2006, e já foi visto mais de 350 mil vezes.

A cultura do *spoof*, de que trata Felinto (2007), é diretamente associada à facilidade de acesso ao meio digital que vem se intensificando nos últimos anos, com máquinas fotográficas e aparelhos celulares que possuem o recurso de filmagem. Um aspecto interessante dessa cultura é sua característica viral, ou seja, tais vídeos se difundem e ganham novas versões com tamanha rapidez e abrangência que lembram a expansão de uma epidemia. Os vídeos caseiros aparecem como uma fonte inesgotável de produção *trash*, de narrativas com começo, meio e fim, normalmente tendendo ao absurdo, a paródias de clipes musicais, novelas, seriados, comerciais, passando por experiências filmadas (inexplicavelmente, há, por exemplo, uma profusão de filmes disponíveis sobre a mistura literalmente explosiva entre bala Menthos e Coca-Cola) e depoimentos pessoais. O fato que chama mais atenção, no entanto, são os milhares de vídeos que surgem parodiando as próprias versões parodísticas, num processo que tende ao infinito e resume a idéia de *spoof*.²⁷ A criação também segue modismos: em meados de 2008, um dos principais nichos dos vídeos caseiros *trash* era a reprodução, em diferentes e bizarros estilos, da *Dança do quadrado*²⁸, música-coreografia supostamente criada por um grupo de estudantes da Unesp no carnaval de Diamantina, em 2007, e difundida após a gravação da recriadora Sharon Acyoli Arcoverde, a “voz oficial” da dança.

1.2.6 Pornografia

Assim como ocorre em outros gêneros, filmes pornô podem ser *trash* se apresentarem alguma peculiaridade, como a falta de preocupação técnica, o exagero na representação ou a associação com cenas de violência e escatologia. Existem

²⁶ (Entrei na feira da fruta /Pra ver o que a feira da fruta tem /Tinha laranja, morango e banana /Só não tinha a jaca do meu bem/ Feira da fruta é a feira mais cara/ Onde só dá pilão/ Tem a feira tamanho família/ Tem até a feira do melão/ Feira da fruta hey!/Feira da fruta ha!).

²⁷ De acordo do Felinto (2007: 8), já podemos falar em uma tipologia do *spoof*: “Em relação ao “gênero”, teríamos: 1. a paródia do publicamente conhecido, ou seja, de produtos midiáticos como séries, filmes ou comerciais de televisão e 2. a imitação do “privadamente conhecido”, como sucede com os *videoblogs* (...). Naturalmente, o número de imitações aumenta proporcionalmente em função da popularidade do imitado. Em relação ao “grau”, poder-se-ia falar em “spoofs” de primeiro grau e de segundo grau. Os primeiros são paródias diretas de um “original”; os outros constituem “paródias de paródias”.

²⁸ Após a repercussão da música, Antonio Tabet, criador do site Kibe Loco <http://www.kibeloco.com.br/>, produziu um clipe “oficial” da dança (http://www.youtube.com/watch?v=Ktgsn_G59os), no qual quase todas as paródias se basearam. O próprio clipe é deliberadamente *trash*, com a participação de um anão e dois sujeitos estranhos vestidos com coloridas roupas de aeróbica dos anos 1980.

subgêneros dentro do que é considerado *paracinema* no universo da pornografia: *hardcore* são filmes onde há cenas de sexo explícito; *softcore*, onde as cenas de sexo são apenas simuladas e não há exibição dos órgãos sexuais; *sadomasoquistas snuff*, filmes sobre relações sadomasoquistas onde um dos personagens é supostamente abusado até a morte, e escatológicos, onde há apelo para cenas envolvendo sexo e escatologia, normalmente através de sangue e demais fluidos humanos. Existe, por exemplo, uma grande quantidade de sites dedicados a discussões sobre coprofilia e coprofagia — respectivamente, apego à sujeira e às fezes e ato de comer fezes — e exibições de vídeos com conteúdos que associam essas práticas ao ato sexual e a formas de obtenção de prazer.

É importante, todavia, que a inclusão da pornografia no universo de filmes *trash* seja feita levando-se em consideração que os objetivos do culto a esse tipo de produção existem dissociados das reações comumente ligadas a essa categoria. Ou seja, para um filme pornô ser considerado *trash*, em vez de estimular a excitação, ele deve provocar, antes, humor e/ou abjeção.

O influente estudioso de *paracinema* Eric Schaefer, professor da Emerson College, é um dos grandes defensores da legitimação das pesquisas sobre cinema pornográfico, que ele chama de “filmes adultos”. Seu principal objetivo é que as produções deste gênero sejam analisadas para que se revelem questões filosóficas e sociais que estão no entorno tanto da produção quanto do consumo, e, também, que seus entusiastas sejam enxergados de maneira dissociada do onanismo ou algo que o valha. A intenção deste e de outros pesquisadores em garantirem a seriedade no estudo desses filmes teve um de seus pontos altos na organização do evento Dirty Movies, promovido pela AMIA (Association of Moving Image Archivists) em 2002, em Boston:

Filmes adultos são freqüentemente tratados como um *dirty little secret*. Mas o que aconteceu na noite de sábado naquele salão lotado no Boston Park Plaza Hotel foi um diálogo aberto sobre a promessa e o perigo de se lidar com esse tipo de material. O salão estava carregado com uma atmosfera de alívio e excitação: alívio porque, finalmente, alguns do *dirty little secrets* sobre arquivos de imagem em movimento estavam saindo de um depósito frio; excitação a respeito das questões acadêmicas e filosóficas que envolvem esses materiais sendo proclamadas (Schaefer, 2005: 80)²⁹.

²⁹ Tradução da autora: “Adult movies are often treated like a dirty little secret. But what took place in that crowded room late on a Saturday afternoon at the Boston Park Plaza Hotel was an open dialogue about the promise and the peril of dealing with such material. The room was charged with a sense of both relief and excitement: relief that, finally, some of the dirty little secrets about moving image archives were

Para o autor, o gênero pornô pode ser considerado, dentro do universo do paracinema, o mais marginalizado, até mesmo pela temática, que o afasta do cinema comercial e da televisão aberta, devido a restrições de horário etc. Assim, de um ponto de vista altivo, esses “pequenos segredos sujos” estão na base da escala de degradação da cultura massiva, “quase intocáveis, os mais baixos do baixo”. Para ele, isso diz muito sobre a nossa sociedade:

O fato de eles serem considerados baixos e vergonhosos nos diz muito sobre o que aqueles que criam os gostos e a elite da mídia, da política e da religião consideram valioso e meritório em entretenimento e arte. Que esses filmes tenham sido reiteradamente atacados por mostrar assuntos ou comportamentos “depravados”, por serem potencialmente perigosos, por lhes faltar mérito artístico, nos evidencia o que as forças dominantes na sociedade temem e abominam (2005: 91)³⁰.

Nesse sentido, o aceite tardio da apreciação e do estudo desse tipo de produto cultural passa por questões subjetivas ligadas ao que ele chama de três P's: política, prazer e poder. Se já é possível a publicação de livros e artigos em periódicos sobre o mundo pornô, a reavaliação teórica desse tipo de material não acontece no mesmo ritmo de sua disseminação, principalmente no meio virtual. Para tranquilizar aqueles que temem pela total quebra das hierarquias na arte, tal como é prometida (ou simulada) por teóricos pós-modernos, o autor responde com ironia:

Aqueles que temem que a atenção acadêmica dada a filmes adultos possa, de alguma forma, rebaixar padrões e dismantelar cânones não precisam se sentir muito ameaçados. Ford, Ozu e Renoir não estão prestes a serem banidos dos panteões e substituídos por tipos como Dwain Esper [produtor e diretor de filmes *exploitation*], Gerard Damiano [diretor de *Garganta profunda* (1972)] ou Candida Royalle [ex-atriz pornô e diretora de filmes eróticos]. E é improvável que vejamos *Fleshpots on 42nd Street*, *Behind the Green Door*, ou *Waiting to XXXHale* aparecerem em breve em algumas das listas de “Top 100” do American Film Institute. Mas, ao incluir filmes adultos nas nossas histórias e em nossas críticas, as fronteiras de nossa

coming out of cold storage; excitement about the scholarly and philosophical questions that surround these materials being voiced” (Schaefer, 2005).

³⁰ Tradução da autora: “The fact that they are considered low or disreputable tells us a lot about what tastemakers and the elite of media, politics, and religion consider valuable and worthwhile in entertainment and art. That these films have often been attacked for displaying “deviant” subjects or behavior, for being potentially harmful, for lacking artistic merit, gives us powerful evidence of what the dominant forces in society fear and loathe” (2005: 91).

herança cinematográfica se expandem de maneira que só podem estimular e avivar a academia em geral (Schaefer, 2005: 91)³¹.

1.3 O horror: a alma do cinema *trash*

Chamado por Grant (1996: 2) de “gêmeo diabólico da ficção científica”, o horror parece ser o gênero que melhor serve aos propósitos, restrições e encantamentos do cinema extremo. A origem desse estilo está ligada aos clássicos do expressionismo alemão *O gabinete do Dr. Caligari* (1919) e *Nosferatu* (1922). Nos anos 1930, a Universal Pictures colocou mais “sangue” nas tramas, com o lançamento de *Frankenstein* (1931) e *Drácula* (1931). Na década de 1940, os horrores reais da Segunda Guerra Mundial tornaram o gênero indigesto para as audiências norte-americana e européia, e o horror desapareceu das telas. O mercado de filmes assustadores só foi se reaquecer em meados de 1950, com produções envolvendo desde seres alienígenas até mutantes nucleares.

Nessa fase, a proximidade entre o horror e a ficção científica era muito grande, uma vez que todo o campo da literatura e do cinema de fantasia estava movimentado por avanços tecnológicos, espaciais e os primeiros testes com bombas atômicas. Para Doherty (2002: 116), “onde terminam as criaturas da ficção científica e começam os monstros do horror é um problema que deve ser resolvido pelos fanzines...”; apesar disso, há algumas diferenças mais perceptíveis entre os dois gêneros: na ficção científica, as ameaças habitualmente vêm de insetos gigantes, bolhas gelatinosas, répteis, *aliens*, robôs etc., enquanto no horror elas costumam ter formas mais humanas. Em relação às narrativas, as ficções científicas normalmente tratam de problemas causados por ações externas e concernentes a toda comunidade, enquanto no horror o medo é individual, e, freqüentemente, motivado por questões internas.

Nessa mesma época, como os grandes estúdios resolveram investir no cinema de horror mais elaborado, beneficiados, entre outras coisas, pelo avanço na tecnologia dos efeitos especiais, as produtoras de menor porte dedicaram-se a filmes de baixo

³¹ Tradução da autora: “Those who worry that the scholarly attention paid to adult films might in some way lower standards or dismantle canons need not feel too threatened. Ford, Ozu, and Renoir are not about to find themselves banished from the pantheons that enshrine them and replaced by the likes of Dwain Esper, Gerard Damiano, or Candida Royalle. And it is unlikely that we'll see *Fleshpots on 42nd Street*, *Behind the Green Door*, or *Waiting To XXXHale* show up on any of those AFI ‘Top 100’ lists anytime soon. But by including adult films in our histories and our criticism the boundaries of our film heritage are expanded in ways that can only stimulate and enliven scholarship in general” (2005: 91).

orçamento com uma temática batizada de “*weirdies*”, algo como “esquisitices” ou “bizarria”. Os assuntos abordados eram praticamente os mesmos identificados nas produções das *majors*, porém, o que faltava em recursos era compensado com a aproximação com o *exploitation*, com práticas como o oferecimento de apólices de seguro, que garantiam uma boa quantia em dinheiro, caso algum espectador morresse de susto durante a exibição (Doherty, 2002).

Desde então, o gênero é fortemente atrelado às audiências jovens, que, como foi comentado no tópico sobre filmes B, dominavam o mercado cinematográfico, bastante afetado pela concorrência da televisão. O sucesso do filme *A maldição de Frankenstein* (1957) deu início a um ciclo específico de filmes *exploitation* denominado *horror teenpic*, ou seja, produções de horror com apelo ao bizarro e ao licencioso, promovidas de forma sensacionalista e com um público definido: os adolescentes. De acordo com Doherty (2002), foram criados, nessa época, filmes do gênero para todos os gostos: horror tradicional (como a saga de Drácula), comédias de horror, ficções científicas de horror, musicais de horror, misturas de depravação e horror e até mesmo westerns de horror.

A delimitação do jovem como público alvo contribuiu para a intensa associação, perceptível até hoje, entre o horror e o humor. James Nicholson, fundador da American International Pictures, uma das principais companhias independentes da época, acreditava que os adolescentes tinham mais facilidade para ver um filme de fantasia e não levar a história a sério, não buscar o realismo onde ele não existia: “A nossa concepção de monstros envolve a incredibilidade. Os adolescentes, que formam a nossa maior audiência, reconhecem isso e riem das caricaturas que nós representamos em vez de tremerem pelo terror” (apud Doherty, 2002: 131).

Os filmes de horror são os exemplos clássicos de *trash*. Criados com o objetivo de provocar medo e repulsa, algumas produções exageram na quantidade de sangue, gritos de mocinhas apavoradas e trilhas sonoras que cadenciam o temor. É justamente quando beiram o ridículo que esses filmes mais se aproximam do *trash*. Como a linha que separa um bom filme de terror de um filme de terror ruim é muito tênue, e, principalmente, porque essas opiniões variam bastante, todo o conjunto identificado com o horror pode ser associado ao *trash*.

A maioria dos fãs de *trash* valoriza os filmes de terror mais antigos e os atuais que mantêm a temática ligada ao universo dos monstros, zumbis, vampiros, mortos-

vivos, bruxas, fantasmas e *serial killers*. Hoje, muitas produções desse gênero recorrem ao terror psicológico, ou ao suspense, o que não é tão apreciado.

Os principais subgêneros do horror são:

1.3.1 *Slasher*

As tramas de filmes *slasher* são aquelas em que psicopatas cometem assassinatos em série. Uma das primeiras produções deste estilo foi *O massacre da serra elétrica*, de 1974, dirigido por Tobe Hooper. Considerado, hoje, um dos clássicos do terror de todos os tempos, o filme apresentou como personagem principal Leatherface, o canibal que, ao lado de Jason Voorhees (o mascarado de *Sexta-Feira 13*³²), Freddy Krueger (o sujeito queimado que aterroriza o sono alheio em *A hora do pesadelo*³³) e Michael Myers (o desequilibrado assassino de *Halloween*,³⁴), forma o time dos mais temidos e famosos monstros do moderno cinema de horror.

As histórias costumam girar em torno de jovens em apuros. Normalmente, um grupo de amigos sai para um passeio ou viagem com desfecho trágico, ou acabam sendo perseguidos dentro de suas próprias casas. Na maior parte dos casos, as vítimas são do sexo feminino, o que será analisado mais à frente, quando tratarei das diferentes abordagens de gênero no mundo do cinema *trash*.

A maioria dessas obras apresenta uma imagem de pouco apuro técnico. No início, isso se devia aos poucos recursos disponíveis; hoje, trata-se, freqüentemente, de uma opção estética, que busca, muitas das vezes, reverenciar os clássicos de outrora.

O fato do (sic) filme [*O massacre da serra elétrica*] inteiro ter sido rodado em 16 milímetros e depois ampliado é uma qualidade, e não um defeito. Fica aquela estética de filme amadorzão, caseiro, que dá um ar de realidade, de documentário ao filme, tornando-o ainda mais assustador. Acredito que, se tivesse sido filmado hoje, com câmera digital, imagem limpinha, enquadramentos OK, iluminação perfeita, perderia este mesmo impacto. E a produção baratíssima (miseros 140 mil dólares) ajuda a dar o tom de pobreza, forçando os produtores a usarem criatividade para driblar a falta de recursos. (Crítica de Felipe M. Guerra, publicada no site Boca do Inferno³⁵)

³² Filme de Sean Cunningham, de 1980.

³³ De 1984, dirigido por Wes Craven.

³⁴ Dirigido por John Carpenter, em 1978.

³⁵ Disponível em www.bocadoinferno.com

Os supracitados filmes de maior sucesso nesse subgênero tiveram continuações, criando séries quase intermináveis, como é o caso de *Sexta-Feira 13*, que teve incríveis 11 seqüências³⁶. Normalmente, tais iniciativas não são apreciadas pelos fãs mais devotados, porque produtoras ávidas por grandes bilheterias investem mais nas partes 2, 3 etc., retirando, dessa forma, parte da aura de inacabamento e precariedade que os atrai. É comum, inclusive, que as produções do tipo “o retorno”, “parte 2”, “o pesadelo nunca acaba” desvirtuem completamente a idéia da trama matriz, sendo, com freqüência, dirigidas, produzidas e roteirizadas por equipes diferentes.

O ciclo de filmes *slasher*, iniciado por *O massacre da serra elétrica* (1974), ganhou força principalmente depois do lançamento de *Halloween*, (1978), que, apesar de não ter sido o primeiro, um modelo que muitos identificam ter sido copiado em outras produções, em especial na série *Sexta-feira 13*. Essa idéia de “obra original” e suas “cópias” é detectada por Hills (2007) como uma das questões que dividem os aficionados de filmes *trash*. Ou seja, enquanto o filme de 1978 é valorizado indiscriminadamente dentro da comunidade de fãs, a saga de Jason é vista com ressalvas, por seguir uma espécie de fórmula testada e bem-sucedida em tramas anteriores e, principalmente, por gozar de certo prestígio entre a audiência *mainstream*. No Brasil, vale lembrar que, na década de 1990, os filmes da franquia *Sexta-feira 13* eram exaustivamente exibidos no SBT, emissora normalmente caracterizada como popular, ou, pejorativamente, como brega e popularesca. Essas questões ligadas à legitimidade e aos conflitos internos dessa comunidade serão tratadas com maior profundidade no capítulo 4.

1.3.2 *Gore e splatterpunk*

Gore é um subgênero de filmes cuja temática gira em torno da violência. Muitas vezes, o *gore* é caracterizado como um subgênero do terror, mas a forma deliberada

³⁶ Friday the 13th (1980)
Friday the 13th Part 2 (1981)
Friday the 13th Part 3 (1982)
Friday the 13th: The Final Chapter (1984)
Friday the 13th: A New Beginning (1985)
Friday the 13th 6: Jason Lives (1986)
Friday the 13th 7: The New Blood (1988)
Friday the 13th 8: Jason Takes Manhattan (1989)
Jason Goes To Hell: The Final Friday (1993)
Jason X (2002)
Freddy vs. Jason (2003)

com que exhibe cenas de mutilações, decapitações e demais *tipos* de morte o habilita a ser considerado quase como um gênero à parte. A maior especificidade deste tipo de filme é a violência pela violência, pois a intenção de mostrar cenas chocantes é maior do que a preocupação com o desenvolvimento de uma trama. *Gore* é a representação mais fiel do estilo de filme “banho de sangue”.

De acordo com alguns pesquisadores desse subgênero, o primeiro filme *gore* foi *Banquete de sangue*³⁷, de Herschell Gordon Lewis (1963). Segundo Mattos,

Gore é uma palavra inglesa que significa o sangue derramado, coagulado ou nauseabundo, diferenciando-se de *blood*, sangue nobre da vida, que circula em nosso corpo. (...) O filme *gore* procura provocar nos espectadores uma reação violenta de desgosto, mostrando simulacros de corpos retalhados de seres humanos ou de animais banhados em sucedâneos de hemoglobina. (...) É um tipo de filme que permite truques espetaculares por um preço muito baixo: bastam espessas camadas de maquiagem, carniças e vísceras de animais, e uma boa provisão de líquido espesso simulando sangue (2003: 62).

O *splatterpunk* foi criado para seguir uma tendência que se verificava no horror gráfico de apresentação de cenas de violência e sexo de maneira mais detalhista. Essa subdivisão aconteceu na década de 1980, paralelamente ao estabelecimento do *cyberpunk* como subgênero da ficção científica. O termo apareceu pela primeira vez na Convenção Mundial de Fantasia, em 1986, quando David Schow, autor e roteirista, ironicamente

sugeriu que a nova geração selvagem do horror deveria ser definida como *splatterpunk*. O termo não vingou, mas (...) foi utilizado em determinadas ocasiões como um insulto a escritores que privilegiavam o sexo, a selvageria, os sobressaltos (...). O *splatterpunk* trata de rebeldia, juventude e excitação, substituindo os clichês tradicionais do horror por referências da cultura *trash* atual na forma de programas de TV, fast food e rock n’roll (Baddeley apud Amaral, 2006: 81)

1.3.3 *Snuff, shockumentary e mondo*

Esses três subgêneros do horror têm em comum a busca pela realidade, ou, pela simulação dessa realidade. Enquanto o gênero *snuff* é quase uma lenda urbana que dá

³⁷ “Este filme contém cenas de tortura e desmembramentos tão grotescas, a produção é tão pobre, os intérpretes tão incompetentes, a direção tão nula que, em vez de causar impressões desagradáveis, gera apenas o riso – pelo menos por parte de pessoas normais. O diretor/co-produtor declarou que se divertiu muito durante a filmagem e riu ainda mais quando constatou a fila de carros interrompendo o trânsito em direção ao drive-in onde sua ‘obra-prima’ estava sendo exibida” (Mattos, 2003: 75)

conta da existência de produções que mostram mortes verdadeiras a serviço da elaboração do próprio filme, *shockumentary* e *mondo* utilizam mortes verdadeiras (ou pretensamente verdadeiras) como substrato para a realização de filmes documentais. O primeiro, com tom sensacionalista, enquanto o segundo apresenta uma alegada inspiração etnográfica. A linha que separa essas três categorias é bastante tênue, além disso, essas produções são fortemente apelativas e constantemente contam com campanhas de marketing bastante elaboradas, daí sua aproximação com o domínio dos filmes *exploitation*.

Snuffs são filmes divulgados como “reais”, apesar de não haver nenhum registro de que exista algum que seja comprovadamente verdadeiro. Neles, são exibidas cenas de tortura e/ou sadomasoquismo, onde um dos participantes é abusado até a morte. O termo foi usado pela primeira vez em 1969, quando o psicopata Charles Manson, juntamente a um grupo de seguidores, cometeu uma série de assassinatos, na Califórnia. Dentre os mortos, estava a atriz Sharon Tate, esposa do diretor Roman Polanski, grávida de oito meses. O caso foi um escândalo na época, e tornou-se ainda mais controverso quando surgiu o boato de que Manson havia filmado as mortes para depois divulgá-las ao mundo. Os filmes, que nunca apareceram, começaram a ser chamados de *snuffs* (Kerekes e Slater, 1995).

A polêmica em torno da existência desse tipo de filmes voltou a movimentar os Estados Unidos em 1976, quando um pôster foi afixado nas redondezas da Times Square, em Nova York, anunciando um filme chamado *Snuff – X for violence*. A letra X era uma referência à classificação do filme, em uma escala que supostamente iria de A até X, daí a nomenclatura filmes B, como já vimos. A categoria X era até então associada à pornografia, nessa produção, no entanto, como especifica o subtítulo, o X se devia às cenas de violência. No cartaz, a foto de uma mulher nua aparece recortada, com uma enorme tesoura por cima e os dizeres: “Um filme que só poderia ser feito na América do Sul...onde a vida custa pouco! A coisa mais sangrenta que já apareceu em frente a uma câmera” (Kerekes e Slater, 1995).

Há registros da ocorrência de algumas sessões desse filme em cinemas dos Estados Unidos, o que normalmente era acompanhado de protestos em frente às salas com palavras de ordem do tipo “Assassinato não é divertimento” e debates acalorados nos jornais locais, tanto sobre a veracidade quanto sobre a legalidade e a pertinência de sua exibição. A cena final mostra uma mulher tendo o dedo arrancado por um alicate, as pernas cortadas por uma serra elétrica, até, por fim, seu tronco ser partido ao meio e

suas entranhas reviradas. Além da extrema violência, a idéia passada era de que se tratava de uma cena real. A tortura e o conteúdo sexual fizeram com que muitos movimentos feministas se manifestassem contrários ao filme, o que só ajudou na sua promoção (Kerekes e Slater, 1995).

A história real dessa produção só veio à tona tempos depois, em parte, devido a uma investigação promovida pelo FBI. Na verdade, tratava-se de uma ficção muitíssimo mal feita chamada originalmente de *Slaughter*, engavetada na distribuidora de Allan Shackleton, especializada em *exploitation*. Aproveitando-se da polêmica em torno da existência de reais filmes *snuffs*, Shackleton resolveu “transformar” o filme em um *snuff*. Para isso, ele criou a tal cena final e algumas sequências de bastidores, para dar um ar de realidade à produção (Kerekes e Slater, 1995).

Hoje em dia, muitas pessoas consideram ridículo que o filme tenha sido considerado verdadeiro, porque, para os parâmetros atuais, as cenas não são exatamente um primor em termos de efeitos especiais. O que a confusão em torno do filme mostrou foi que existia um mercado muito grande interessado nesse tipo de produção. Cada vez mais, a indústria cinematográfica percebia que o filão de filmes X poderia ser explorado para além da pornografia.

No Brasil, a mais conhecida obra que trata dessa temática é *Snuff, vítimas do prazer* (1977), de Cláudio Cunha, que divide o roteiro com Carlos Reichenbach. O texto de divulgação do filme deixa clara a inspiração na produção americana lançada no ano anterior. De acordo com a sinopse:

Michael Tracey e Bob Channung, inescrupulosos produtores de filmes pornográficos, vêm ao Brasil para realizar um filme do gênero “snuff”, película clandestina que alcançou enorme sucesso nos circuitos pornôs de Nova York, graças a cenas reais, onde as atrizes eram estupradas e assassinadas em cena, sem nenhum truque. Contratam dois técnicos brasileiros que, como quase todos os bons técnicos do cinema nacional, estão às portas da falência. Organizam a produção e arregimentam o elenco: Taty Ibanez, atriz em decadência, que fora a rainha dos filmes de cangaço; Glória Verdi, figurante de teatro; Maria Rosa, candidata a Miss São Paulo; Lia de Souza, stripper da Boca do Lixo de São Paulo; o ator Sérgio Bandeira, apanhado num sanatório. Daí a máquina da fatalidade começa a rodar e as mortes reais vão acontecendo de forma surpreendente e inesperada, causando pânico geral na equipe de produção.

O filme, na verdade, é uma grande brincadeira do diretor e de Reichenbach, que, através da ironia, dissecam a situação decadente em que se encontravam grande parte

dos cineastas brasileiros, principalmente os ligados à Boca do Lixo, como era conhecida a região do bairro da Luz, em São Paulo, onde se localizavam diversas produtoras independentes de cinema. Durante as primeiras semanas de exibição, Cunha contratou duas mulheres para gritarem no final da sequência de morte, em todas as sessões. Além disso, foi criado um trailer no estilo “cinema verdade”, onde indivíduos respondiam à pergunta “você veria um filme com assassinatos reais?”. Dentre as respostas, depoimentos como: “meu marido viu em Nova York, é uma picaretagem!”, “se tiver mulher pelada, é claro que eu vejo!”, “mas será que tem crime mesmo... cruz credo!”...

Um dos maiores filmes de horror de todos os tempos, apresentado, inclusive, como “o filme de horror definitivo”, *Cannibal holocaust* (1980), de Ruggero Deodato, também se aproveitou da onda de especulações sobre a existência de *snuffs*. Na trama, quatro jovens cineastas americanos desaparecem na Floresta Amazônica, aonde foram em busca de uma tribo de canibais para a realização de um *shockumentary*. Um ano depois, uma segunda expedição chega ao lugar e encontra restos do equipamento destruído e os rolos de filme intactos, que são levados de volta à civilização e mostram o violento destino do quarteto. A jogada de marketing envolvida no lançamento dizia que o material — recheado de cenas violentíssimas de mortes e canibalismo — havia sido vendido para uma pequena produtora, o que teria originado o filme (Guerra, 2009).

O filme é tão forte e seus efeitos tão realistas que, na época do seu lançamento, ele foi retirado de cartaz e o diretor Deodato teve que se explicar às autoridades. Eles acreditavam que “Cannibal Holocaust” era um snuff movie, ou seja, um filme onde os atores são mortos de verdade em frente às câmeras. As cenas de assassinato são tão reais, principalmente a impressionante sequência de empalamento (uma nativa é atravessada do ânus à boca por uma estaca de madeira), que qualquer pessoa facilmente impressionável acredita que as pessoas estão morrendo de verdade. Colabora, ainda, a impressionante atuação do elenco amador, que parece estar sofrendo e sentindo medo(...) O trailer deste filme é uma das coisas mais horripilantes que há para se ver, com frases como “Os homens que você vê sendo comidos vivos são os mesmos que filmaram estas imagens”, ou “Não feche os olhos, veja! Eles são homens, homens como você”, ou ainda “É melhor morrer sobre o corpo morno de um amigo do que cair no chão frio!” (Guerra, 2009: *online*).

Shockumentary é uma espécie de filme *gore* em formato de documentário. A violência também é apelativa, normalmente ligada a temas como necropsia, suicídios, assassinatos e acidentes fatais. Grande parte do material real exibido nessas produções é oriundo de câmeras de segurança e de filmagens da imprensa.

No final da década de 1980 e início dos anos 1990, a série de *shockumentary* *Faces da morte* (1979) fez grande sucesso entre o público jovem no Brasil. O apanhado de cenas violentas é ainda hoje lembrado por *sites* e *blogs* que reúnem fãs do gênero na Internet. O filme, na verdade, é de 1979 e também obteve muito êxito nos Estados Unidos, o que originou as seis seqüências, a última lançada em 1996. No Orkut, a comunidade da série possui mais de 26 mil membros, que debatem, por exemplo, qual foi a “melhor” morte apresentada, além de compartilharem fotos e vídeos de violência e, principalmente, mortes³⁸.

Faces da morte (1979) foi divulgado, na época, como um filme que apresentava cenas reais de mortes, ao que se deve grande parte do sucesso. Apesar de algumas cenas serem evidentemente falsas, muitas delas são chocantes e bastante realistas. As informações sobre esses filmes normalmente vêm acompanhadas de alertas do tipo “não aconselhável para pessoas com problemas cardíacos, sensíveis ou de estômago fraco”. Na maioria dos casos, tal recomendação se justifica completamente.

A categoria *mondo* se refere a documentários sensacionalistas que abordam principalmente a temática do exotismo através da exploração de culturas consideradas bizarras para os padrões ocidentais. Em especial, hábitos sexuais e rituais de morte, em cenas apresentadas como reais. “Espetáculos de escarificação, circuncisão, dilatação vaginal, sacrifícios de animais, ritos funerários e assassinatos tribais são comumente exibidos” (Kerekes e Slater, 1995: 77). O mais famoso filme desse gênero é *Mondo cane* (1963), de Gualtiero Jacopetti, Paolo Cavara e Franco Prosperi. O texto de divulgação da obra afirma: “Todas as cenas que você verá neste filme são reais! Se elas são chocantes, é somente porque existem muitas coisas chocantes neste mundo!”

Muitas dessas produções tentam se passar por vídeos educativos, mas a maior parte das informações costuma ser falsa ou deturpada para que seja explorada a face mais sensacionalista dos acontecimentos. O apelo didático é uma das características que levam o gênero a ser enquadrado como um estilo de *exploitation*.

Ocasionalmente, dizeres precediam os créditos de abertura sugerindo que o filme a ser visto era produzido para uma audiência acadêmica. Essa afirmação do caráter “educacional” em vez do tom de “exploração” era, no entanto, impostora. *Mondo* era — e ainda é — produzido simplesmente para capitalizar o instintivo desejo de ver o

³⁸ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=2902333>

proibido e não, como é freqüentemente postulado, para instruir (Kerekes e Slater, 1995:82)³⁹.

1.3.4 *Terrir*: o horror “avacalhado” de Ivan Cardoso

Como o próprio nome sugere, *terrir* é o subgênero do terror em que as narrativas são conduzidas através da comicidade. O termo foi criado por Ivan Cardoso, diretor de *O segredo da Múmia* (1982), *As sete vampiras* (1986) e *Escorpião Escarlata* (1989). O cinema de Cardoso é uma espécie de mistura das produções clássicas de horror, com filmes B e pornochanchadas: “sexo, horror e humor: esta é a fórmula do *terrir*”⁴⁰, confirmou o diretor em uma entrevista. Suas referências são quase todas retiradas da cultura pop, dos quadrinhos e do cinema americano e traduzidas para o cenário brasileiro, mais especificamente o carioca. O Drácula de Ivan vai à praia de sunga e capa preta, as vampiras dançam em boates de Copacabana, a múmia interrompe atos sexuais em motéis... A inspiração na pornochanchada aparece através de cenas de nudez e sexo (por vezes explícito) totalmente despropositadas e que não acrescentam nada às tramas.

De acordo com o crítico Fernão Ramos, existem dois conceitos-chave para a compreensão do chamado Cinema Marginal — movimento experimental brasileiro, também conhecido como *Udigrudi* (corruptela de *underground*) expressivo entre os anos de 1968 e 1973: o avacalho⁴¹ e a curtição. O avacalho pode ser traduzido como os elementos da chanchada elevados à máxima potência. “A curtição seria um ‘quadro de humor irônico e debochado’ mesmo em relação aos temas mais sérios, valorizando ‘o ruim, o sujo, o lixo, o cafajeste’” (Guerra, 2007: 30-31).

Analizando a atitude dos cineastas em relação à própria obra nos remetemos a uma visão do mundo como uma grande piada e de sua obra como o espelho através do qual eles parecem fazer uma imensa gozação. (...) A postura de “avacalho” que a maioria tomou em relação ao cinema “sério”, de arte, pretendido pelo Cinema Novo, é

³⁹ Tradução da autora para: “Occasionally, disclaimers preceded the opening credits suggesting that the movie about to be viewed was produced for an academic audience. This assertion of education rather than exploitation was all too mendacious. Mondo was – and still is – produced simply to capitalise on the instinctive desire to view the forbidden and not, as often postulated, to enlighten”.

⁴⁰ (Ivan Cardoso, *o cineasta do Terrir*. Rodrigo Fonseca. Revista de Cinema do Site UOL. Disponível em <http://www2.uol.com.br/revistadecinema/edicao39/perfil/index.shtml>)

⁴¹ No dicionário Houaiss, não há referência ao termo “avacalho”. A idéia aparece sob a forma de avacalhamento ou avacalhamento. No entanto, como é assim que a expressão aparece na obra do crítico, optei por manter o uso original.

sintoma da “curtição”. Neste sentido é que seus integrantes diziam (...) estar “buscando aquilo que o povo brasileiro espera de nós desde a chanchada: fazer do cinema brasileiro o pior do mundo” (Ramos apud Guerra, 2007: 32)

Se Ivan Cardoso não pode ser identificado como integrante “padrão” do Cinema Marginal, com certeza são inúmeras as referências a esse movimento encontradas em suas obras, sendo, provavelmente, o avacalho a maior delas.

Os três principais longa-metragens da carreira de Ivan foram roteirizados em parceria com Rubens Francisco Lucchetti, que também era autor de contos de horror e histórias em quadrinhos do mesmo gênero⁴². Assim, se aproximação dos filmes ao universo dos *cartoons* deve-se ao roteirista, os momentos em que o avacalho domina a cena devem-se somente às soluções encontradas pelo diretor, que se esforçava para dar a cara de *terrificar* aos roteiros de terror sério escritos pelo parceiro. Partes inteiras do texto foram alteradas por Ivan em busca da comédia, do tosco e do exagero. Muitas vezes, as histórias eram tão retalhadas em nome da piada que ficavam sem sentido (Guerra, 2007).

Um dos recursos utilizados na busca pelo humor era a inserção de palavrões ao longo de todo o texto (palavrões esses que, obviamente, não constam nos roteiros originais de Lucchetti). Assim como as cenas de nudez, eles eram inseridos de maneira totalmente disparatada. As modificações realizadas pelo diretor alteravam, inclusive, o tom das tramas, levando-as muito mais para a comédia do que para o terror. Um bom exemplo é dado por Guerra, quando descreve a aparição da múmia no filme *O segredo da múmia*:

Finalmente, a múmia irrompe no quarto arrebatando a porta (e, como boa ficção classe B que o filme pretende ser, nunca se explica como a múmia passou pela portaria e pelos corredores do hotel sem ser percebida). O homem interpretado por Colé, de todas as reações que uma pessoa poderia ter diante de um cadáver mumificado com milhares de anos envolto em ataduras apodrecidas, é a mais improvável e cômica: primeiro, ele se tranqüiliza pelo fato de que o invasor é uma múmia, e não o marido de Maria Zilda [*com quem está no motel*]; depois, solta a pérola: “O quê? Uma múmia? Mas que porra de motel é esse?”. Qualquer pessoa normal diante de tal situação fugiria ou gritaria por socorro. Mas o personagem interpretado por Colé, evocando novamente o clima das chanchadas, aproxima-se confiante da múmia, os punhos em riste, provocando: “Se tu é homem, vem cá que tu vai ver, porque eu sou macho!”. É claro que a coisa

⁴² O roteirista também foi um grande parceiro de José Mojica, criador do personagem Zé do Caixão. A vida e a obra do diretor serão analisadas no capítulo 3 desta dissertação.

acaba mal e o personagem é estrangulado pela múmia (enquanto protesta: “Epa, no pescoço não!”), que depois sai do quarto levando a moça desmaiada (sic) (Guerra, 2007: 67).

O segredo da múmia (1982) foi o primeiro longa-metragem de Ivan. Na trama, um cientista desacreditado (situação clichê em filmes de horror) tenta provar a eficiência do “elixir da vida”, sua mais nova descoberta. Para isso, ele resolve ressuscitar uma recém encontrada múmia egípcia chamada Runamb (vale lembrar que o filme se passa no Rio de Janeiro), que fica encarregada de raptar cobaias femininas para as novas experiências do pesquisador. Para Guerra, a existência de “uma múmia, um cientista louco, um criado homicida ressuscitado pelo cientista (...), assassinatos e o aprisionamento de mulheres para que se transformem em criaturas selvagens e bestiais” fazem com o que o argumento do filme se aproxime muito das tramas clássicas do horror, além das já citadas referências às chanchadas (2007: 52).

Saborosa paródia da série B hollywoodiana, homenagem irreverente porém autêntica aos célebres clássicos da Universal dos anos 30. (...) *O segredo da múmia* é uma verdadeira história em quadrinhos cinematográfica, construída sobre o registro deliberado do mau gosto (Alain Scholocoff, editor da revista *Écran Fantastique*, apud Ferreira, 2000: *online*).

O filme obteve grande sucesso de público no Brasil e no exterior, e recebeu mais de 20 prêmios⁴³, no entanto, a obra de Ivan que levou mais espectadores ao cinema foi *As sete vampiras* (1986), seu segundo longa. Neste, o tom dominante também é o da comédia, e o próprio roteiro de Lucchetti já parece estar mais adaptado ao estilo do diretor, pois há várias inserções de cenas no estilo pastelão. Apesar do nome, na produção, não há sequer um vampiro de verdade: “as sete belas sugadoras de sangue do título na verdade são dançarinas do número apresentado em uma boate, e até mesmo o misterioso assassino que todos acreditam ser um vampiro logo se revela uma pessoa ‘comum’” (Guerra, 2007:72). O apelo ao vampirismo deve-se, provavelmente, à safra de filmes hollywoodianos com a mesma temática que fizeram sucesso naquela época,

⁴³ No Festival de Gramado, de 1982, foi vencedor nas categorias melhor roteiro; melhor trilha sonora (Júlio Medaglia e Gilberto Santeiro); e melhor ator coadjuvante (Felipe Falcão). No mesmo ano, no XV Festival de Brasília, recebeu os prêmios de melhor direção, melhor montagem e melhor ator (Wilson Grey). Na festa da APCA (Associação Paulista de Críticos de Arte, Brasil), em 1983, saiu vitorioso nos quesitos melhor ator (Wilson Grey), melhor cenografia e melhor figurino. O filme também foi considerado o melhor filme do Festival de Cinema Fantástico de Madri e foi indicado na categoria melhor filme da Fantasporto (Festival internacional de cinema do Porto, Portugal), de 1983.

como *A hora do espanto* (1985, de Tom Holland), *Transylvania 6-5000* (1985, de Rudy DeLuca) e *Vamp – a noite dos vampiros* (1986, de Richard Wenk).

A precariedade técnica, devida a uma situação circunstancial de pouca disponibilidade de recursos, é importante para que, hoje em dia, sua obra possa ser avaliada positivamente pelos fãs de *trash*, como é evidente nessa passagem de um artigo de Felipe Guerra⁴⁴, sobre *O segredo da Múmia*: “O filme se passava todo de dia, pois Cardoso não tinha condições de filmar à noite. Mas o cartaz da produção vinha com a recomendação: ‘Onde se vê dia, veja-se noite’. Genial!”.

O último longa-metragem de Ivan Cardoso que chegou aos cinemas foi *Escorpião Escarlate*. O filme ficou pronto em 1989, mas o fechamento da Embrafilme atrasou o lançamento, que só aconteceu em 1993. A exibição em poucas salas e durante um período curto contribuiu para o fracasso que, associado a um momento de turbulência em todo o cinema nacional, levou o diretor ao ostracismo. Durante toda a década de 1990, Ivan ficou sem filmar. Em 2005, conseguiu produzir mais um longa-metragem (*Um lobisomen na Amazônia*), que continua inédito nos cinemas e no mercado de DVDs (Guerra, 2007).

Apesar de ter cunhado a expressão *terrir*, Ivan Cardoso não foi, obviamente, o único a mesclar as narrativas de horror com a comédia. Ainda de acordo com Guerra (2007), desde a década de 1970 essa prática é comum no cinema norte-americano, principalmente no que é voltado para o público jovem. *O jovem Frankenstein* (1974), *O fantasma do paraíso* (1974) e o cultuado *The Rocky Horror Picture Show* (1975), entre outros, já tinham essa proposta. A partir da metade dos anos 1980, houve uma profusão de títulos que buscaram tal mistura, alguns exemplos são *Reanimator* (1985), *A hora do espanto* (1985), *A volta dos mortos-vivos* (1985) e *Fome animal* (1992).

Estas obras, ao mesmo tempo em que buscavam o horror através de cenas de extrema violência e efeitos especiais elaborados, faziam o espectador rir ao brincar com clichês do gênero e introduzir citações explícitas e homenagens a produções conhecidas – no caso de “A Volta dos Mortos-vivos”, um personagem diz que o clássico do horror “A Noite dos Mortos-vivos”, dirigido em 1968 pelo norte-americano George Romero, teria sido baseado em “fatos verídicos” (Guerra, 2007: 113).

⁴⁴ Disponível em <http://www.bocadoinferno.com/romepeige/artigos/mumia.html>

CAPÍTULO 2 – O *TRASH* NA ACADEMIA E A COMUNIDADE DE FÃS

2.1 Processando o lixo na Academia

No início de minha pesquisa, ainda como tema de monografia de conclusão de curso, deparei-me com a total escassez de trabalhos publicados sobre *trash* no Brasil. Nesses três anos decorridos, no entanto, algumas iniciativas têm sido levadas à frente por pesquisadores da área de Comunicação. O evento citado no início da Introdução, ocorrido na Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro e organizado por Vinícius Andrade Pereira (ESPM/UERJ)⁴⁵, mostra que estudos ligados sobretudo à cibercultura têm buscado respostas, e mormente perguntas, sobre o fenômeno da cultura *trash*, principalmente quando associado a práticas que se desenvolvem no ambiente virtual.

Alguns meses antes desse simpósio, outro grupo de acadêmicos, mais atrelados aos estudos de cinema, lançavam, no Café Intercom de São Paulo, o livro *Cinema de Bordas*, organizado pelos professores Bernadette Lyra e Gelson Santana, ambos da Universidade Anhembi Morumbi. A obra surgiu a partir de uma motivação comum aos membros do núcleo “Formas e Imagens na Comunicação Contemporânea”, do mestrado da própria universidade, verificada em encontros sazonais dos autores em eventos como os da Socine (Sociedade Brasileira de Estudos do Cinema). Segundo os organizadores, o objetivo era dar conta de “um cinema que, em geral, permanecia às bordas dos estudos acadêmicos”, filmes que se colocam à margem do “sério”, uma “experiência que ocorre no regime trivial do lazer”(Lyra e Santana, 2006:5 e 13). Os principais assuntos tratados foram o *terrir*, o horror, o sexo associado à violência e a ficção científica nacional (apesar disso, algumas abordagens não se enquadram na perspectiva que eu utilizo para tratar do *trash*). A iniciativa parece ter rendido bons frutos, já que dois anos depois foi lançado o *Cinema de Bordas 2*. Neste, os escritores deram mais atenção ao cinema de bordas amador, ou seja, uma espécie de borda da borda, e, dessa vez, trataram de temas que se aproximam mais do objeto desta pesquisa.

É interessante como ainda é pequena a quantidade de material teórico produzido no país a respeito de conceitos como *cult* e cultura *trash*, apesar da familiaridade com

⁴⁵ Os demais palestrantes foram: Erick Felinto (UERJ); André Lemos (UFBA); Raquel Recuero (PUC-PEL); Henrique Antoun (UFRJ); Alex Primo (UFRGS); Simone Pereira de Sá (UFF); Cristiano Max Pereira Pinheiro (PUC-RS/FEEVALE) e Marsal Ávila Alves Branco (FEEVALE).

que os termos são usados por um determinado público e a frequência com que os peritos do gosto os empregam na mídia.

Se esse objeto ainda não está totalmente legitimado por aqui, nos Estados Unidos e na Inglaterra, o cinema *trash* já é alvo de pesquisas desde os anos 1980. O início desses trabalhos coincide com a entrada de jovens estudantes na carreira acadêmica, no momento em que os produtos da indústria cultural estavam começando a ser considerados objetos válidos de estudo, criando uma geração de fãs-pesquisadores bastante emblemática nesses países. Isso explica a situação descrita anteriormente, sobre os discursos que circulam a respeito do *trash*, mesmo no meio acadêmico, partirem da iniciativa de entusiastas. Nas palavras de Freire Filho:

As primeiras tentativas de análise mais aprofundada e aprobativa das motivações e atividades dos fãs de produtos midiático foram levadas a cabo por autores que escamoteavam — ou, pelo menos, não punham num primeiro plano analítico — os seus próprios laços afetivos com aqueles artefatos (...). Já a nova geração de estudiosos se distingue por proclamar, vaidosamente, a sua condição de fã. Tãmanha proximidade com o objeto de estudo foi convertida de possível motivo de embaraço intelectual em um ponto de vista epistemológico privilegiado, e, por conseguinte, em uma nova e curiosa modalidade de autoridade acadêmica (2007: 90-91).

Em consonância com o que foi argumentado por Freire Filho (2007), Jeffrey Sconce (1995) — talvez o mais importante estudioso de *trash* dos Estados Unidos, responsável, inclusive, pela cunhagem do termo *paracinema* — acredita que o incremento nos estudos de objetos cinematográficos que sempre estiveram à margem deve-se a uma “mudança de geração”. Para ele, os jovens pesquisadores adotam um posicionamento em relação a esses filmes distinto do que era apresentado pela crítica acadêmica tradicional:

Uma vez que o excesso sugere ao espectador de elite a arbitrariedade da estrutura narrativa, ele pode, então, estudar o “campo perceptivo das estruturas” do trabalho em si, ao apreciar a habilidade artística em um sistema formal fechado. O reconhecimento pelo espectador do paracinema dos artifícios da narrativa, entretanto, é o primeiro passo para examinar um campo de estruturas dentro da cultura como um todo, uma travessia para se chegar a um campo maior de questões contextuais envolvendo o filme como um documento social e historicamente específico (Sconce, 1995: 392-393)⁴⁶.

⁴⁶ Tradução da autora: “Once excess cues the elite viewer to the arbitrary structure of narrative, he or she can then study the “perceptual field of structures” in the work itself in appreciation of artistic craftsmanship within a closed formal system. The paracinematic viewer's recognition of a narrative's artifice, however, is the first step in examining a field of structures within the culture as a whole, a

Em artigo mais recente, publicado em 2003, Sconce lembra que, além da divergência criada dentro da área a respeito da incorporação dos filmes não-canônicos, o próprio campo dos estudos de cinema, como um todo, também enfrenta, até hoje, problemas. Há, segundo ele, momentos de luta por reconhecimento, legitimação e competição por recursos dentro das instituições, principalmente nas mais tradicionais, onde a “velha guarda de humanistas” ainda olha com desconfiança para a importância de se estudar cinema, o que dizer, então, do *paracinema*...

Na década de 1980, dentro desse campo, o limite do “pesquisável” avançava a cada novo projeto que se desenvolvia. Gêneros como o horror e a pornografia viviam seu *début* nas páginas de sérios periódicos, em um processo que só vem se intensificando nos últimos anos, como Tierney argumenta a respeito dos filmes *exploitation*:

Na academia norte-americana, o estudo de *exploitation* está ganhando um ímpeto crítico considerável e, inclusive, legitimidade institucional por meio de livros de renomadas editoras universitárias, por exemplo, *Bold! Daring! Shocking! True!* de Eric Schaefer, da editora Duke, uma conferência anual da University of California Berkeley e uma profusão de cursos sobre esses filmes em diversas universidades (2004: 68)⁴⁷.

A conferência a que autora se refere é a *Born to be bad*, que aconteceu nos anos de 2002 e 2003 na University of Califórnia, Berkeley, e ainda contou com uma coletânea reunindo os trabalhos apresentados⁴⁸. É importante notarmos como esse parece ser o momento de amadurecimento de uma luta por legitimação dos estudos de *paracinema*, iniciada mais de duas décadas antes, e que já mostrava força desde o início. Os estudos de ficção científica, por exemplo, já começavam a ganhar espaço na área das ciências humanas em 1989, com a realização de um conferência dedicada exclusivamente ao subgênero cyberpunk, a *Fiction 2000: cyberpunk and the future of narrative*, que também foi acompanhada de uma coletânea com os artigos discutidos (Tierney, 2004; Amaral, 2006).

2.2 As práticas dos fãs como objeto de estudo

passageway into engaging a larger field of contextual issues surrounding the film as a socially and historically specific document” (Sconce, 1995: 392-393).

⁴⁷ Tradução da autora: “In the US academy the study of exploitation is gaining considerable critical momentum and even institutional legitimacy through books from high-profile university presses, e.g. Eric Schaefer’s *Bold! Daring! Shocking! True!* from Duke, an annual conference at University of California Berkeley and a flourishing of film courses at various universities” (2004: 68).

⁴⁸ O site oficial do evento é www.trashcinema.com.

Além das questões relativas ao processamento do “lixo cultural” na academia, a legitimidade de uma pesquisa como esta passa, também, pela reavaliação dos estudos sobre as práticas dos fãs. Os entusiastas do *trash* se configuram como um tipo *sui generis* de fã, pois não há um objeto específico de adoração. O que atrai esses jovens não é necessariamente *um* diretor, *um* filme, *uma* série, *um* personagem, mas, acima de tudo, a supracitada forma de se fazer cinema. No entanto, ao escolher estudar o modo de agir desses indivíduos, o ponto de partida é o apego que eles apresentam por determinados produtos da mídia, por isso, antes de entrar especificamente no grupo de fãs que é objeto dessa pesquisa, procuro traçar, neste tópico, um breve panorama das formas como os fãs foram abordados nos estudos da área de comunicação, desde que esse termo começou a ser empregado.

A história dos trabalhos acadêmicos sobre as práticas dos fãs pode ser dividida basicamente em duas épocas bastante distintas. Na primeira, sob forte influência da teoria crítica da Escola de Frankfurt, o fã não só não era encarado como objeto válido de estudo, como o olhar de desprezo lançado por esses teóricos sobre o fenômeno da tietagem tendia, muitas vezes, a uma associação entre este comportamento e uma atitude patológica. O fã, nesse contexto, era o *Outro*, a mais subjugada figura dentro da massa de consumidores de produtos da mídia (Jenson, 2001; Monteiro, 2007).

O segundo momento acontece a partir da década de 1970 e é marcado pelo advento dos Estudos Culturais. A nova forma de se enxergar o próprio processo comunicacional é acompanhada de uma outra percepção sobre a condição do fã, que se mostra como um interessante objeto de estudo. Considerado, agora, ativo e capaz de negociar com os elementos apresentados pela indústria cultural, o fã representa a nova concepção dos efeitos da cultura de massa, que rejeita a idéia do consumidor passivo e manipulável.

2.2.1 O receptor passivo – a crítica tradicional

A partir da década de 1930, os estudos acadêmicos na área de cultura foram fortemente influenciados pela crítica formulada por pensadores ligados à Escola de Frankfurt. Se uma vasta gama de artefatos culturais era vista com bastante ressalva por esses teóricos, o mesmo pode ser dito a respeito dos consumidores mais empolgados

desses mesmos produtos. Durante as décadas que se seguiram, portanto, pouca atenção foi dada ao estudo da recepção, ou das audiências, dentro do processo comunicacional.

A idéia preponderante nesse contexto era a de que o público absorveria o conteúdo das mensagens midiáticas exatamente da maneira desejada no momento de sua produção. Essa perspectiva tinha estreita relação com a força imputada à chamada Indústria Cultural, termo cunhado por Adorno e Horkheimer, em 1947, na obra *Dialética do esclarecimento*. Dessa forma, não só não era desejável, como era totalmente dispensável um estudo que buscasse levar em consideração a perspectiva da recepção. Se os consumidores de uma maneira geral já eram vistos negativamente, os fãs, que apresentavam práticas excessivas e exageradamente devotadas a certos ícones midiáticos, eram enxergados como figuras deploráveis, vítimas da decadência moral e da falta de valores típicas da modernidade. Na ausência de ideais genuínos em que pudessem se apoiar, esses sujeitos dedicariam seu tempo e dinheiro no consumo e celebração do vazio representado pelos produtos culturais massivos (Freire Filho, 2007).

Em textos que datam dessa época, o fã era caracterizado como um indivíduo com problemas emocionais, dado à depressão pelo não-reconhecimento ou não-reciprocidade do amor que dedicava ao seu ídolo; como um colecionador obsessivo, que comprava tudo relacionado ao seu objeto de admiração e que era “capaz de qualquer loucura” por uma aproximação.

A partir da década de 1950, com o aparecimento do *Rock’n Roll*, e em especial do *Heavy Metal*, na década de 1970, criou-se um outro estereótipo para o fã: o fã violento, dado a atitudes extremadas e destrutivas. Este tipo de representação também se manifestava na caracterização de alguns fãs de esportes, em especial no caso do *hooliganismo*⁴⁹ (Jenson, 2001).

Em geral, na literatura que trata do fenômeno da tietagem, o fã aparece representado ou como o obsessivo ou como o histérico. A própria tietagem era vista como um “sintoma psicológico para uma disfunção social”, ou seja, como patologia. A idéia de “desvio” está sempre implícita nesta maneira de se enxergar o fã (Jenson, 2001; Monteiro, 2007).

⁴⁹ Tradução para o termo em inglês *hooliganism*. Apesar de datar do século XIX, o fenômeno ganha corpo a partir da década de 1960, e é caracterizado por enfrentamentos violentos e premeditados entre jovens integrantes de torcidas de diferentes equipes esportivas. Os *hooligans* mais conhecidos são os torcedores de futebol na Inglaterra.

O obsessivo, representado como um indivíduo do sexo masculino, é normalmente associado àquele sujeito solitário que não consegue realização na vida pessoal e que, desta forma, transfere grande parte de suas neuroses para o ídolo, com quem cria uma relação fantasiosa. Em inglês, a expressão *loser* é amiúde utilizada para caracterizar essa imagem malsucedida de juventude, o termo costuma ser empregado em filmes que abordam a temática *teen*, como os que expõem as desventuras de alunos no período da *high school*. É esse tipo de fã que constantemente é relacionado a ameaças e atentados sofridos por celebridades ou a tendências suicidas (Monteiro, 2007).

O fã histérico é normalmente associado ao gênero feminino, que não consegue controlar suas emoções, agindo de acordo com os impulsos mais primitivos e apaixonados. A imagem clássica deste tipo de fã é o grupo de jovens mulheres que gritam incansavelmente na presença de um astro, e que não medem esforços para se aproximar de seu objeto de adoração, o que passa muitas vezes por questões sexuais (Jenson, 2001).

Esse tipo de perspectiva sobre o fã é, ainda hoje, bastante freqüente no senso comum, em grande parte devido à imagem que a mídia constantemente reitera a respeito de “tietes convulsivas”, “*groupies* sexualmente liberadas” ou “obsessivos solitários”. Se no cinema e na imprensa essa estigmatização presta-se para fins fantasiosos e de entretenimento, na academia serviu como convincente indício dos efeitos de uma sociedade em decadência, onde sentimentos grandiosos eram, gradativamente, substituídos por prazeres fugazes (Freire Filho, 2007).

2.2.2 O consumidor ativo – uma mudança na percepção

Se o estereótipo associado à imagem do fã ainda é bastante problemático na sociedade de uma maneira geral e na mídia especificamente, pelo menos na academia essa categoria especial de consumidores tem sido vista de maneira mais honrosa, processo que começou a se desenvolver a partir da década de 1970, com o advento dos estudos culturais. O avanço das pesquisas no Centre for Contemporary Studies (CCCS) da Universidade de Birmingham incentivou um novo olhar sobre os estudos da recepção. O público começa a ser conceituado como sujeito ativo, capaz de *negociar* com a mensagem e o processo comunicativo passa a ser pensado como um circuito contínuo, em oposição ao sistema linear emissor/mensagem/receptor (Hall, 2003).

Na década de 1990, com a emergência da terceira geração dos estudos culturais e com uma maior aproximação por parte desses pesquisadores com a cultura da mídia, começam a ganhar força pesquisas que se afastavam da visão estereotipada do fã, e o consumo passa a ser visto como uma etapa fundamental no processo de socialização e formação identitária dos indivíduos. Nas palavras de Freire Filho:

A partir dos anos 1990 (...) foram confeccionadas investigações teóricas e empíricas mais compreensivas (nas duas acepções do termo) a respeito da etiologia e dos impactos culturais, sociais e políticos do complexo fenômeno da idolatria. Outrora um emblema gritante de problemáticos legados da modernidade, o fã ressurgiu, na ribalta acadêmica, como um consumidor astuto, capaz de processar criativamente os sentidos de produtos de circulação massiva, elaborando, a partir deles, um conjunto variado de práticas, identidades e novos artefatos (2007: 82).

Porém, os estudos culturais norte-americanos acabaram cometendo o erro de, ao se afastar demasiadamente do ideal de massa receptora passiva, imbuir o público de um poder muito grande no jogo das significações. Alguns autores terminaram por incorrer no chamado “fetichismo do público”, que criava um novo dogmatismo, segundo o qual apenas o público produziria significados, em um processo de inversão do que acontecia anteriormente, no contexto da teoria crítica da Escola de Frankfurt: agora, em vez de negligenciarem a capacidade subversiva do público, eleva-se essa capacidade à máxima potência, situação favorecida pelo incremento de práticas que levavam muitos fãs a se aventurarem no papel de produtores culturais (Kellner, 2001).

No segundo capítulo do livro *Reinvenções da resistência juvenil*, intitulado, ironicamente, de *Fãs, a nova vanguarda da cultura?*, Freire Filho (2007) apresenta e questiona a idéia que circulou no meio acadêmico, apesar de posteriores revisões no estilo mea-culpa, de que a transposição do fã para o papel de produtor deveria ser considerada de um ponto de vista quase revolucionário. De acordo com essa perspectiva, ao resolver criar seus próprios produtos culturais, o fã estaria quebrando a lógica da circulação cultural e criando um novo paradigma para a compreensão do consumo de mídia. Grande parte do potencial subversivo enxergado, então, na produção dos fãs devia-se à associação entre os conteúdos que eles geravam e uma autêntica manifestação popular de *resistência* à cultura massiva. Hoje, passado o momento de maior euforia em relação à mudança de papel do fã, esses agrupamentos juvenis são

retratados como peças fundamentais da “cultura participativa”, ou, nas palavras do autor, “após percorrer um longo caminho de *palerma cultural* a *guerrilheiro semiótico*, o fã é reinterpretado como o *herói* do admirável mundo novo da convergência midiática” (Freire Filho, 2007:98).

2.3 Quem são os fãs de *trash*?

“A fina arte de um filme magnificamente ruim não é assunto sério para qualquer um”, afirma um fã. “Os adeptos a isso são poucos, porém fanáticos. A apreciação da má-qualidade é um gosto que se alcança, e o mais refinado!” (Citado em Sconce, 1995: 382)

Ao entrar em contato com os fãs de *trash* a partir de ferramentas como o Orkut e os demais fóruns de discussão na Internet, pude constatar uma série de características que ajudam a definir o perfil desses indivíduos. A primeira é que o público de *trash* é majoritariamente jovem. A faixa etária dos meus entrevistados, por exemplo, variou entre 14 e 31 anos e, mesmo os mais velhos, muitos apresentam um estilo de vida normalmente associado à juventude: estudam, não trabalham em período integral e moram com os pais.

A forma de abordagem dos entrevistados (uso de mecanismos *online*) levou a um grupo pertencente exclusivamente à classe média. No caso da comunidade de fãs de *trash* articulada pela Internet, a associação entre capital cultural, subcultural e econômico é bastante clara, dada a necessidade de acesso a computadores conectados à rede e dotados de determinadas especificações que tornam possível o *download* e a exibição de filmes.

A maioria dos fãs respondeu que entrou em contato com o *trash* a partir de um amigo que o apresentou ao estilo, ou descobriu o gosto “por acaso”, assistindo a um filme. Como normalmente são pessoas familiarizadas com o ambiente virtual, procuram mais informações sobre os filmes e buscam outros títulos através de sites especializados. Todos afirmaram possuir amigos com quem compartilham a preferência, e a sensação de compartilhamento parece constituir uma etapa fundamental nesse tipo de consumo. A maioria declarou buscar através de mecanismos da Internet contato com outros fãs que moram em diferentes partes do país e do mundo

Quando indagados sobre de que forma familiares e amigos reagem ao seu gosto inusitado, a maioria dos entrevistados respondeu que eles acham estranho ou engraçado, mas nenhum revelou ter sérios problemas em relação a isso. O estudante Ricardo, de 14

anos, morador de Jundiaí – SP, que além de fã é produtor de filmes *trash*, disse que a família considera-o “meio maluco” por gostar desse tipo de produto. Contudo, ele se aproveita das reuniões em casa para exibir seus filmes, o que acaba rendendo momentos de diversão entre o grupo. Depois da ceia natalina, por exemplo, já é tradicional a família de classe média/alta se reunir em torno do telão colocado na sala para apreciar as obras do jovem cineasta: “a cada exibição, mais um primo quer participar”, afirma.

Alguns reclamaram apenas da opinião de pessoas mais velhas, como avós ou tias, que, muitas vezes, acham que o gosto por filmes violentos pode ser prejudicial: “a teoria é que você pode ficar instigado a fazer bobagens, ou começar a ver espíritos etc e tal. Coisas da cabeça dos mais velhos”, explicou Alexandre, 29 anos, morador de Taubaté-SP e estudante de Farmácia. O rapaz citou o incidente ocorrido em 1999, em São Paulo, quando um estudante de medicina de 23 anos matou três pessoas no cinema do shopping Morumbi durante a exibição do filme *Clube da luta*. Depois deste fato, sua família insistiu para que ele procurasse um psicólogo, porque achava que a atração por filmes sobre mortes e cenas brutais de violência poderia causar sérios transtornos mentais. A ida ao terapeuta acabou não acontecendo, pois o jovem conseguiu convencer sua mãe de que a atitude do “atirador do shopping” não tinha nenhuma relação com o tipo de filme que ele estava assistindo.

Assim como a maioria dos fãs, a reação de Alexandre foi desconsiderar a opinião alheia por achá-la sem propósitos e fundamentos. Normalmente, eles usam a estratégia de questionar o, segundo eles, parco conhecimento sobre cinema para desmoralizar o julgamento feito por outras pessoas.

2.4 Lixo é coisa de homem! O *trash* como subcultura cinematográfica

Ao definir essa comunidade de aficionados, entre outras características, é comum ser afirmado que a maioria dos participantes é do sexo masculino, mas a abordagem costuma parar nessa simples constatação. Nesse tópico, pretendo discutir mais detalhadamente por que a fruição de artigos identificados como “lixo cultural” apresenta um público notavelmente masculino e de que forma esse endereçamento genericamente marcado traz à tona interessantes questões no estudo dos próprios filmes *trash*, dentro da academia, e na configuração dessa comunidade de fãs.

Autores como Sconce (1995, 2007) e Jancovich (2002) defendem o consumo de filmes *trash* como uma subcultura cinematográfica, que, assim como as definições

clássicas de subcultura, comporta, de diferentes formas e intensidades, subjetivos conceitos como autenticidade, diferença, resistência, transgressão etc. É dessa forma que constantemente os próprios participantes costumam conceituar suas práticas culturais, que os separam, desse modo, do comportamento do público *mainstream*, esse, por sua vez, inautêntico, superficial, massivo, homogêneo e conformista. Em *Club Cultures* (1995), Thornton argumenta que os termos associados ao universo das subculturas sempre remeteram-se à masculinidade. Já os adjetivos que definem o consumo *mainstream* são, há tempos, ligados ao feminino, como explica Huyssen:

É incrível, realmente, observar como o discurso político, psicológico e estético da virada do século [XIX para o XX] consistente e obsessivamente representa a cultura de massa e as massas como femininas, enquanto a alta cultura, seja tradicional ou moderna, permanece claramente como terreno privilegiado das atividades masculinas (Huyssen, 1996: 45)

Sendo assim, também sem conseguir fugir dos binarismos que parecem perseguir inexoravelmente o estudo do *trash*, se a cultura de massa já foi dada como *feminina* e o *trash* se define em oposição a ela, é certo afirmarmos que o cinema *trash*, como subcultura cinematográfica, é socialmente construído como *masculino*?

Jancovich (2002) propõe a utilização das idéias desenvolvidas por Thornton a respeito das subculturas *clubbers* na Inglaterra para analisar a subcultura cinematográfica definida como *cult*. Em vários momentos de minha pesquisa, deparei-me com aproximações entre os termos *cult* e *trash* realizadas por diferentes autores. Apesar de não significarem exatamente a mesma coisa, os dois conceitos remetem a um universo diferenciado de filmes, que, dessa forma, comportariam um público também distinto. A questão é que muitas produções *trash* podem ser consideradas *cult* (um exemplo desse caso seria *Pink Flamingos*, de 1972, do diretor John Waters), mas, ao mesmo tempo, nem todos os filmes *cult* são necessariamente *trash*, uma vez que a categoria *cult* também abarca filmes considerados clássicos e “de arte” ou “alternativos” como *Casablanca* (1942) e *Laranja Mecânica* (1971).

No entanto, se as respectivas filmografias podem variar, um ponto os grupos de consumidores que se intitulam fãs de *trash* ou de *cult movies* compartilham sem hesitar: o desprezo pela produção massiva “hollywoodiana” e, conseqüentemente, por seu público. Muito já foi dito sobre a imagem da audiência *mainstream* como o Outro; o que diversos estudos negligenciam, porém, é que se esse Outro não tem rosto nem

opiniões, ele normalmente tem sexo. Durante as entrevistas que realizei, além de gênero, ele ganhava nome e grau de parentesco:

Minha avó me acha meio louco porque eu curto esses filmes que têm violência, morte, ela não consegue entender que é só um filme (Rafael, 16 anos, estudante, São Paulo).

Minha mãe queria me mandar pro psicólogo depois que aquele maluco lá em São Paulo saiu matando todo mundo. Pô, e o cara tava vendo um filme que não tem nada a ver com *trash*! (Alexandre, 29 anos, estudante de Farmácia, Taubaté).

A única pessoa que não apóia muito meus filmes é minha namorada, porque ela acha que eu gasto muito tempo com isso e não fico com ela, e ela não gosta desses filmes não, ela prefere os romances água-com-açúcar, aí não dá, né? Eu falo pra ela ir no cinema com as primas dela (Igor, 18 anos, estudante, Rio de Janeiro).

Se, nesses casos específicos, a associação entre o gênero feminino e a cultura de massa ganhou contornos óbvios, de uma maneira geral, como argumenta Hollows (2003), o público que integra essa subcultura cinematográfica costuma ter, realmente, na mulher a figura imaginada do público *mainstream*: a dona-de-casa que acompanha novelas, a romântica fã dos filmes de amor, a senhora que se benze ao ver um filme macabro...

2.4.1 *Academic bad-boys*: o elogio ao politicamente incorreto

A disputa de poder em torno dessa subcultura cinematográfica ganhou espaço, inclusive, dentro da academia. Nos Estados Unidos e na Inglaterra, onde o cinema *trash* já é objeto de estudo desde os anos 1980, a figura dos chamados *insider researchers* gera interessantes debates sobre a conversão de “fan-boys” em “academic bad-boys”. Em um artigo que trata especificamente do “culto à masculinidade” presente nessa transformação, Read (2003) argumenta que a entrada da questão feminista no universo acadêmico fez, em um primeiro momento, com que muitas pesquisadoras se sentissem na “obrigação” de criticar seriamente as práticas de consumo, em um movimento que tensionava no sentido contrário a associação entre mulher e consumo, normal até então.

Com o desenvolvimento do chamado pós-feminismo, algumas pesquisadoras buscaram apresentar um sentido meritório para o consumo de bens culturais pelas mulheres, evitando, desta forma, a caracterização da mulher como vítima da indústria cultural e da sociedade, o que fazia parte de um processo mais amplo, de “redenção” da

cultura de massa pelos Estudos Culturais. Os riscos corridos por essa abordagem, porém, não foram diferentes dos encontrados nas demais aproximações entre consumo e *empoderamento* propostas por empolgados pesquisadores que, sentindo-se livres para explorar e celebrar as práticas de consumo como material de estudo, incorreram em diversos exageros e armadilhas epistemológicas (Freire Filho, 2007).

Mas, se esses novos pesquisadores assumem — ou ainda se orgulham — da posição de fã, a imagem que desejam para si mesmos não corresponde aos estereótipos mais óbvios ligados a essa condição. O fã masculino, como já foi dito em tópico anterior, costuma ser relacionado a um indivíduo solitário, obsessivo, problemático, que, isolado em seu mundo enfadonho, realiza a fruição de seu objeto de adoração, fantasiando uma vida mais animada. Essa definição se aproxima da figura do *nerd*, termo que designa, de maneira depreciativa, um sujeito que se dedica intensamente a uma atividade, normalmente ligada a estudo e tecnologia, e amiúde considerada inadequada para a sua idade, em detrimento de outras ocupações mais sociais ou populares em seu grupo⁵⁰.

Uma das perguntas que fiz aos entrevistados se relacionava ao modo como eles acham que são vistos pelas pessoas que não fazem parte desse tipo de consumo. As respostas variaram em torno de definições como *nerds*, nojentos (para os fãs de gêneros escatológicos e violentos como o *gore*), sujeitos com mau gosto, malucos etc. Read os define imagetivamente como “garotos espinhentos que se vestem como *nerds*, não saem muito e têm dificuldade de arrumar namoradas” (2003: 64).

De acordo com a autora, ao almejarem, compreensivelmente, se afastar dessa imagem fracassada de masculinidade, os acadêmicos-fãs tentariam criar um outro estilo de consumidor de *trash*. Surgiriam, então, os “academic bad-boys”. No contexto em que estudar o consumo, e mesmo se assumir como um entusiasta de certo produto, não é mais visto de maneira negativa, podendo ser, ao contrário, índice de uma atitude “cool”, como argumenta Schaefer (2005: 89), a grande questão passar a ser lidar com o “risco” de que a carga histórica da idéia de consumo como ato feminino não “contamine” a abordagem de suas próprias práticas, e, ao mesmo tempo, reinventar a figura masculina do consumidor.

⁵⁰ O espectro de sub-gêneros dos *nerds* é incrivelmente variado. Dentre eles, destacam-se, segundo a Wikipedia, os seguintes grupos: *geeks*, cujo interesse volta-se especialmente para a tecnologia, ciência e informática; *gamers*, jogadores compulsivos de video games; RPGistas, participantes de role playing games (RPG), normalmente medievais; e os mais intimamente ligados ao universo dos fãs: *trekkers*, os admiradores Star Trek; *otakus*, aficionados por animes, mangás e cultura japonesa e seguidores das sagas de personagens de romances como Harry Potter e Senhor dos Anéis (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Nerd>).

No ambiente acadêmico, se o estudo das práticas de consumo torna-se habitual, é preciso, então, buscar novos objetos que mantenham o caráter transgressor que esses novos pesquisadores gostariam de ostentar. A prática do politicamente incorreto, tão cara aos filmes *trash*, parece lhes servir adequadamente. Para comprovar sua tese, Read analisa alguns artigos sobre paracinema escritos por pesquisadores homens, atendo-se principalmente em *Showgirls*, de Ian Hunter (2000). A conclusão da autora é que muito mais do que uma tentativa de propor uma “outra estética”, o que esses autores querem é legitimar, do ponto de vista acadêmico, a postura do “machão politicamente incorreto”. Para algumas pesquisadoras feministas essa seria uma resposta desses homens a uma angustiante posição, a partir da entrada do feminismo na academia, em que as mulheres passaram a ter destaque nos quadros universitários, e qualquer “ameaça” de machismo era vista com péssimos olhos.

A valorização dos estudos do *trash* significaria uma espécie de redenção para esses pesquisadores. Indo para o outro extremo da crítica feminista, ou seja, assumindo deliberadamente a postura politicamente incorreta do machão, sob um ponto de vista irônico, eles estariam livres para festejar os prazeres da cultura *trash*. Ou seja, sob a *proteção* de um olhar diferenciado, de uma outra abordagem estética, que poderia ser chamada, como propõe Sconce (1995), de *neo-camp*, eles não correriam o risco de serem chamados peremptoriamente de machistas.

2.4.2 “Filme de terror sem mulher gostosa gritando não é filme de terror, não é!”

As questões relativas a diferenças de gênero também podem ser notadas nas práticas dos fãs na Internet. Apesar dos dizeres “Bem-vindo(a) à maior comunidade de filmes trash”, presentes na descrição da comunidade “Filmes Trash Caseiros”, transmitirem a idéia de abertura sem distinção a ambos os sexos, a iniciativa de meninas postarem seus próprios filmes invariavelmente tem seu cerne desviado para outras questões e resulta em “cantadas” ou avaliações dos dotes físicos das diretoras. As mulheres correspondem a cerca de 20% dos integrantes da FTC, de acordo com uma análise dos perfis disponíveis.

Uma prática bastante comum, atualmente, nas comunidades do Orkut é o estabelecimento de regras para a criação de tópicos e comentários. Normalmente, os moderadores explicam o que será ou não tolerado, com o objetivo de “organizar” a discussão. A maioria exige, por exemplo, a criação de *tags*, ou seja, que o assunto

principal do novo tópico apareça em destaque no título, entre colchetes. As proibições amiúde se referem ao uso de palavras inteiras em letras maiúsculas, tópicos repetidos etc. Na FTC não é diferente, no entanto, um dos moderadores faz a seguinte ressalva: “se você for menina, sinta-se à vontade pra bagunçar na comunidade. seus tópicos não serão deletados. mesmo os sem tags, e ainda por cima em caps lock. e se você for bonita, ainda tem a grande possibilidade do seu tópico bombar” (sic).

Em um tópico criado em maio de 2008, uma participante de 15 anos anuncia sua mais nova produção, com o devido link de acesso para o YouTube ⁵¹. No vídeo de pouco mais de 30 segundos, a jovem aparece dançando com uma capa preta em meio a efeitos “especiais”. O que se segue confirma a suspeita do moderador: com 162 comentários, o tópico “bombou”⁵². A discussão, porém, não seguiu a premissa da comunidade, e, em vez dos méritos do filme, o que gerou tamanha empolgação foi o desempenho da moça dançando. Na maioria dos depoimentos, o filme foi simplesmente ignorado ou depreciado, sempre, é claro, com as devidas reservas por se tratar de uma mulher.

axo q não vou dizer oq parece esse video, pq vc pode parar de gostar de mim =/ a mas realmente, sua presença salva o video xD (sic)
(Fabio, 19 anos, estudante, Araguari- MG).

A mudança de comportamento dos membros quando quem está na “berlinda” é uma mulher e o desvirtuamento do foco da discussão não deixam de ser notados por alguns participantes, acostumados com tratamentos distintos quando o filme avaliado foi feito por um homem:

Olha a moral que essa Jovem Senhorita possui. Ninguem comenta o filme dela, comentam ela... Kkkkkkkkkkkkkk
(Henrique, 25 anos, estudante de enfermagem, Belém)

O título da produção, por exemplo, estava anunciado e exposto no Youtube como “Extinto feminino”, mas, só muitos comentários depois, um rapaz se atreveu a comentar o deslize ortográfico:

Porra. Vão me dizer que o fato de ser “vídeo-arte” supre aquele “extinto” no lugar de “instinto” ali? Ou ninguém quer corrigir a mina? (sic) (Luís, 21 anos, estudante, Maringá-PR)

⁵¹ http://www.youtube.com/watch?v=e2Asr_1z72M

⁵² No dia em que realizei a consulta (21 de maio de 2008), o tópico estava na página inicial da comunidade e era o terceiro mais comentado. A média de postagens nos tópicos era de 40 comentários.

A verdade é que, apesar dos indícios de que, para a maioria, o erro passou, deveras, despercebido, os outros participantes, mesmo depois de serem alertados sobre a incorreção, voltaram-se contra o delator e não contra a menina, que, após reconhecer que sua vontade era tratar do “instinto” feminino, alterou a grafia⁵³.

A justificativa de alguns fãs para o tratamento diferenciado passa pela constatação da escassa presença feminina na comunidade.

Já pegei o bonde andando... mas enfim...O video ta parecendo aqueles comerciais semi-eroticos de Disk Sexo, que costumavam passar na band de madrugada. Não que isso seja ruim(na maioria das vezes é), mais... até que ficou legal.... O Fato de ser uma menina que gosta de filmes trash(isso é raro) ja salva.... Sem mais... Paz...(sic)
(Felipe, 18 anos, estudante, Poços de Caldas-MG)

Um dos integrantes da produtora independente⁵⁴ de filmes *trash* Bafo Movies⁵⁵ (composta por sete rapazes) lamenta a dificuldade de se conseguir moças dispostas a participar da realização de filmes amadores

a unica fêmea do trashix [filme da produtora] é uma cadela chamada lucy, aparece em determinado trecho do filme é complicado, eu na verdade chamei umas 3 meninas, mas na epoca nao deu certo... (sic)
(Matheus, 21 anos, Rio de Janeiro, estudante de publicidade)

A comunidade “Trash, gore e terror em geral” confirma a desproporção de gênero verificada em minhas entrevistas. A observação dos primeiros 150 membros disponíveis na página levou a um número de 29 mulheres e 121 homens. A presença feminina nas discussões é muito pequena, e, assim como na “Filmes Trash Caseiros”, poucas mulheres participam ativamente.

Apesar dos moderadores da “Trash, gore e terror em geral” terem criado uma série de mecanismos para impedir que temas que não tenham relação com os filmes *trash* virem assunto de tópicos, eles recebem muito bem a prática da criação de vários cujo objetivo é a divulgação de *links* para fotos de mulheres nuas⁵⁶. Os próprios

⁵³ No vídeo, no entanto, a última frase continua sendo “Ela tem extinto feminino”. (sic)

⁵⁴ Em outras produtoras independentes de *trash*, a presença feminina também é praticamente inexistente, como pode ser observado nos sites de divulgação e nos próprios filmes.

“Pepa Filmes” (<http://www.pepafilmes.net/>)

“Lixo Filmes” (<http://www.lixofilmes.com.br/>)

“Podreira Produções” (<http://www.podreira.cjb.net/>)

⁵⁵ http://www.xmasters.com.br/wiki/mediawiki-1.5.2/index.php?title=Bafo_Movies

⁵⁶ Alguns exemplos:

<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=76573&tid=2500296745154717098&kw>

<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=76573&tid=2502392508806572735&kw>

moderadores são alguns dos comentadores mais entusiasmados das imagens e, inclusive, responsáveis pelas postagens de várias. Tais iniciativas costumam ser acolhidas com comentários do tipo: “uma das mais gostosas já postadas” e “Ela é toda boazuda, mas já teve melhores”.

Em filmes de terror, o papel destinado às mulheres é, invariavelmente, o de gostosas peitudas perseguidas por facínoras e esse estereótipo é reconhecido pelos fãs, como fica evidente nesse comentário:

E: Qualquer dançarina de grupo de axé é mais gostosa que essa moça aí. Ela é linda, mas gostosa??? Por que esse país de bosta produz tão poucos filmes de terror??? Poderíamos ter várias rainhas do grito brazucas... Vmos fazer um abaixo assinado e enviar pro Felipe Guerra EXIGINDO a presença da Vivi Araujo no próximo filme dele. Quem sabe ela não se comove? :) (sic)

Nesse depoimento, Luiz, 32 anos, lamenta o fato de o Brasil produzir poucos filmes de terror, uma vez que nosso país possui uma enorme quantidade de mulheres com os atributos necessários para correr, gritar, e, se for o caso, morrer.

Ao comentar o Scream Awards, espécie de Oscar do cinema *trash*, um dos participantes questionou a existência da categoria “Mulher mais gostosa”, mas foi rapidamente convencido pelos demais da importância de tal prêmio:

K: Quem me der uma explicação q preste pra provar a utilidade de premiar a atriz mais gostosa ganha um prêmio. (sic)

A: Eu acho estranho é querer premiar a melhor atriz, ator ou diretor, premiar a mais gostosa é perfeitamente compreensível! (sic)

Mesmo em tópicos que têm como objetivo a discussão dos filmes aparecem comentários que comprovam o total reconhecimento do papel da mulher dentro do universo do terror:

T: Que filme maluco! por isso mesmo adorei! haha... que mulher gostosa meu deus! também foi por isso que gostei! hahaha... (sic)

R: Me respondam uma coisa....Existe algum filme com uma mulher mais gostosa do que essa???claro, tem que tar sem roupa no filme (sic)

F: Filme de terror sem mulher gostosa gritando não eh filme de terror, ne nao? (sic)

A partir dessas discussões, fica bastante claro que a procura por “uma outra sensibilidade estética” é restrita ao gosto cinematográfico, pois não só as meninas bonitas da comunidade e as gostosas desnudas são o tempo todo elogiadas, como até um tópico foi criado para eleger a musa da FTC. E, em uma prova de total incoerência

artístico-sensorial, a mais feia não ganhou. Quando o assunto é mulher, mesmo para os fãs de “lixo”, beleza é, sim, fundamental. E essa não é uma peculiaridade dos fãs. Dentro do universo das produções de *trash* e terror, a dicotomia belo/grotesco frequentemente lança mão da imagem feminina para compor o lado da beleza e da sensibilidade em contraposição ao monstruoso e assustador.

Apesar da associação direta entre gostosas gritando e *trash*, feita pelos fãs, a representação da mulher como *tits and a scream* (Clover, 2003) é relativamente recente e abarca apenas uma das complexas formas pelas quais os indivíduos do sexo feminino foram retratados ao longo da história do gênero terror. Em uma análise feminista contundente, Willians (1996), argumenta que na era dos clássicos do horror, meados de 1930, — filmes como *Nosferatu*, *Frankenstein*, *Vampyr*, *O fantasma da Ópera*, *Drácula*, *Freaks*, *O médico e o monstro*, *King Kong* e *A Bela e a Fera* — o ponto principal de apelo da personagem feminina era a clara identificação entre ela e o monstro, seja através de uma atração sexual ou por meio do reconhecimento que ambos, a besta e a fêmea, representariam uma espécie de ameaça ao domínio masculino. Para criar essa relação, a autora recorre à idéia de castração da mulher, sob o ponto de vista masculino, como uma espécie de deformidade que amedrontaria (Berenstein, 1996).

A partir do sucesso de *Psicose*, de Alfred Hitchcock, em 1960, as tramas psicológicas começam a dominar o mercado do terror, principalmente através do subgênero *slasher*, que, como explicado, é conhecido pelos psicopatas que cometem assassinatos em série. Nos EUA, esses filmes também são conhecidos como *bodycount films* ou *dead teenager movies*, uma vez que a maioria das vítimas são jovens. Com essas histórias, começa a se desenvolver uma dinâmica em que homicidas do sexo masculino, muitos com algum tipo de transtorno sexual, perseguem e executam — da forma mais cruel possível — moças indefesas, cuja única reação é correr e gritar. Willians (1996) argumenta que quanto maior o grau de liberalização sexual das personagens, mais trágico tende a ser o seu fim. A punição para as exibicionistas ou promíscuas não costuma falhar, já mulheres “boazinhas” e sexualmente inativas normalmente têm mais sorte.

O clássico pôster publicitário de *Psicose* mostra Janet Leigh com um olhar incompreensível, sentada na cama, vestida de anágua e sutiã e olhando para trás, de modo a realçar seus seios. Se o objetivo do material promocional é passar em uma imagem a essência do filme, esses peitos sintetizam *Psicose* (Clover, 1996: 80).

“Só uma coisa é melhor do que uma bela mulher sendo medonhamente assassinada: uma série de belas mulheres sendo medonhamente assassinadas”. A frase de William Schoell sobre o pensamento de alguns diretores define bem a força que essa imagem possui. Carol Clover, autora de *Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film* (1992) e uma das referências principais no assunto, chama a atenção para a longevidade dessa imagem da vítima no terror. Se, na história do gênero, o papel do assassino já foi ocupado por um gorila, um tubarão, passarinhos selvagens, seres bestiais, lama, a vítima, invariavelmente, é a donzela. Para Dario Argento, um dos maiores diretores de terror da história do cinema, a explicação é bastante simples: se a maioria do público é masculino, eles vão preferir ver lindas mulheres morrendo a feias ou homens.

Carol Clover desenvolveu um interessante conceito no estudo dos filmes de terror: a figura da *Final Girl*. Segundo a autora, na maior parte dos *slashers* há sempre um personagem, do sexo feminino, que escapa vivo da matança generalizada e é através do ponto de vista desse personagem que ficamos conhecendo o desfecho da história. Se ao longo do filme somos levados a nos identificar com o olhar masculino do assassino, ao término das tramas, compartilhamos o medo e a superação da *Final Girl* (1992, 1996).

Avessa aos vícios e sexualmente inativa, a *Final Girl* também costuma ser pouco feminina nos modos de vestir e se comportar e mesmo seu nome apresenta característica unissex (Teddy, Billie, Georgie, Sidney...). No fim da trama, o desenlace mais comum é que a própria mocinha destrua o psicopata, mas a aparente vitória do ponto de vista feminino, segundo Clover, é dúbia. Para acabar com o vilão, a *Final Girl* se apropria de algum símbolo fálico — um facão, uma serra elétrica, um taco de beisebol, uma espingarda — com o qual se sente suficiente poderosa para dar cabo de seu algoz.

Nas entrevistas individuais, foi nítido o desconforto dos participantes quando o assunto envolvia essa temática, provavelmente muito em parte por eu ser mulher. Normalmente, eles fugiam do assunto com declarações lacônicas do tipo “é, mulher não costuma gostar disso mesmo”, “isso é mais coisa de homem” etc.

Apesar de as imagens de belas mulheres (morrendo ou não) serem importantes para o gênero, não acredito que passe por aí a explicação para o apego desses indivíduos ao *trash*. Seria uma análise bastante superficial supor que milhares de jovens perdem seu tempo e dinheiro vendo filmes “péssimos” somente para ver peitos, no momento em que o acesso à pornografia de variadas formas está tão facilitado.

Parece-me evidente, no entanto, que o cinema *trash*, em sua principal representação, o terror, foi um gênero socialmente construído como masculino. A observação das comunidades de fãs me permitiu constatar que existe uma necessidade por parte desses sujeitos de não apenas apreciar a beleza das atrizes que fazem parte desses filmes, mas de compartilhar essa sensação com os amigos, em uma espécie de culto à masculinidade, em que é permitido ser machão sem pegar mal.

O grande problema de toda essa questão é quando situações que foram socialmente construídas tornam-se naturais, tanto em relação à audiência (“mulher tem estômago fraco para esses filmes”, “mulheres não gostam de filmes com sangue e violência”), como em relação aos próprios filmes (“mulher peituda correndo e gritando é clássico, já”, “mulher gostosa é normal como apelo para filmes”, “a mulher como a vítima é a situação padrão”).

Entender que as mulheres não gostam de terror, ou do cinema *trash* de uma maneira geral, por uma questão inata significa incorrer em um erro tão grande como achar que os homens são *naturalmente* atraídos pela violência. As imagens socialmente valorizadas da mulher exigem grandes doses de sensibilidade, suavidade, feminilidade, características incompatíveis com o cinema *extremo*. Já o ideal de masculinidade, que prima por um homem viril, frio e forte encaixa perfeitamente em um tipo de fruição que exalta a brutalidade, a exasperação e o horror.

CAPÍTULO 3 - O LIXO CASEIRO: O FÃ COMO PRODUTOR CULTURAL

Uma coisa tosca, mal feita, com atores ruins e trilha sonora medíocre.
Enfim, uma obra de arte!
(Descrição do filme amador *Trash Fighters* na página do YouTube⁵⁷)

Em entrevista concedida em setembro de 2007, o cineasta Gabriel Sá reclamou da dificuldade para montar um elenco, conseguir recursos, *set* de filmagem e apoio para a realização de seus filmes. Nenhuma novidade, se Gabriel não tivesse 12 anos. Diretor, produtor, roteirista e ator de seus curta-metragens, o estudante da sétima série de uma tradicional escola de Brasília faz filmes no estilo terror *trash*, com a colaboração de seu irmão de 10 anos, vizinhos e amigos da mesma faixa etária.

Este não é, porém, um caso isolado. Com a difusão cada vez maior da mídia digital entre as novas gerações das classes média e alta, crianças e adolescentes passam a ter à disposição convidativas ferramentas que possibilitam ousados projetos como “fazer um filme”. Em vez de simplesmente assistir ao desenho, série ou filme favorito, por que não criar uma versão caseira, uma paródia, uma redublagem e colocá-la ao alcance dos amigos (e desconhecidos) em sites como o YouTube? Ou, ainda, partindo de um roteiro original, ensaiar os primeiros passos na produção de um curta-metragem?

Neste capítulo, procuro investigar as mudanças tecnológicas e sociais que permitiram que um número cada vez maior de fãs de *trash* pudesse passar à condição de produtor. Diariamente envolvidos no universo do “lixo cultural” e com recursos suficientes para transformar empolgação em produtos, alguns entusiastas acabam tornando-se importantes personagens desse interessante circuito cultural. Além disso, analiso a trajetória do diretor José Mojica, criador do mítico personagem Zé do Caixão, fonte de inspiração para esses jovens produtores.

3.1 “Fazendo os meus *trashinhos*”

A verdade é que os fãs sempre criaram produtos culturais a partir de elementos do objeto (ou pessoa) alvo de adoração: *fanzines*, desenhos, músicas, poesias, colagens etc. A diferença é que, se antes esses objetos ficavam guardados dentro de gavetas ou à mostra unicamente para os outros fãs com quem se mantinha contato presencial, agora,

⁵⁷ <http://br.youtube.com/watch?v=fl-WfmlxgXA> (o filme é a uma sátira aos jogos de luta, como o *Street Fighters*).

através de mecanismos disponibilizados pela Internet, os fãs podem divulgar seus feitos em plataformas de grande alcance de público.

Hoje, boa parte dos vídeos *trash* que são cultuados por fãs são escritos, produzidos e estrelados por eles mesmos. Durante as entrevistas que realizei, era muito comum ouvir frases como “eu também faço os meus *trashinhos*, você quer ver?”, dita por Renato, de 15 anos, estudante de São Bernardo do Campo. O uso no diminutivo normalmente estava associado à despretensão com que lidam com a própria obra. Em um dos contatos que eu tive com Renato, perguntei se ele havia visto algum filme interessante nos últimos tempos e a resposta veio em pequenas sinopses das atrações que o agradaram. Como eu não reconheci nenhuma das histórias, perguntei que filmes eram aqueles, ao que ele respondeu: “Uns caras aí que fizeram, eles fazem vários, vê lá no YouTube”. Quando está com vontade de assistir um filme, em vez de ir ao cinema, Renato vai ao YouTube. E, invariavelmente, vê *trash* amador, feito por jovens como ele.

O tipo de estética buscada por essas produções facilita a inserção do fã no papel de agente cultural. Seguindo a máxima de “fazer da necessidade uma virtude”, os fãs se aproveitam da limitação técnica, dos poucos recursos financeiros, e da precariedade de uma maneira geral, para produzir filmes que fazem um enorme sucesso junto a esse público, muitas vezes justamente por serem ruins.

Tem gente que faz uns filmes mais sérios com uma estrutura amadora, tentando fazer um filme sério, mas ficam uns filmes ruins. A gente já sabia disso e aí já puxa logo pro *trash*, porque sabe que vai ficar ruim (Luis Felipe, 23 anos, da produtora Pepa Filmes, Rio de Janeiro, depoimento no filme *Trash in Rio*)

Você acha que um bando de moleques juntos, de bobeira, sei lá, do nada, vão fazer alguma coisa boa de verdade? A gente não quer ser zoadado. Imagina se eu chego na escola e falo que fiz um *filme*? Os caras vão rir de mim, né? Aí eu falo que fiz um *trash*, o pessoal vê e acha maneiro [risos]. Dá certo porque dá errado, né? (Leonardo, 17 anos, estudante do Rio de Janeiro)

Há, no Orkut, uma comunidade criada com o objetivo de reunir esses fãs que resolveram criar suas próprias produções: a “Filmes Trash Caseiros”, que já reúne mais de 5.000 membros desde a sua criação, em junho de 2004:

Você sabe a fórmula do sangue falso? É capaz de transformar um lençol velho num "chroma key" perfeito? Acha que seu monstinho

3D com meia dúzia de polígonos pode funcionar tão bem quanto o T-rex do Spielberg? Aqui é sua comunidade! Conte sua idéia. Mostre seu roteiro. Resolva problemas técnicos. Troque dicas e experiências. Forme sua equipe campeã. FAÇA SEU PRÓPRIO FILME TRASH! (descrição, na página inicial da comunidade⁵⁸)

A comunidade se transformou em um importante lugar de encontro, onde eles trocam experiência, divulgam seus filmes, debatem as subseqüentes críticas e buscam ajuda em questões técnicas. A troca de informações entre os membros é bastante intensa. De acordo com o que foi desenvolvido por Recuero (2005), tendo em vista o tipo de comportamento observado na maioria das comunidades do Orkut, é possível afirmar que há, na “Filmes Trash Caseiros”, uma boa-vontade por parte dos participantes em gerar capital social⁵⁹ relacional — possibilidade de conhecer mais pessoas com interesses em comum — e cognitivo — obtenção de informações de qualidade e debates relevantes, o que não é verificado na maioria dos grupos do site.

Grande parte dos tópicos de discussão é dedicada à resolução de problemas do tipo “como fazer mão falsa”, “como fazer cortes, machucados” ou sobre o manejo de *softwares*. Tais refinamentos técnicos só são possíveis, hoje, graças à evolução e posterior expansão da mídia digital. As filmadoras portáteis de uso caseiro, com as quais famílias filmavam seus eventos já existem há algumas décadas, no entanto, além do fato de que a qualidade da imagem deixava a desejar, os materiais em VHS, Betamax, VHS-C e 8mm restringiam a exibição de tais vídeos ao uso doméstico. As imagens conseguidas através de câmeras deste tipo não podiam ser sequer comparadas às exibidas no cinema, feitas através de técnicas muito caras como a filmagem em película.

3.1.1 Alta tecnologia para fazer *feito*

Hoje, com cerca de 600 reais é possível se adquirir uma câmera digital do tipo Mini-dv, formato que está sendo cada vez mais utilizado, mesmo no meio profissional. A grande contribuição que a mídia digital trouxe para a produção de audiovisual é que, atualmente, com poucos recursos técnicos e financeiros, é viável se produzir imagens de alta qualidade, só possíveis antes em grandes produções.

⁵⁸ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=87381>

⁵⁹ “Definindo o capital social como o conjunto de recursos resultante do conteúdo das trocas sociais na rede, que possui aspectos coletivo e individual de modo simultâneo, ele também é diretamente relacionado à capacidade de interação social de um grupo e de seus laços sociais” (Recuero, 2005:15).

Muitos filmes *trash* disponíveis pela Internet foram produzidos por fãs através do formato digital Mini-dv. Além do relativo baixo custo e boa qualidade de imagem, esse tipo de câmera é de simples utilização, além de se conectar facilmente ao computador. Acertos como balanço de branco (diferenças entre sol, sombra, luz fluorescente etc.), filmagem sob pouca ou nenhuma luz ou ainda compensação de luz de fundo (de acordo com o objeto principal da filmagem) são recursos que quase todas essas máquinas possuem e que facilitam bastante a vida de quem filma fora de estúdios com iluminação profissional. Apesar das vantagens comparativas desse tipo de equipamento, quase todas as máquinas fotográficas digitais, hoje em dia, também filmam, além, é claro, dos onipresentes aparelhos modernos de telefonia móvel, que, da mesma forma, contam com essa função. É desses meios que provêm grande parte dos milhares de vídeos postados diariamente na Internet.

Passada a etapa das filmagens, a edição de um filme digital em um computador não exige grandes configurações. De acordo com o tutorial da produtora Lixo Filmes, um processador como o Pentium III 600, windows 98; 256MB de memória RAM, um HD de 20 GB, uma placa Firewire e um *software* de edição do tipo *storyboard* são o suficiente para se captar e editar um pequeno filme.

Com o filme editado e pronto no computador, dá-se início à terceira etapa da construção de um filme *trash*: a divulgação. Para que uma produção amadora desse tipo faça sucesso, é preciso que, em primeiro lugar, alguém tenha a péssima idéia de fazer um filme e, em segundo, outras pessoas assistam e confirmem que a idéia era realmente “muito ruim”. É desta forma que funciona o “mercado” de produções *trash* amadoras. Os filmes são, então, disponibilizados principalmente no YouTube, mas também nos próprios *blogs* dos fãs ou em suportes de trocas e *downloads* como o *eMule* e o *BitLord*.

Quando um filme é postado no YouTube, normalmente o criador deixa um espaço para que os espectadores escrevam seus recados e críticas. O que se vê, então, são comentários como esses, retirados da página de exibição do filme *A fuga do cocô miserável*: “parabéns, cara, você realmente conseguiu fazer uma parada horrorosa”; “retardado demais, mas ficou legalzinho” e “meu Deus, que bagulho horrível, parabéns!”. Esse é um dos cinco filmes⁶⁰ de Renato Borges, de 15 anos. O estudante

⁶⁰ São eles:

A Fuga do Cocô Miserável http://www.youtube.com/watch?v=oVcltMW_Q5A

A Mão Assassina <http://www.youtube.com/watch?v=vKPVeSx1bNQ>

(um agente da CIA sofre um atentado e resolve se vingar do terrorista responsável pela ação)

Guerra dos Mundos 2 <http://www.youtube.com/watch?v=48U5un-grxE> (parte 1)

acredita que encontrou no universo *trash* uma forma de ser “diferente dos outros”, de “não seguir modismos”. Suas produções são boas mostras do tipo específico de material audiovisual que esses jovens estão criando: apesar de originais, os roteiros partem de um pano de fundo bastante conhecido dos fãs de terror/ficção científica, com tramas simples e diretas, diálogos curtos, atuações despretensiosas, bastante ação e intenso uso de efeitos especiais. As situações são tão variadas quanto a quantidade de possibilidades que existem dentro do universo *trash*.

O filme mais visto de Renato é *A fuga do cocô miserável*, com mais de duas mil e quatrocentas exibições no YouTube. No início do filme, de pouco mais de nove minutos, um menino interpretado por Renato busca seu irmão desaparecido; ao encontrar um transeunte — representado por uma boneca dublada por um amigo do diretor —, resolve perguntar se, por acaso, ele não teria visto o tal irmão, mas o personagem se nega a ajudar e, após uma discussão, é lançado no vaso sanitário com um pontapé, onde acaba sendo sugado pela descarga. Muitos anos depois, ele volta em forma de “cocô” para aterrorizar seu assassino.

3.2 As produtoras independentes

A história dos fãs de *trash* que resolveram se aventurar na produção segue, na maioria dos casos, o mesmo roteiro: uma máquina de filmar chega às mãos de criativos jovens que acham que aquele aparelho pode fazer mais do que gravar festas de aniversários e férias em família⁶¹. As primeiras iniciativas costumam ser pouco ambiciosas e contam, quando muito, com o escasso apoio de amigos e parentes mais próximos. O resultado é normalmente ruim do ponto de vista técnico ou artístico, o que

(conta a disputa entre representantes de dois mundos, o real e o virtual)

<http://www.youtube.com/watch?v=Sne7NAqOweE> (parte 2);

Pesadelo Real http://www.youtube.com/watch?v=Mx_wcJLT3h4

(uma sátira que mostra dois bandidos arquitetando um assalto a uma casa. Em um determinado momento, a vítima acorda de um pesadelo, mas o assalto está acontecendo, também, na vida real)

Indas e Vindas (sic) <http://www.youtube.com/watch?v=DXFVL6XHo1k&feature=related>

(dois empresários planejam abrir uma produtora, mas são boicotados por um inimigo, que seqüestra suas namoradas)

⁶¹ Essa idéia aparece em um texto dos responsáveis pelo YouTube, divulgado no próprio site, a respeito do YouTube Awards, premiação que contempla os “melhores” vídeos divulgados pelo canal: “Em 2007 nós testemunhamos uma explosão de criatividade e idéias no YouTube. Vocês provaram que os vídeos online não foram criados apenas para mostrar artimanhas de bichos de estimação ou de bebês (apesar desse propósito funcionar bem, também). Há espaço para ir além: os vídeos podem servir de showcase de aspirantes a artistas, um megafone para pessoas comuns, um jeito de aprender novas habilidades ou até mesmo mudar um processo político.”

não impede de ser extremamente divertido. Alguns grupos de jovens cineastas, porém, se fortalecem a ponto de ganhar nome, elaborar projetos grandiosos e angariar prestígio dentro da comunidade de fãs: assim surgem as produtoras independentes, responsáveis pelos principais filmes *trash* amadores que circulam na ativa rede de entusiastas do “lixo cultural”⁶².

A apresentação da carioca Bafo Movies — “Produtora trash independente ocupada por malucos mirabolantes e suas idéias psicodélicas de um mundo que só existe no video” — disponível na Internet⁶³ é um bom exemplo de como se formam esses grupos:

Desde 1998, um maluco chamado Matheus (BAFO) gostava de arrumar umas câmeras emprestadas e fazer filmes muito ruins, os filmes trash. Ele sempre batalhou por uma câmera própria, para um dia, criar oficialmente uma produtora. Só em 2001, ele adquire uma câmera e começa a fazer as brincadeiras, que em dezembro do mesmo ano, criariam oficialmente a produtora, BAFO Movies. (...)Os primeiros filmes eram muito ruins mesmo, por pura falta de recursos(e vergonha), um grupo de malucos fazia pelo menos um filminho por semana, na casa do BAFO. Em 2002, BAFO chama mais amigos para juntar um grupinho. Depois de fazer mais filmes, eles descobrem que não estavam sozinhos. Produtoras como Pepa Filmes, The Dark One Productions e Lixo Filmes, influenciaram os malucos a fazerem filmes mais bem trabalhados, e serem “aceitos” na “sociedade trash” (sic).

A idéia de “jovens malucos e/ou desocupados que conseguem uma câmera, reúnem amigos e fazem filmes” está presente na descrição de praticamente todas as produtoras, como é o caso, também, das supracitadas Pepa Filmes, The Dark One e Lixo Filmes:

Pepa Filmes: Em 1996, Pepa ganhou uma câmera VHS. Inspirado pelos pioneiros filmes amadores “Lord of Souls” (The Dark One Productions) e “Grajaú Ninja 2” (Velho Filmes), que rodavam pelo Grajaú, resolveu fazer sua primeira produção, que se chamava “Morra Pitanga”. Os amigos se juntaram para realizar o segundo filme, “Depressão fudida” e o terceiro, que se chamava “O Insano”. Nesta época os filmes eram editados em dois vídeos, dublados usando

⁶² A mais famosa produtora independente de filmes *trash* do mundo é a Troma (www.troma.com). Fundada por Lloyd Kaufman e Michael Hertz, em 1976, a produtora realiza e distribui filmes absurdos e divertidos, conhecidos pelo excesso de escatologia e pelos efeitos especiais mal feitos. O maior sucesso do grupo é a mistura de *gore* e *terror* *O vingador tóxico* (1984), uma espécie de paródia dos filmes de *high school* norte-americanos: um jovem é constantemente alvo de humilhações perpetradas por garotos de sua escola, até o dia em que é jogado em um tonel de lixo tóxico, da qual sai transformado, por uma incrível mutação, no monstro vingador. O filme fez um sucesso tão grande que rendeu diversas continuações. No site “Boca do Inferno” (www.bocadoinferno.com.br), ele é apresentado como o Cidadão Kane dos filmes *trash*.

⁶³ http://www.xmasters.com.br/wiki/mediawiki-1.5.2/index.php?title=Bafo_Movies

gambiarras com fios RCA e aparelhos de som, e com apresentações filmadas diretamente da tela do computador. Novas produções foram então realizadas, como o longa “Clones Assassinos”, o primeiro filme a usar efeitos especiais. Nessa época foram rodados diversos curtas com a participação das demais figuras do prédio e amigos (sic)⁶⁴

The Dark One: Em 1995, um desocupado chamado Marco Antonio, meu irmão, pega a câmera de vídeo de sua Mãe e começa a filmar insanidades. As gravações são feitas no próprio apartamento, com sua mãe, avó e irmão como atores. Após dublar e inserir trilha sonora, surge os filmes The Lord of Souls, The Menino, entre outros, que tornaram-se sucesso no underground do Grajaú e redondezas. Os filmes caseiros incitaram a loucura de outros, como Velho e Pepa. Logo após Velho grava Grajaú Ninja II, A Maldição do Pirata e A Mala, e Pepa começa seu caminho com uma série de produções, como A Vida, Carrinho da Mamãe, GrajaUFO, e outros. Posteriormente Marco desanda com os filmes, deixando-os de lado. Originais de vários filmes foram perdidos, sobrando somente o lendário The Lord of Souls. Seu último filme - A Volta de Wilson (O Alejadinho) ficou arquivado. Vendo o mercado crescente de filmes lixões, Kleber continua o trabalho de Marco, usando da mesma câmera aonde surgiram os trevosos sucessos de antes. Vários protótipos foram feitos, como Gorion, Guerra dos Mundos e Luta do Bem contra o Mal (título provisório), mas que nunca foram concluídos (sic)⁶⁵.

A Lixo Filmes⁶⁶ é uma produtora independente de vídeos formada por

⁶⁴ Site oficial: www.pepafilmes.com.br

⁶⁵ Site oficial: <http://thedarkone.orgfree.com/historia.htm>

⁶⁶ Alguns exemplos de produções da Lixo Filmes, com as descrições que aparecem no site:

O Quinto Ás: “Este é um de nossos maiores clássicos. Um Jogador é pego com o Quinto Ás nas mãos e terá de enfrentar a ira de seus oponentes”. Após o quinto ás ser descoberto em uma partida de pôquer, uma sangrenta briga é iniciada, onde, literalmente, cabeças rolam.

<http://www.lixofilmes.com.br/filmes/quinto.html>

Corrida Estelar: “Uma das maiores superproduções da Lixo Filmes. Com direito a figurinos e efeitos especiais. Este vídeo amador surpreende com seus cenários exuberantes, suas batalhas de espadas laser e suas lutas frenéticas. Único curta de nossa produtora que teve orçamento e até storyboard.” O filme de 5 minutos, é dividido em duas partes (a terceira, que mostraria o final, segundo o site “devido a um pau no computador foi totalmente perdida”). O curta conta a história de uma disputa entre os “planetas habitados por humanos” pelo controle do universo, misturando humor e efeitos especiais.

<http://www.lixofilmes.com.br/pgcorrida.html>

Largol: “Hilariante com atuação surpreendente de dois de nossos melhores atores. Este vídeo mostra como uma idéia simples pode se tornar algo muito legal.” O filme satiriza os programas de venda pela televisão, com o anúncio de um produto que promete acabar com vários problemas masculinos.

<http://www.lixofilmes.com.br/filmes/largol.html>

Tem Culpa Eu?: “Um dos nossos vídeos com mais falas e elas não poderiam ser mais imbecis e grosseiras. Assista mas tape os ouvidos.” (sic). Filme de pouco mais de 2 minutos que mostra uma discussão entre dois homens.

<http://www.lixofilmes.com.br/filmes/culpa.html>

Alguns exemplos de produções da The Dark One, nas palavras de Carlos Kleber, seu fundador:

A fantástica fábrica de horrores: conta uma estória de um cientista louco megalomaniaco, mas que esbarra em dificuldades do dia-a-dia, como namoradas, irmão, trabalho e a estupidez das pessoas...

Dia do caçador: “é a estória de um fugitivo da prisão de Ilha Grande e seu caçador. Este filme foi promovido por um pessoal da Ilha, para um festival que nunca saiu do papel. Mas nos divertimos muito em uma viagem totalmente paga por eles, em uma locação paradisíaca!”

Double evil: “Um grupo de amigos se encontra para jogar mau-mau no fim de semana, mas o vencedor acaba aparecendo morto no meio da noite - quem terá matado o sortudo Zé Risadinha? Essa foi uma

um grupo de amigos do Rio de Janeiro, Brasil, que adora se reunir para brincar de fazer "cinema". Nossos filmes são repletos de ação, cheios de improviso e produzidos da forma mais simples possível. Geralmente tem custo zero, porém, são filmados em vídeo digital (DV) o que proporciona a chance de serem facilmente capturados para um computador caseiro. A partir daí as possibilidades são inimagináveis: efeitos extraordinários, edições alucinantes, música frenética e tudo mais que a imaginação possa criar ("high-trash"). Tudo isso trash e amadores, formada em vídeos inteiramente grátis e que tem em média 2 minutos de duração, o que os torna perfeitos para serem vistos pela Internet. Aqui você pode ver também: os melhores vídeos que estão rolando na internet no momento, alguns de nossos ensaios que testam os efeitos especiais para os filmes, conhecer nossos atores, achar alguns links interessantes, encontrar dicas de como começar a fazer os seus próprios vídeos. Estamos reformulando totalmente o nosso site, em breve você terá novos filmes para assistir, novas dicas no tutorial, novas fotos jornalísticas e um novo visual totalmente diferente. Mas é claro, sem nunca deixar de ser trash (sic)⁶⁷.

Apesar de levarem a própria realização mais a sério do que a média dos fãs-produtores, os integrantes das produtoras independentes também gostam de deixar claro que, no fundo, tudo não passa de uma grande diversão. Nenhum deles afirma ter como objetivo qualquer tipo de lucro com os filmes. Entre amigos, esses jovens escrevem a história e, na maioria das vezes, interpretam, eles mesmos, os papéis, já que a preocupação com o desempenho dos atores é praticamente nenhuma.

A maioria dos atores e pessoas que participam comigo são meus amigos, ou pessoas que viram algum filme, ficaram loucas para participar e aí se tornaram meus amigos. Como não é um negócio totalmente estabelecido, tenho a liberdade de só trabalhar com pessoas que eu gosto. O que dá trabalho é reunir essa trupe. (...)É quase um trabalho psicológico nos atores: eu preciso convencê-los de que em pleno verão, é mais divertido passar algumas horas (ou dias, dependendo do personagem), filmando comigo em vez de ficar de "pernas pro ar" por aí. (...)Mas eu não tenho do que reclamar. Aos poucos o pessoal está levando com mais seriedade e todos que participaram até agora ficaram muito satisfeitos com o resultado final (Bruno Garcia, 24 anos, jornalista, criador da produtora BRV-E, trechos de resposta para mim e de uma entrevista para o site Brócolis⁶⁸).

produção conjunta com a Pepa Filmes e a Spooky IF, surgiu quando o pessoal da Spooky estava pelo Rio. Era um projeto que cada um partiria do mesmo copião, havendo uma versão editada para cada produtora".

⁶⁷ www.lixofilmes.com.br

⁶⁸ http://brocolis.org/brocolisvhs/entrevista_bruno.htm

Ocasionalmente, atores profissionais, ou aspirantes a tal, envolvem-se na produção de filmes *trash*, com o objetivo de ganhar experiência e ficar conhecido pelo menos nesse microcosmo, pois a participação não é remunerada:

A maioria da turma que participou das filmagens do *Trashix* [filme da produtora *Bafo Movies*] era bem fiel, ia sempre. Alguns eram atores mesmo, foram indicados por terceiros, eles não ganharam nada pra fazer, é claro, teve muita briga, muito stress. Eles eram bem mais velhos que eu, uns 26, 27 anos, eu com 16 dirigindo eles! Era meio difícil de me aturar. Eles ficavam muito putos, um deles saiu faltando duas cenas, tive que fazer uma adaptação no roteiro porque ele já tinha gravado as cenas importantes. Saía muita gente, teve um papel que teve 5 atores diferentes até um realmente aceitar o papel. O elenco tem uns 19 ou 20 atores entre amadores e semi-profissionais, mas acho que só uns cinco estavam do início ao fim (Matheus, da *Bafo Movies*)

Na introdução do livro *Cinema de Bordas 2*, criado com a intenção de discutir principalmente a face amadora dessa produção que se situa nos limites da arte cinematográfica, Marcio Freire chama a atenção para o fato de esses filmes integrarem o que define como “regime trivial do lazer”, em contraponto ao que seria um “regime sério do lazer”, ou seja, uma criação motivada pelo *hobby*, pelo passatempo, ou pelo “puro diletantismo”:

A grande maioria é autodidata e tem na espontaneidade com que tratam os seus temas a chave mestra de sua criação. Dão as costas à crítica especializada, não se identificam com escolas ou movimentos e não estão preocupados em agradar o grande público. Tampouco estão de olho em grandes bilheterias, até mesmo porque seu sistema de exibição passa ao largo das salas tradicionais e dos circuitos comerciais estabelecidos (Freire, 2008).

Alguns programas de computador permitem que os mais competentes no trato com a tecnologia utilizem determinados recursos e introduzam efeitos especiais que, apesar de limitados, dão um tom divertido aos filmes. Em geral, tais recursos são usados exageradamente, e o que se pode perceber é uma profusão de cabeças que rolam, raios-laser que saem dos olhos dos personagens e sabres de luz que surgem de maneira despropositada. O objetivo, todavia, é justamente esse.

A tecnologia usada nesses filmes criou o que se pode chamar de nova geração de produções *trash* amadoras, batizada pelos próprios realizadores de “hi-trash”, ou seja, os filmes que são feitos atualmente já não podem ser comparados aos da era pré-digital, quando certos tipos de recursos eram simplesmente inalcançáveis. Alguns “tratos” na

imagem que hoje estão bastante acessíveis — mesmo para os que não são grandes conhecedores de *softwares* de edição — permitem soluções impensáveis nos tempos em que “*trash* era coisa de amigos de chinelo e bermuda filmando no playground”, como caracteriza Matheus, da Bafo Movies. O produtor, aliás, acredita que o próprio conceito de filmes *trash* vai sofrer uma alteração com a evolução das técnicas de filmagem e dos recursos cada vez mais facilitados. Em suas próximas empreitadas, ele pretende abandonar o que chama de “*trash* escrachado” e aproveitar o que a tecnologia proporciona para realizar “*trash* bem-feito”, sem abandonar o tom humorístico que caracteriza suas obras. A conceituação *trash* passará, cada vez mais, por questões que envolvem o roteiro, a performance do atores, e a própria temática das produções, muito mais do que as questões técnicas.

A explicação de Carlos Kleber (carioca, engenheiro elétrico de 29 anos, da Dark One) sobre a forma com que surgem as idéias para seus filmes deixa claro que o acesso aos recursos técnicos não impedirá a perenidade do espírito *trash* amador: “Eu faço os roteiros que vêm da minha cabeça, do cotidiano, dos filmes que eu vejo, das músicas, de livros que eu leio, então eu junto toda essa cultura que eu pego e mais um pouco da minha insanidade e faço uns roteiros loucos”. Os figurinos, por exemplo, ele arruma com as festas à fantasia que promove em seu aniversário e, amiúde, as histórias são criadas a partir das roupas disponíveis. Muitas vezes, sequer existe roteiro na elaboração de um filme *trash*; um eixo narrativo é combinado, com uma trama central, e os diálogos são inventados durante a filmagem.

As facilidades proporcionadas pela mídia digital e a expansão da Internet levaram alguns diretores a alçar vôos mais altos. Bruno Garcia, jornalista de 24 anos e criador da produtora BRV-E, fechou uma parceria com uma produtora americana para o lançamento de seus filmes no mercado internacional. Os escolhidos foram *Corrida contra o excusado*, gravado em 2000, e suas duas continuações:

Corrida contra o excusado foi idealizado para ter apenas 25 minutos. Queria provar para os outros que era capaz de produzir uma boa sequência de ação, mesmo sem recursos. Mas, no decorrer da filmagem, fui adicionando novos elementos e personagens e o filme acabou com 60 minutos. Muitas das cenas deste filme (onde eu sou o ator principal) eu fiz sozinho: armava a câmera em um tripé improvisado e fazia a cena. Depois gravava com os outros atores e assistia ao copião, anotando se ainda faltaria gravar alguma coisa para que as cenas não ficassem cortadas. O resultado é um filme experimental, bastante amador em alguns aspectos, mas com excelentes cenas de lutas.

Bruno explica que suas referências são muito variadas, ele cita como inspiração para as cenas de luta os filmes do oriente, de *kung fu*, os games, os quadrinhos e até o programa dos *Trapalhões*⁶⁹. O diretor não gosta muito do título de *trash* para as suas produções, apesar de admitir usá-lo para fins “promocionais”. Parte da resistência que tem ao termo deve-se ao fato de não produzir nada alinhado ao terror e seus subgêneros, e achar que *trash* está muito associado a esse tipo de temática:

Acho que do ponto de vista da estética da contestação, me enquadraria como *trash*, pois toda a linguagem e a maneira de produzir com as quais trabalhamos remete para uma evidente contestação a determinados parâmetros de qualidade. Porém, nunca fiz um filme de terror, por exemplo. E as pessoas sempre me perguntam se eu tenho algum filme de matança, de zumbi etc. Ou seja, o termo *trash* causa certa confusão. Prefiro o termo independente, que dá uma dimensão de que o filme está fora dos parâmetros.

3.3 Compartilhando o “lixo cultural”: a sociabilidade mediada pelo *trash*

A sociabilidade criada em torno do consumo e da criação do *trash* é parte fundamental da explicação de por que esses jovens dedicam tanto tempo de suas vidas a esse tipo de bem cultural. Segundo a maioria dos meus entrevistados, não é muito fácil encontrar alguém que goste realmente de assistir ou realizar um filme *trash*, por isso, quando esses encontros acontecem, eles costumam ser muito proveitosos. Há o que pode se chamar de cumplicidade diante de um olhar não tão receptivo do público em geral. Se a formação de grupos com interesses em comum é bastante freqüente entre a população jovem em geral, a constituição de grupos que cultivam um gosto *exótico* do ponto de vista *mainstream* torna-se ainda mais importante.

A social começa pelo tipo de produção que temos, entre amigos, e, após assistir o produto acabado, temos uma modesta satisfação. (...) E, no final, podemos compartilhar entre o seletivo grupo de admiradores, onde trocamos idéias e incentivamos as pessoas que elas também conseguem fazer esta arte. Todos os que participam dos filmes são amigos e colegas do trabalho. A gravação é uma diversão à parte! Damos boas gargalhadas, mas, acima de tudo, é a boa vontade deles que move a gravação. Ninguém ganha nada, nem eu.
(Carlos Kleber, carioca, 29 anos, da produtora The Dark One)

90% dos meus amigos, hoje em dia, são pessoas que eu conheci por causa do *trash*. Tem o cara aqui da locadora, o Maurício, ele é um viciado em filme de terror, aí a gente esperava ele sair do trabalho

⁶⁹ http://brocolis.org/brocolisvhs/entrevista_bruno.htm

sábado, todo sábado, e ia assistir dois, três filmes de terror seguidos. Foi assim que eu conheci essa galera. Agora a gente também pega muito filme na Internet, mas é meio chato de colocar legenda, essas coisas, aí a gente prefere ver no DVD mesmo, dá menos trabalho e junta todo mundo, né? É melhor...

(Valter, estudante do Rio de Janeiro, 19 anos)

Eu tinha problemas na escola, era isolado, perseguido por uns caras mais briguentos, tinha muitos apelidos que eu não gostava, eu ficava sozinho num canto escrevendo... Eu tinha amigos fora da escola, mas ali era um inferno. Foi assim que surgiu o *Trashix* [filme da produtora *Bafo Movies*], umas 40 folhas no caderno... Meu caderno tinha mais anotação de cinema que assunto da escola. Foi uma espécie de terapia megalomaniaca [risos]... Não existia Orkut, nada disso, eu estava isolado, sofrendo *bulling*, tendo problemas, e, graças ao *trash*, aos poucos, eu fui criando uma outra rede... Eu conheci uns amigos fodas em 2003, que eram fãs de filmes de terror, eles me apresentaram vários clássicos *trash* mesmo. Zé do caixão eu já conhecia, era minha única referência, aí em um mês, eu já conhecia mais uns 30 filmes novos... Era um esquema bem filantrópico, eles emprestavam com o maior carinho, ou chamavam pra ver em casa... “A gente *tem* que ver esse filme, ele vai dar boas idéias”, essas coisas... A gente também ia assistir filmes no cinema, achar erros nas cenas, gritar, rir alto, só pra isso... Tudo menos gostar do filme! [risos]

(Matheus, 21 anos, carioca, da produtora *Bafo Movies*)

A aproximação com o mundo do *trash* trouxe para Matheus não só amigos novos, como uma possibilidade de incremento na auto-estima. Em meados de 2005, quando já morava em Recife, um grupo foi até o colégio onde ele estudava para divulgar um festival de filmes independentes promovido pela Associação de Ensino Superior de Olinda, a AESO. Durante aquele dia de aula, a todo o momento chegava um aluno diferente para lhe entregar o panfleto incentivando-o a participar com seus vídeos, mesmo pessoas com quem nunca havia falado. Ele acabou inscrevendo dois, que foram selecionados para a final, junto com outros quatro. Ou seja, de seis vídeos finalistas, dois eram dele.

Apesar de não ter saído vencedor, a exposição fez com que o jovem estudante, então com 17 anos, fosse procurado pela imprensa para a realização de matérias em revistas e jornais. A forma da abordagem feita por esses veículos, no entanto, é bem ilustrativa dos dois principais pontos de vista que costumam ser colocados sobre os jovens produtores de *trash*: em uma matéria da revista *Giro Cultural*, segundo o próprio Matheus, ele é descrito como uma “criança retardada” que faz filmes idiotas e ainda os divulga. Já em uma entrevista publicada no *Diário de Pernambuco*, um crítico que

assistira aos filmes de Matheus no festival elogiou bastante o jovem diretor, considerando-o prodígio.

Nas descrições das produtoras, reproduzidas no início deste tópico, é interessante como os grupos citam uns aos outros, deixando claro que existe realmente um circuito de *trash* que se auto-alimenta. A relação entre eles é bastante intensa. Todos os meus entrevistados relataram que a troca entre as equipes facilita bastante a produção. Em vez de competição, o que se nota no meio da produção *trash* amadora é uma forte cooperação, um espírito de celebrar o fato de haver cada vez mais pessoas entrando para o mundo do “lixo cultural”.

Um dos resultados da parceria entre as produtoras é a TrashWiki⁷⁰, a enciclopédia virtual do vídeo amador, destinada à troca de experiências entre quem está se aventurando por aí com uma câmera na mão e uma idéia absurda na cabeça. Na página, que copia o *layout* da Wikipedia, os colaboradores escrevem sobre as produtoras, sobre dicas de filmagem e de desenvolvimento de roteiros e argumentos e trocam referências através do debate sobre obras não-amadoras que servem como inspiração. A linguagem é bem direta e as dicas vão desde noções básicas para iniciantes até refinamentos para “os mais safos”. O tom divertido fica evidente em todos os tópicos, mesmo no tutorial. Na parte dedicada à trilha sonora, por exemplo, a sugestão é: “Sua música favorita de heavy metal nem sempre irá se encaixar. Às vezes você terá que dar o braço a torcer”, ou, sobre o uso de pirotecnia “Taca fogo no cenário! Isso realmente impressiona, mas não vá causar um incêndio e depois dizer que o tutorial mandou fazer!!!”.

Em meados de 2003, um grupo formado por integrantes de diferentes produtoras pensou em criar um site que pudesse armazenar as produções de todos, e torná-las acessíveis a um número maior de pessoas, uma espécie de banco de dados virtual, que se chamaria TV Insana. De acordo com Matheus, o projeto não foi para frente devido aos diversos empecilhos técnicos que se colocavam e à falta de dinheiro para manter um site como esse funcionando. Pouco mais de um ano depois, surgiu o YouTube (em fevereiro de 2005). “Era exatamente a nossa idéia, só que para qualquer tipo de vídeo!”, comemorou o criador da Bafo Movies, um dos grandes beneficiados pela iniciativa hoje controlada pela Google.

⁷⁰ http://www.xmasters.com.br/wiki/mediawiki-1.5.2/index.php?title=P%C3%A1gina_principal

O site facilitou muito a divulgação dos filmes, além de ter permitido a exposição dos vídeos nos sites das próprias produtoras (o YouTube possibilita que o usuário exporte o vídeo, através de um link em formato de tela, para outros domínios na rede). Agora o material fica disponível para qualquer um com a facilidade de um clique.

Meu deus, eu me lembro dos festivais... Para participar eu tinha que pegar a fita VHS, passar o filme editado em péssima resolução para um VCD, procurar alguém que tivesse um aparelho de DVD que rodasse VCD e que tivesse um bom vídeo, com cabos de transferência, inclusive de áudio, porque transferia a imagem sem o som. Um sofrimento! Hoje você inscreve o filme postando o link no YouTube, em minutos (Matheus, da Bafo Movies).

Hoje pra você disponibilizar uma produção é a coisa mais fácil que existe. Antigamente, você tinha que gravar em fita VHS e ceder às locadoras (não cheguei a enviar para entidades relacionadas a promover os filmes, de fato, pois nunca tive intenção séria), ou gravar em AVI, mas não era tecnicamente viável distribuir eletronicamente. Depois pude gravar em VCD, já foi possível passar em aparelhos de DVD. Enfim, os gravadores de DVD ficaram populares, e logo após, a Internet teve espaço e velocidade para divulgar os filmes. (Carlos Kleber, da The Dark One).

O YouTube permite que os usuários cadastrados no site tenham um canal, ou seja, uma página de perfil onde podem dispor os vídeos de sua preferência. Muitos dos jovens produtores se aproveitam dessa ferramenta para juntar, em um só domínio, todos os seus filmes. Nos canais, há, também, mecanismos como troca de mensagens, incorporação de amigos, criação de ranking com os melhores vídeos e marcação de eventos. No canal da Lixo Filmes há o seguinte texto⁷¹:

O Lixo Filmes é uma produtora de uma galera que faz vídeos trash. Pegamos roteiros sem sentido, juntamos com atores despreparados e finalizamos com efeitos fajutos. O impressionante é que as vezes os filmes ficam bem legais de se assistir. A nossa produtora e nosso site (lixofilmes.com.br) já disponibilizam vídeos pela internet desde muito antes da criação do Youtube, mas o Youtube facilitou muito o acesso a estes filmes e popularizou ainda mais o hábito de se assistir vídeos pela internet.

O Rio de Janeiro é um dos pólos de produção *trash* mais importantes do Brasil. Curiosamente, algumas das mais ativas produtoras se concentram em uma área específica da cidade: as redondezas do bairro do Grajaú, Zona Norte. A explicação para

⁷¹ Canal da lixo filmes no youtube: <http://www.youtube.com/lixofilmes>

o lugar poder ser considerado “o berço do *trash* carioca” está no fato de que as primeiras produtoras mais atuantes na era digital, a Dark One e a Velho Filmes, terem surgido ali, e influenciado conhecidos que moravam por perto.

Em 2005, um grupo de estudantes da faculdade Estácio de Sá escolheu como tema para o documentário de curta-metragem — usado como trabalho para o segundo período do curso de cinema — o contexto da criação de filmes amadores na cidade. Intitulada *Trash in Rio*⁷², a produção apresenta entrevistas com membros das produtoras BRV-E, Dark One, Pepa Filmes e Klafke, que explicam o processo de realização dos filmes e a escolha pela estética *trash*. A abertura é bastante sugestiva, com discos voadores mal feitos sobrevoando conhecidas imagens da cidade, como o Cristo Redentor, o Maracanã e uma favela, antes de terminar arrancando o bondinho de cima do Pão-de-Açúcar.

Com cerca de 15 minutos, o vídeo já foi exibido em mais de 10 festivais, dentre eles o CinePort (Festival de cinema de países de língua portuguesa), além de mostras e cineclubes espalhados pelo país. O maior feito, no entanto, foi ter saído vencedor da categoria curta universitário no Festival de Gramado de 2006: “Era um sonho de todos os componentes do grupo, Gramado era e continua sendo, a meu ver, o grande festival de cinema brasileiro. Quando soube que o filme tinha entrado para lá, foi como ganhar na lota”, comemorou Paulo Ballado, de 29 anos, estudante de cinema, roteirista, produtor e assistente de direção do filme.

O vídeo mostra uma parte das soluções práticas que esses jovens encontram na hora de realizar as filmagens. Em uma situação, por exemplo, um dos atores precisava ir embora porque tinha um compromisso. A saída foi pedir para o grupo “alguém me mata?”. Um companheiro pergunta: “ô, já vai morrer?”. “Vou, porque tenho que ir embora”, esclareceu.

A crescente importância do meio digital também facilita a inserção de pessoas dos mais longínquos pontos do país no circuito *trash* amador. Em um fórum de discussão na Internet, Teófanês, um jovem de 14 anos, morador de Eunápolis, Bahia, pede ajuda para colocar em prática o projeto de montar uma produtora:

Sei que é muito caminho há a seguir, por isso estou aqui. Já tem um tempo que eu estou aqui no fórum, e achei bem legal, isso me

⁷² O filme está no YouTube, dividido em duas partes:
<http://br.youtube.com/watch?v=J4FtFkpvz-0>
<http://br.youtube.com/watch?v=6siwLZg4GIQ>

incentivou à investir nesse hobby. Certo, vamos ao que interessa. Como penso em criar uma produtora (acho que a primeira da minha cidade – 100 mil hab. - Sul bahiano) preciso de o essencial: uma camera. Certo, com muita sorte, eu já tenho uma, muito boa por sinal (...) P.S.: Gosto muito da Bafo Movies, D Dark 1, Pepa Filmes, entre outras... espero um dia conseguir ser como v6, tanto quando fazer parcerias!!!(sic)⁷³

Ou seja, as novas tecnologias fazem com que esse fenômeno não fique restrito aos tradicionais centros produtores de cultura; o que passa a ser decisivo não é mais onde se está, mas de quais recursos dispõe. Teófanos tem a consciência de que para começar a fazer parte da articulada rede de produtores de *trash* basta uma câmera digital e um computador conectado à Internet. As produtoras citadas por ele ao final de seu post (Bafo Movies, Dark One e Pepa Filmes) são todas do Rio de Janeiro, mas, lá no sul da Bahia, há quem conheça e admire o que é produzido nos playgrounds e quintais do Grajaú.

A criação amadora que se coloca à margem do padrão canônico do cinema, entretanto, já existia bem antes do surgimento e expansão da Internet. A diferença é que essas obras estavam sempre circunscritas à localidade de onde se originavam. Alguns exemplos de cineastas independentes que produzem bastante desde os mais remotos cantos do Brasil podem ser encontrados no livro *Cinema de Bordas 2*: em pequenas cidades localizadas em todas as regiões do Brasil, alguns indivíduos levam adiante a idéia de produzir seus próprios filmes apesar da falta de apoio e de recursos. Personagens como Seu Manoelzinho, senhor humilde e apaixonado por banguê-banguê, que, desde 1988, já produziu mais de 20 filmes em Mantenópolis, noroeste do Espírito Santo: o avô que qualquer um desses meninos do Grajaú gostaria de ter. Com a ajuda de vizinhos e conhecidos, ele movimenta o município em torno da recriação do ambiente de faroeste, para o surgimento de filmes que articulam as particularidades da comunidade com imagens e situações do grande cinema sedimentadas no imaginário daquela população, em que romances entre jovens de famílias rivais é entremeado por paisagens conhecidas por todos envolvidos no processo, ou tramas clássicas de horror têm como protagonista um espantalho, “vigia” de plantações tão freqüente por aquelas bandas⁷⁴ (Lyra, 2008).

⁷³ (<http://www.xmasters.com.br/smf/index.php?topic=524.0>)

⁷⁴ O clima da cidade e das filmagens feitas por Seu Manoelzinho pode ser percebido em entrevista disponível no site YouTube: <http://br.youtube.com/watch?v=eIqGmepdm78>

A grande questão que separa seu Manoelzinho e a geração mais jovem que produz *trash* é que, enquanto para o senhor de Mantenópolis, o tosco é resultado das condições desfavoráveis que tem a seu alcance, para os seguidores do *hi-trash*, ele se afigura como um fim. É claro que a identificação da imperícia técnica já devia gerar momentos de humor, mas não era esse o fator determinante até mesmo para o estabelecimento de uma rede de produtores que têm em comum o fato de reverenciarem o mal feito.

Um grande diferencial do *trash* é a questão que já foi citada, sobre o estilo facilitar a iniciativa amadora. Se, em vez de filmes *trash*, ele quisesse fazer uma novela, um épico, um documentário, poderia esbarrar em uma série de restrições de lugar, dinheiro, incentivo, mas, quando já se parte da idéia de fazer algo ruim, a chance do projeto falhar é muito pequena, e é esse o espírito que parece nortear grande parte desses jovens produtores. A escassez de recursos financeiros aliada à liberdade de criação de quem não se guia pela arte *séria* e não teme críticas negativas pode proporcionar elaborações experimentais muito interessantes, situação que ocorria no processo criativo dos filmes B de outrora, quando o pequeno orçamento levava muitos diretores a buscarem soluções complexas, gerando momentos de pura experiência cinematográfica.

Em dezembro de 2007, o jovem cineasta Renato Borges, diretor de *A fuga do cocô miserável*, citado no início do capítulo, fez uma pequena participação no programa *Altas Horas*, apresentado por Serginho Groisman. No programa, há um momento em que um púlpito é montado no palco e pessoas da platéia podem manifestar-se sobre qualquer assunto. Renato foi até lá e disse que queria fazer um protesto porque ninguém assistia a seus filmes e anunciou os inusitados nomes das produções, avisando, ao final, que todos estavam disponíveis na Internet.

A platéia e os convidados reagiram com aplausos e o apresentador, então, se solidarizou e permitiu que Renato exibisse um pequeno trecho de *A mão assassina*, que foi recebido com risadas e palmas da platéia. Groisman interessou-se pelo fato de o menino estar envolvido em todas as questões ligadas à produção do filme, inclusive como ator.

“Você é o Zé do Caixão do século XXI?”, perguntou o entrevistador. Após hesitar, Renato respondeu afirmativamente, acrescentando que seu gênero preferido era, sim, o terror, mais especificamente o *terrir*. A associação entre Renato — e os demais fãs/produtores de *trash* — e José Mojica faz sentido, se pensarmos que, em primeiro

lugar, o cineasta é o grande nome do gênero horror no Brasil, e Zé do Caixão, espécie de *alter ego* do diretor, a primeira imagem que costuma vir à mente dos brasileiros quando o assunto é filme de terror nacional. Em segundo, porque as difíceis condições de filmagem a que Mojica estava submetido fizeram com que seu cinema ficasse associado à precariedade técnica e à superação, o que, por outro lado, gerou um enorme número de admiradores no Brasil e no exterior. A paixão por filmar parece ser o principal ponto em comum entre Mojica e esses jovens: de um lado, o velho cineasta, que aguardou longos quarenta anos para terminar a trilogia de sua criatura, do outro, os amadores, na acepção original do termo, como “aqueles que se dedicam a uma arte ou a um ofício por gosto, por amor”:

Já li a biografia do Mojica, além de ter visto seus filmes, e ele é uma coisa lendária. É um cara mal compreendido por fazer um gênero pouquíssimo popular no Brasil, e como já disseram dele, se tivesse nascido no EUA, sua história teria sido bem diferente (Carlos Kleber, 29 anos, da Dark One)

Eu sou muito fã do Mojica! Em 2000 eu vi os filmes dele, os principais, e foi decisivo pra eu resolver fazer uns filmes! Era visivelmente sem muitos recursos, mas ainda assim era legal, divertia, aí eu pensei: “cara, eu podia estar fazendo também!”. Vi que dá pra expressar muita coisa sem muita grana, com um pouco de esforço... A gente expressa nossos sentimentos e bizarrices em foto, música, que são coisas bem mais acessíveis do que cinema... Porque qualquer um arruma uma câmera fotográfica ou aprende um violão, mas eu vi no cinema um composto mais cheio e quando eu descobri que não preciso estar em Hollywood ou ser um rico milionário, ou sequer ter uma verba aprovada no governo... Pô, é fazer curtas mesmo, *trash*, tem que liberar a criatividade!

(Matheus Mota, 21 anos, da Bafo Movies)

3.4 – O guru: José Mojica Marins, o Zé do Caixão

A chave para se compreender o universo de Mojica Marins passa pela aceitação – ainda que não necessariamente a apreciação – do horror como um gênero com valores e regras particulares [...]. Muito mais estranho é o mundo de Zé do Caixão àqueles que rejeitam as emoções baratas das quais o próprio cinema de horror se fortalece; um cinema que, ainda que carregado de grafismo – ou, talvez, justamente por causa disso – não deixa de falar também à mente, penetrando nos corredores mais sombrios de nosso subconsciente, onde se ocultam as taras e os desejos inconfessáveis (Primati, 2008)

Se o fascínio do cinema *trash* — e principalmente do terror, seu filão mais profícuo — é restrito a uma parcela determinada da audiência, o mesmo não se pode dizer da maior personalidade deste gênero no país. O nome José Mojica Marins é capaz de passar despercebido em meio ao público *mainstream*, mas seu principal personagem, Zé do Caixão, coveiro mal-humorado, capaz de cometer as maiores barbaridades trajando roupas pretas e uma indefectível cartola, virou quase uma figura do folclore nacional, sinônimo de tudo que há de assustador e abjeto, uma espécie de Drácula brasileiro.

Zé do Caixão e seu criador foram responsáveis não apenas por trazer ao Brasil, nos anos 1960, o gênero horror, que há tempos era produzido na Europa e nos Estados Unidos, como por fazer esse estilo controverso encher salas de exibição em diversas cidades do país.

No entanto, se para o público brasileiro Zé do Caixão é um sujeito amedrontador de unhas absurdamente grandes, convertido em personalidade e frequentador de programas de auditório, para muitos fãs de *trash*, Mojica é o ídolo maior, espécie de guru, pioneiro na arte de transformar idéias absurdas e recursos escassos em material fantástico, capaz de enlouquecer espectadores e críticos. Para o bem e para o mal.

3.4.1 De cineasta de galinheiro ao premiado *Coffin Joe*: os baixos recursos e o estilo *mojica* de fazer cinema

Nascido em 13 de março de 1936, José Mojica morou a infância inteira nos fundos do cinema Santo Estevão, do qual seu pai era gerente, no distrito da Lapa, subúrbio de São Paulo. Desde muito novo, mostrava interesse não só por assistir aos filmes, mas também por tentar, à sua maneira, criar histórias e encená-las⁷⁵. O começo de sua trajetória nos é bastante familiar: aos 12 anos, ganhou uma filmadora de presente de aniversário, incentivou os amigos e vizinhos a participarem de suas brincadeiras e assim nasceram seus primeiros filmes, realizados em um “estúdio” improvisado em um galinheiro da vizinhança. O primeiro com começo, meio e fim foi concluído um ano depois e contava a história de um ataque de naves espaciais, com formato de caixão, à

⁷⁵ “Aos 11 anos, ele ganhou de seu pai uma máquina fotográfica e criou uma espécie de cineminha de terror, inspirado no famoso “Bat-sinal” de Batman. O truque era simples: ele tirava fotos com filme preto-e-branco, mandava revelar o filme e colocava os negativos na boca de uma lanterna de mão. Depois ia para algum lugar escuro e projetava a luz da lanterna numa parede branca, o que dava às imagens uma aparência fantasmagórica” (Barcinski e Finotti, 1998: 44).

Terra. Grande incentivador de José, Antônio, seu pai, permitiu que o filme fosse projetado para os amigos na sala do Santo Estevão (Barcinski e Finotti, 1998).

A trajetória de Mojica começa a se distinguir da maioria dos atuais jovens produtores em meados de 1953, quando, aos 17 anos, resolveu criar junto com alguns amigos não uma produtora independente, mas uma empresa cinematográfica. Ele já havia abandonado a escola aos 13, na quinta-série, e, desde então, realizava pequenos serviços como auxiliar mecânico, soldador, encanador etc. Com a empresa formada, começou a ganhar algum dinheiro com exibições de seus filmes em praças, parques de diversão e circos. Junto a ele estavam operários, pessoas humildes que também sonhavam em entrar para o supostamente glamoroso mundo da sétima arte. A forma com que começou a lidar com cinema talvez explique a competência de Mojica em conseguir criar cenários, escalar elenco, e colocar em prática uma série de processos necessários para a realização de uma filmagem com pouquíssimos recursos (Barcinski e Finotti, 1998).

Apesar dos inúmeros improvisos que já faziam parte do “estilo mojica” de filmar, em 1958 um longa-metragem sob sua direção conseguiu chegar à tela grande: *A sina do aventureiro*, um banguê-banguê que fez relativo sucesso. Sua forma amadorística, crua e direta, porém, já começava a desagradar parte dos críticos.

O grande salto de sua incipiente carreira de cineasta aconteceu em 1963, quando, durante um pesadelo, Mojica “viu” pela primeira vez sua própria figura, toda de preto, zanzando por um cemitério. A força daquela imagem inspirou-o a escrever o que viria a ser o roteiro de *À meia-noite levarei sua alma*, considerado por muitos sua obra-prima. A história apresenta ao mundo o personagem do sonho: Josefel Zanatas, assassino, coveiro e agente funerário de uma cidade interiorana, também conhecido como Zé do Caixão (Barcinski e Finotti, 1998).

Sem recursos, Mojica precisou fazer grandes esforços para conseguir levar adiante o projeto do filme. Como não tinha condições de arcar com os custos de um elenco, contou com a ajuda dos parceiros e alunos da escola de interpretação que havia fundado⁷⁶ e encarnou, ele mesmo, o personagem principal. Para economizar, em vez de

⁷⁶ A escola de atores foi uma maneira encontrada pelo diretor para conseguir formar o elenco de seus filmes sem precisar pagar cachê aos atores. Além disso, parte do dinheiro arrecadado para as produções vinha das mensalidades que os alunos pagavam, e das cotas dos filmes que eles eram levados a comprar. “Nos anos de 1948-49 comecei com a escola de atores [...]. Um jeito que eu encontrei foi colocar um anúncio de três linhas no jornal e veio aquela fila tão grande de gente... Você conversava com as pessoas e elas não tinham a mínima noção; queriam fazer cinema, mas não sabiam nada, não tinham noção de nada. Você punha uma câmera, já queriam olhar para lá e fazer brincadeiras; foi uma época difícil. Então

rodar cenas externas, criou no próprio estúdio todos os cenários que pretendia utilizar. Assim, dentro de um espaço não muito grande foram erguidos um bar, a casa de Zé, um cemitério e uma floresta (Barcinski e Finotti, 1998).

A despeito da falta de recursos, hoje em dia, muitos críticos consideram que a gênese de Zé do Caixão marca o momento de maturidade na carreira de Mojica em termos de linguagem cinematográfica. A precariedade técnica que se evidencia na execução de *À meia-noite levarei sua alma* acompanharia toda trajetória do diretor e serviria tanto para embasar o discurso de seus maiores críticos quanto para fundamentar o argumento daqueles que o consideram um gênio da sétima arte. O fato é que este filme foi apenas um dos primeiros de uma série de mais de 30 que chegariam às telas dos cinemas (Autram, 2008).

Dentre essas três dezenas, há do faroeste *A sina do aventureiro* à comédia de horrores *A mulher que põe a pomba no ar*, passando por pornográficos como *24 horas de sexo alucinante*, fruto dos anos 1980, época em que praticamente todo mercado cinematográfico comercial brasileiro estava voltado para as fitas eróticas.

Mesmo em suas incursões pelo mundo pornô, Mojica não se desfez de seu apego ao bizarro, sendo, por isso, responsável pela introdução de cenas de zoofilia em filmes nacionais, dentre outras “inovações”. Não à toa, o jornalista e crítico Ruy Gardnier afirma que as produções do diretor nessa época não se encaixam *exatamente* na categoria “filme pornô”:

São filmes que se apresentam muito mais como comédias eróticas com sexo explícito. Se o sexo é algo natural, a obsessão por sexo é mais um delírio a assombrar o homem, e com esse tipo de coisa Mojica Marins adora brincar. Dessa forma, os filmes de sexo explícito do criador do Zé do Caixão combinam muito bem com o resto de sua obra (Gardnier, 2008).

Apesar da variedade de estilos que compõem a cinematografia de Mojica, foi o horror que o consagrou e transformou em ícone para os fãs de cinema *trash*. Além de *À meia-noite levarei sua alma* (1964), Zé do Caixão ainda estrelou *Esta noite encarnarei no teu cadáver* (1966); *O estranho mundo de Zé do Caixão* (1968); *O despertar da besta* (1969)⁷⁷, *Exorcismo negro* (1974), *Delírios de um anormal* (1978) e o recente

eu pensei em como enfrentar esse problema das pessoas olhando para a câmera, e aí eu chamava de ensaio, eu chamava de escola” (Mojica, 2007).

⁷⁷ O filme, que inicialmente se chamava *Ritual dos Sádicos*, foi produzido em 1969, mas só pôde ser exibido no ano de 1983, devido à interdição da Censura. Para conseguir liberá-lo, já rebatizado, em 1982,

Encarnação do demônio, lançado em 2008 para completar a trilogia⁷⁸ iniciada quarenta anos antes. José Mojica também produziu histórias de terror sem o seu personagem principal, especialmente durante suas passagens pela televisão. Na primeira, em *Além, muito além do além* (1967), na TV Bandeirantes, o diretor narrava roteiros amedrontadores que eram exibidos no programa. Em 1968, Mojica trocou a Bandeirantes pela Tupi, onde apresentou *O estranho mundo de Zé do Caixão*, um programa nos mesmos moldes do anterior⁷⁹.

Quando a situação financeira de Mojica chegou ao pior nível, e ele não conseguia verba para fazer seus filmes, Zé do Caixão virou sua forma de ganha-pão. Assim, o personagem passou a servir para participação em eventos, festas, bingos e o que mais aparecesse. Sua condição começou a ficar ainda mais complicada depois da criação da Embrafilme e das mudanças que isto trouxe para o mercado cinematográfico brasileiro.

Curiosamente, nos anos 1990, enquanto Mojica enfrentava sérias dificuldades financeiras e o ostracismo, sua obra ficava mais conhecida no exterior, e Zé do Caixão começava a ganhar o mundo, sob a alcunha de Coffin Joe. O sucesso começou quando André Barcinski, um dos autores da biografia de Mojica, apresentou *À meia-noite levarei sua alma* a Mike Vraney, fundador da distribuidora americana Something Weird, especializada em produções B dos anos 1950 e 1960. Mike ficou maravilhado e decidiu lançar todos os filmes do diretor no mercado norte-americano (Barcinski e Finotti, 1998).

De fato, a partir de 1993, chegaram às lojas e locadoras dos Estados Unidos: *À meia-noite levarei sua alma*, *Esta noite encarnarei no teu cadáver*, *O estranho mundo de Zé do Caixão*, *O despertar da besta*, *Finis Hominis*, *Quando os deuses adormecem*, *Delírios de um anormal*, *Perversão*, o documentário *Demônios e maravilhas* e uma fita com trailers de vários filmes e o episódio *Pesadelo macabro*, parte do longa-metragem *Trilogia de terror* (Barcinski e Finotti, 1998).

A partir desses lançamentos, consolidou-se uma situação que já aparecia de forma incipiente desde a década de 1970: enquanto, no Brasil, Zé do Caixão era tratado como uma espécie de *persona* anedótica, passível de torna-se jurado do programa Silvio

Mojica realizou cortes que totalizaram mais de 20 minutos, conseguindo, assim, a permissão de exibição para maiores de 18 anos (Barcinski e Finotti, 1998).

⁷⁸ Fazem parte da trilogia: *À meia-noite levarei sua alma* (1964) e *Esta noite encarnarei no teu cadáver* (1966).

⁷⁹ Os dois programas contavam com roteiros escritos por Rubens Lucchetti, grande parceiro de Mojica durante muitos anos.

Santos ou algo que o valha, no exterior, Mojica e *Coffin Joe* convertiam-se, cada vez mais, em ícones *cult* de bastante sucesso.

A crítica cinematográfica latino-americana pode ter negligenciado Mojica, mas nos Estados Unidos ele encontrou uma nova base de fãs. A emergência de Mojica nos anos 1990 aconteceu devido ao aumento de popularidade do cinema *trash* ou *paracinema*. Esse reconhecimento aconteceu, em grande parte, graças ao release publicado sob o selo da *Something Weird* [uma das mais importantes distribuidoras do gênero] de Mike Vraney, e ao documentário premiado no festival de Sundance, de 1999, *The Strange World of Coffin Joe* (dirigido por Barcinski e Finotti) (Tierney, 2004:65)⁸⁰.

Tal êxito podia ser observado de maneira mais clara em países como Estados Unidos e Inglaterra, que apresentam um mercado de filmes de terror mais desenvolvido, com distribuidoras e revistas especializadas, além de grupos de fãs que organizam freqüentes mostras e convenções⁸¹.

Sabe que eu tenho uma linguagem única, né?! Sou considerado, não só no Brasil, como na Europa, na América, enfim, hoje eu estou entrando no Japão, estou entrando na Índia, e entrando para o Egito. Então eu acho que vou fazer o cerco total. E todos vêem meu cinema como uma linguagem única (Mojica fala sobre seu sucesso internacional em entrevista a 3x4⁸²).

Parte da explicação para o ocaso de Mojica em terras nacionais se dá através da análise do contexto de surgimento de sua obra: os anos 1960, auge da onda de cinemas vanguardistas na América Latina, no caso do Brasil, do Cinema Novo. A criação dessa nova geração de cineastas buscava desafiar os cânones estéticos e ideológicos de Hollywood, através de uma ação engajada. Os filmes de Mojica, nesse sentido, apesar de levarem a idéia de estética da pobreza às últimas conseqüências, não apresentava um discurso anti-hegemônico tão claro, e muito menos se filiava a nenhum conteúdo programático. Assim, se por um lado os filmes de Zé do Caixão apresentavam limites à

⁸⁰ Tradução da autora: "Latin American film criticism might have overlooked Mojica but in the United States he has found a new fan base. His 1990s' surfacing has come about due to the increasing popularity of 'trash' or paracinema. This is largely thanks to their release on Mike Vraney's *Something Weird* label, and to the 1999 Sundance awarded documentary *The Strange World of Coffin Joe* (directed by Barcinski and Finotti)" (Tierney, 2004:65).

⁸¹ Em 1994, Mojica participou, pela primeira vez, de dois dos maiores eventos promovidos por fãs de horror no mundo: a Chiller Con, em Nova Jersey, e a Horry-Fi, em Los Angeles (Barcinski e Finotti, 1998).

⁸² Acesso em 30 de junho de 2008. Disponível em:

<http://www.overmundo.com.br/banco/reencarnado-ze-do-caixao-40-anos-depois>

sua total assimilação pelo cinema *mainstream*, por outro não era suficientemente desafiador para adentrar o seleto grupo dos diretores revolucionários (Tierney, 2004).

Essa exclusão se dava, no entanto, muito mais pela ação da imprensa e dos demais peritos do gosto do que propriamente pelos diretores. Vários deles, por sinal, eram grandes admiradores de seu trabalho e chegavam a proclamar efusivamente o poder subversivo de sua obra. Em um trecho da biografia de Mojica, os autores contam um fato ocorrido no cinema Roxy, de Copacabana, na ocasião da exibição de *À meia-noite levarei sua alma*:

Certo dia o Gaúcho [Virgílio Roveda, assistente de cenografia de Mojica, designado como fiscal de bilheteria do filme] estava batendo um papo tranqüilo com o gerente do cinema, quando ouviu uma gritaria danada dentro da sala. O lanterninha saiu desesperado:

— Tem um maluco gritando lá dentro!

Gaúcho e o gerente entraram no cinema e viram um sujeito de pé, na primeira fila, de cabelos desgrenhados e camisa aberta no peito, aos berros:

— Gênio! Puta que pariu, esse cara é um gênio!

Era Glauber Rocha⁸³ (Barcinski e Finotti, 1998:155).

Essa discrepância em relação à forma com que a imagem de Mojica é percebida dentro e fora do país vem aos poucos sendo diminuída. Tal revisão se deve, em parte, a mudanças nos estudos de cinema, que já foram discutidas no capítulo anterior, e que tornaram possível a análise teórica de certos tipos de filmes que estiveram excluídos durante a época mais política do cinema, onde a militância era mais evidente. Ou seja, hoje podemos verificar um processo de revalorização de produções que ficaram na obscuridade durante muitos anos, como é o caso das protagonizadas por Zé do Caixão (Tierney, 2004).

O sucesso internacional e a articulação de uma comunidade de aficionados no Brasil também contribuem para um processo de valorização de sua obra no país, inclusive, em outras esferas de legitimação. Em novembro de 2005, Mojica recebeu, das mãos do presidente Luís Inácio Lula da Silva, uma medalha de Honra ao Mérito Cultural. “Esse reconhecimento diz respeito aos meus serviços prestados à cultura no Brasil e no exterior”, explicou o diretor⁸⁴.

Desde o início dos anos 2000 foram programados diversos eventos comemorativos da obra de Mojica, que celebrou 50 anos de carreira em 2007: em abril

⁸³ Se o diretor de *Deus e o Diabo na terra do sol* rendia tamanha homenagem a Mojica, este, por outro lado, não tinha idéia de quem era Glauber Rocha, como relatam seus biógrafos.

⁸⁴ Entrevista disponível em http://www.heco.com.br/mojica/02_01.php

do mesmo ano, em Porto Alegre, foi realizada uma mostra de seus filmes no campus da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; em junho de 2006, aconteceu o evento “Entre o Criador e a Criatura”, na PUC de São Paulo; em setembro, o Sesc de Santo André apresentou “As 70 Almas do Zé do Caixão”, uma intensa programação cultural, com exibição de filmes, exposição, relato de histórias e outras atividades. Em 2003, foi lançado o projeto *José Mojica Marins – Retrospectiva da Obra*, que incluía uma mostra e um livro-catálogo que visava à divulgação da obra de Mojica para além do gênero terror, como explicou Eugênio Puppo, editor do projeto⁸⁵:

Ainda que tenha se afirmado como precursor do cinema de horror no Brasil, Mojica também ousou trabalhar no registro de outros gêneros cinematográficos, como o melodrama, o faroeste, a pornochanchada e o sexo explícito. Como estas são facetas pouco exploradas de sua filmografia, tivemos como objetivo (...) permitir que o público conhecesse, da maneira mais completa possível, a trajetória deste cineasta extraordinário, que já conta com meio século de carreira.

Até no glamoroso ambiente da moda, Mojica já serviu como referência: na *São Paulo Fashion Week*, de 2004, o estilista Alexandre Herchcovitch apresentou um desfile inspirado na obra do cineasta, com direito a seis telões exibindo seus principais filmes. Todavia, as principais homenagens que diretor recebe vêm do âmbito do cinema. Diversos festivais, principalmente os dedicados ao horror ou ao cinema fantástico, constantemente reverenciam a obra do criador de Zé do Caixão como um verdadeiro gênio privado, durante muito tempo, da consagração⁸⁶. De acordo com o site oficial do filme *Encarnação do demônio*, só no ano de 2001 Mojica foi convidado para homenagens e retrospectivas de seus filmes em mais de 20 países. Nesse mesmo ano, recebeu o maior prêmio da história de sua carreira: uma homenagem pelo conjunto de sua obra, no maior festival de cinema independente do mundo, o Sundance Film Festival.

⁸⁵ Site oficial do projeto: <http://www.heco.com.br/mojica/01.php>

⁸⁶ Principais prêmios recebidos por José Mojica:

1973: Prêmio Especial no Festival de Sitges, por *À meia noite levarei sua alma*

1974: Prêmio L'Ecran Fantastique para originalidade e Prêmio Tiers Monde da imprensa mundial, na III Convention du Cinéma Fantastique (França), por *À meia noite levarei sua alma*

1976: Medalha de Prata por *Inferno Carnal* no Festival de Sitges - Espanha

1978: Placa de Prata por *Delírios de um anormal*, no Festival de Brasília

1984: Medalha de Prata pelo filme *A estranha hospedaria dos prazeres* no Festival de Sitges - Espanha

1994: Prêmio pelo conjunto da obra na ChillerCon em New Jersey - EUA

2001: Homenagem pelo conjunto de sua obra no Festival de Sundance - EUA

2008: Prêmio Especial no 1º Riofan

2008: 7 Prêmios, incluindo melhor filme, no Festival de Paulínia por *Encarnação do demônio*

Parte do processo de redenção do diretor culminou com o lançamento de seu mais recente filme, *Encarnação do demônio*, em agosto de 2008, uma espécie de homenagem que permitiu a conclusão da trilogia começada 40 anos antes. Beneficiada pelos avanços na tecnologia digital e com o apoio do BNDES, do Governo do Estado de São Paulo, da Fox Film do Brasil, da Sabesp, da Teleimage e do grupo Cinemark, a iniciativa teve como principal recurso de produção a verba conseguida com o Concurso de Baixo Orçamento do Ministério da Cultura. O resultado final, por isso, não lembra nem de longe os primeiros filmes de Mojica, feitos em uma época em que o “baixo orçamento” era quase certeza de um filme ruim do ponto de vista técnico.

Em *Encarnação do demônio* (2008), Zé do Caixão retoma a busca pela mulher capaz de gerar um filho perfeito, obsessão que persegue o personagem desde *À meia-noite levarei sua alma* (1964). O filme começa com Zé sendo libertado, depois de permanecer 40 anos na prisão pelos crimes cometidos nos primeiros filmes, saída encontrada para justificar o envelhecimento do protagonista. Do ponto de vista técnico, o filme não pode ser chamado de *trash*, a fotografia, por exemplo, é belíssima e já foi inclusive premiada em alguns festivais, como o de Paulínia e o do Paraná. A temática abordada, no entanto, continua a mesma, com direito a um rato entrando na vagina de uma mulher, uma banheira de baratas, uma pessoa saindo de dentro de um porco morto, outra pendurada por ganchos presos às costas.... Para Mojica e os demais envolvidos na produção do filme, a associação com a expressão *trash* foi vista com péssimos olhos, porque, para eles, como pode ser percebido em uma entrevista disponível no YouTube⁸⁷, chamar um filme de *trash* significa dizer que ele é “mal feito”, noção bastante restrita se pensarmos em tudo que já foi argumentado nessa dissertação a respeito do conceito. Ao criticarem o uso do termo na apresentação de *Encarnação do demônio*, os responsáveis pela obra utilizam uma tradução literal, defendendo que o filme “não é um lixo”, um equívoco, a meu ver, principalmente porque, dessa forma, estão recusando um rótulo valorizado justamente pelo público que mais poderia se interessar pelo título, o que talvez explique o fracasso de bilheteria que se seguiu ao lançamento.

3.4.2 Gênio ou demente? O dilema de Mojica como espelho para o *trash*

⁸⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=950dSkiagfE>

Em *Maldito: a vida e o cinema de José Mojica Marins, o Zé do Caixão*, os jornalistas — e declarados fãs — André Barcinski e Ivan Finotti contam de maneira apaixonada a história do diretor, destacando a perseguição da censura sofrida durante toda sua trajetória profissional. A relação com a censura é bastante interessante como ponto de partida para uma análise da obra de Mojica para além de debates puramente formais. Na introdução do livro, Rogério Sganzerla (outro assumido admirador) questiona se não seria Mojica um “contestador audiovisual da ditadura”, e ensaia ver conteúdo político em sua obra. É certo que o caráter *político* que pode ser atribuído à obra de Mojica foge da conceituação mais óbvia de política ligada ao engajamento político-partidário. Até porque, se considerarmos como verdadeiros os depoimentos e fatos da biografia de Mojica e as declarações do diretor em diversas entrevistas, veremos que, mesmo quando confrontado pela censura que tanto o prejudicou, ele agia muito mais por instinto do que por posições políticas arraigadas⁸⁸.

Embora não haja uma explícita pauta política nos filmes de Mojica, como havia nos de Glauber Rocha e de outros, no sentido de tratar o filme como práxis na luta contra o neocolonialismo, há uma tentativa em tratar de assuntos contemporâneos e em investigar tensões sociais. *O despertar da besta*, de Mojica tenta abordar, por exemplo, as dimensões subculturais da cultura da droga dos anos 1960. Embora o filme possa deleitar com excessos sexuais de ingestão de drogas, com típicos elementos de *exploitation*, ele também alude à brutalidade policial e à tortura. (...) as fantasias sadistas dos personagens consumidores de ácido de *O despertar da besta* podem também ser atribuídas à atmosfera de repressão e de censura intensificadas, particularmente quando se revela que suas horrendas alucinações foram todas auto-induzidas e não relacionadas à droga (Tierney, 2004:70)⁸⁹.

⁸⁸ A forma como Mojica enxerga a acepção tradicional do termo política fica muito clara durante o episódio em que é convidado a concorrer às eleições para deputado federal por São Paulo, em 1982, ainda sob o efeito do apelo popular do personagem Zé do Caixão. Com a campanha, o diretor viu a possibilidade de aparecer na mídia para divulgar seus filmes e conseguir recursos para futuras produções. Nem o partido a que se filiaria fazia diferença. Segundo o próprio Mojica, seu posicionamento político se dava “em algum lugar entre a direita e a esquerda, mais pro meio”. A falta de intimidade com esse ambiente talvez explique a parca votação que obteve. Apesar de ter passado a campanha caracterizado como Zé do Caixão, a fanfarronice não convenceu os eleitores e Mojica só recebeu 1.228 votos, ficando em 256º numa eleição que tinha 278 candidatos. Mesmo encarada como piada, a candidatura de Zé do Caixão pode ser considerada um fracasso, já que ele recebeu menos de 2% das lendárias votações do Rinoceronte Cacareco — que teve quase 100 mil votos nas eleições para vereador de São Paulo em 1958 — e Macaco Tião que, depois de uma campanha iniciada pelos humoristas do Planeta Diário e da Casseta Popular, ficou em terceiro lugar nas eleições para prefeito do Rio de Janeiro em 1988, com cerca de 90 mil votos. Em 2004, Mojica voltou a concorrer em eleições, dessa vez a vereador de São Paulo, pelo Partido Trabalhista Cristão, recebeu apenas 6.500 votos e, mais uma vez, não se elegeu.

⁸⁹ Tradução da autora: “Although there is no explicit political agenda in Mojica’s films, as there was with Rocha and others, in the sense of treating film as praxis in the struggle against neo-colonialism (...) there is an attempt to deal with contemporary issues and to probe societal tensions. Mojica’s *Awakening of the Beast*, for example, attempts to deal with the subcultural dimensions of the 1960s drug culture. Although

Uma obra repleta de subjetividade como a de Mojica é um prato cheio para interpretações das mais diversas quanto ao caráter subversivo dos elementos colocados em cena. A implicância dos censores com o diretor, no entanto, não se devia a possíveis questionamentos do regime ditatorial presentes em seus filmes (vale lembrar que os censores não eram escolhidos exatamente entre a nata da inteligência brasileira). Os sucessivos cortes sofridos em suas produções e a interdição durante quase 20 anos de *Ritual dos Sádicos* deveram-se à utilização de imagens de nudez, sexo explícito, violência exagerada, uso de drogas e ataques à Igreja e à fé, elementos, todos, fundamentais à obra de Mojica.

Irado, Zé do Caixão será muito mais engraçado para intelectuais sofisticados, mas sua imagem atinge, pura e com seriedade desejada o espectador comum. À meia-noite levarei sua alma [...] é um marco na história do cinema de terror. Uma orgia de crítica social só comparável ao clássico *L'age d'or* de Luis Buñuel. (Crítica de Salvyano Cavalcanti de Paiva, *Correio da Manhã*. Citada em: Barcinski e Finotti, 1998)

O público medianamente esclarecido se julga obrigado a valorizar o exótico, o que é ligeiramente incomum, [...] o desfile grotesco, grosseiro, grosso de *À meia-noite levarei sua alma*, que absolutamente não é cinema, acaba por encantar os que sentem falta de uma espécie de pornografia.[...]. A lembrança de Luis Buñuel, levianamente chamado como testemunha da importância de Mojica, só pode ser considerada um desaforo (Crítica de Maurício Gomes Leite, *Jornal do Brasil*. Citada em: Barcinski e Finotti, 1998)

Os trechos acima citados — publicados na ocasião do lançamento de *À meia-noite levarei sua alma* — servem para ilustrar a forma controversa com que a crítica e a intelectualidade brasileira reagiram ao surgimento do cinema de horror de José Mojica. Em seus filmes de outros gêneros, os problemas técnicos poderiam ser considerados motivo suficiente para que toda a criatividade e talento do diretor se perdessem; mas o que dizer sobre seu mergulho no universo do terror, gênero que parece ter regras internas próprias, onde o mal feito pode ser apenas detalhe, onde o tosco é bem-vindo, e, por que não, parte essencial do processo?

the film might titillate with sexual excesses of drug taking in the manner of typical exploitation fare, it also alludes to police brutality and torture. (...) the sadistic fantasies of the acid-dropping characters in *Awakening of the Beast* can also be attributed to the atmosphere of intensified repression and censorship (...) particularly when it turns out that their horrific hallucinations were all self-induced and not drug related” (Tierney, 2004:70)

Com quatro anos eu ainda não tinha entrado em nenhuma sala de cinema. Aí, meu pai me pegou, me levou para cabine. Naquela época, havia meses que às terças-feiras só passava sessão para mulheres, sobre doenças venéreas, e às quintas para os homens⁹⁰. E meu pai me levou. Quando abriu a cortina para eu olhar, eu com 4 anos de idade, a primeira coisa que vejo: uma vagina cheia de gonorréia. Eu vi aquilo e me apavorei. Então o primeiro impacto que eu tenho do cinema é o terror. A coisa ficou na minha cabeça. Eu não consegui entender o que era aquilo, uma coisa feia demais. (Mojica explicando a escolha do gênero terror, em entrevista a 3X4⁹¹)

Acerca de estas e outras questões estéticas, sociais, políticas, dentro e fora do mundo do cinema e da imprensa, diretores, jornalistas e críticos divergiam quanto à obra de Mojica. Demente e gênio eram (e continuam sendo) algumas das palavras amiúde empregadas em textos a seu respeito. O ponto de partida para entendermos a conturbada relação do criador de Zé do Caixão com a intelectualidade passa por uma questão fundamental para essa pesquisa, que acaba permeando toda a análise que procuro fazer sobre a cultura *trash* e sobre o seu consumo: os filmes *trash* devem ser levados a sério?

A principal diferença entre as críticas negativas e positivas publicadas em jornais nas ocasiões de lançamentos dos filmes de Mojica é a nítida sensação de que alguns críticos resolvem “embarcar” nos delírios do diretor, e por isso conseguem tirar daquela experiência cinematográfica prazer parecido com o que seus fãs extraem de filmes de terror de uma maneira geral. Os que se mantêm a uma distância “segura” dos enredos não conseguem entender a lógica que rege esse tipo de produção e acabam caindo na superficialidade do juízo bom/ruim; bem-feito/mal-feito. Ou seja, o que vai decidir o tipo de aproximação com essas obras é o “contrato de leitura” que fica estabelecido. Apresento, desta forma, a questão que será abordada com mais profundidade no capítulo 4 sobre a necessidade de se enxergar o cinema *trash* através de uma sensibilidade estética diferenciada, opção que definirá o tipo de julgamento sobre tal modelo de produto cultural, e, ainda, permitirá a certos adeptos desse tipo de cinema a busca pela distinção através do “mau gosto”.

⁹⁰ Esse tipo de exibição era bastante frequente nessa época, como já foi explicado no capítulo 1, na apresentação do subgênero *exploitation*.

⁹¹ Acesso em 30 de junho de 2008. Disponível em:

<http://www.overmundo.com.br/banco/reencarnado-ze-do-caixao-40-anos-depois>

CAPÍTULO 4 – A DISTINÇÃO PELO “MAU GOSTO”: QUANDO ADORAR O LIXO CONFERE STATUS

Logo na introdução deste trabalho, chamei a atenção para o fato de que a chave para compreendermos o tipo de fruição envolvida no consumo *trash* está na constatação de que, ao assumirem a predileção por tais produtos, esses indivíduos realizam um processo de *reciclagem cultural*, ou seja, a transformação de produtos da mídia identificados com o mais baixo estrato da cultura de massa em marcas de autenticidade e de distinção social. Além de assumirem um gosto “insólito”, que contém uma dimensão de reprovação do público em geral, e conscientes da admitida má qualidade dos artefatos em questão, esses sujeitos reverterem o jogo no mercado da cultura, transformando-os em subsídio para a construção de um perfil valorizado e digno de apreço.

Para desenvolver a análise do consumo *trash* associado à idéia de distinção, utilizo o embasamento teórico desenvolvido por Bourdieu na década de 1970, principalmente o seu conceito de capital cultural. Apresento, também, a idéia de capital subcultural, uma atualização de 1995, proposta por Thornton, no sentido de aproximá-lo das práticas que se desenvolvem no interior de determinadas subculturas, nesse caso, a subcultura cinematográfica do *trash*. Exponho essas definições com o intuito de facilitar a compreensão da lógica existente dentro desse circuito cultural, em que, apesar da suposta quebra das hierarquias culturais celebrada por alguns pesquisadores, é mantida uma clara definição de “quem pode” e “quem não pode” se entregar aos prazeres do “lixo cultural”, ou, ainda, quem tem capacidade para realizar esse tipo de consumo e quem não tem.

Outra contribuição que julgo fundamental para a compreensão do processo de reciclagem cultural é a teoria a respeito da sensibilidade *camp*, desenvolvida por Sontag (1987). A autora norte-americana ajudou a definir em poucas palavras a sensação boa causada pela fruição de artefatos culturais considerados pelas normas canônicas como de má qualidade. Traduzido pela máxima “é tão ruim que é bom”, o *camp* nos ajudará a trilhar os complexos caminhos que alçam filmes *horríveis* à categoria de culto. A propósito, apresento, também nesse capítulo, um breve paralelo entre os termos *trash* e *cult*, amiúde utilizados como sinônimos, e que ajudam a entender a mascarada proximidade entre o *trash* e o cinema de arte.

Em suma, o principal objetivo desse capítulo é propor uma análise de como alguns fãs de cultura *trash* buscam a distinção através do *mau gosto*. Apesar de sugerir uma prática inusitada, esse ideal já apareceu em diversos momentos ao longo da história, em que diferentes grupos procuraram diferenciar-se do resto da população utilizando, para isso, modos de agir que suscitam antes o asco do que a aclamação.

4.1 A distinção pelo “mau gosto” em retrospectiva: românticos, *merveilleux*, *zazous*, *dândis*, *punks* etc.

Sempre existiram indivíduos — nem sempre jovens e ainda menos necessariamente “marginais” — que se expressassem e se afirmassem através de um estilo, simples pose de traje ou então um modo de vida global em ruptura com as normas, aceitas por sua época, da “elegância”, do “bom gosto” e da “respeitabilidade”. Homens — e certamente mulheres também — que pretendem contestar um estado de coisas, uma escala de valores, uma hierarquia de gostos, uma moral, hábitos, comportamentos, uma visão de mundo ou um projeto, tais como são refletidos pelo traje dominante, pelo estilo obrigatório ou pela referência estética comum da sociedade em que vivem. Enfim, homens que são, querem ser ou se imaginam “outros”, diferentes, estranhos, singulares (Bollon, 1993:11).

Como fica evidente no trecho acima, a distinção pelo *mau gosto* não é um fenômeno recente e muito menos prerrogativa dos fãs de *trash*. No livro *A moral da máscara — Merveilleux, Zazous, Dândis, Punks, etc.*, Bollon argumenta que, pelo menos desde o século XVIII, grupos formados principalmente por jovens buscam se distinguir através de práticas não-convencionais, não alinhadas com os cânones culturais vigentes em suas épocas. Apesar da mistura disparatada de momentos históricos e abordagens metodológicas, a obra do autor francês ajuda a formar um interessante painel de subculturas atreladas principalmente ao estilo como forma de confrontação e diferenciação na sociedade.

O primeiro movimento analisado por Bollon (1993) nos remete à Revolução Francesa, mais especificamente ao conturbado momento que se seguiu à queda de Robespierre, quando um grupo de jovens pertencentes à burguesia resolveu afrontar a sociedade se apropriando de um estilo de vida aristocrático e mesmo monarquista.

Os *muscadins*, como eram conhecidos, se posicionavam politicamente a favor da volta aos padrões do Antigo Regime, se vestiam de maneira inusitada, exagerada, uma espécie de paródia-ambulante da aristocracia, a qual não pertenciam, mas queriam imitar. O momento de reação girondina ao Terror Jacobino, como argumenta o autor, foi

marcado pela vacuidade ideológica, e essa é a principal causa da dimensão que esse movimento estético tomou em Paris, principalmente entre os anos de 1794 e 1795. Mais do que a volta a uma sociedade estática e conservadora, o que os *muscadins* pretendiam era criticar de maneira dura a forma como a sociedade francesa se manteve nos tempos do Terror, onde as práticas de entretenimento eram escassas e as possibilidades de evasão limitadas (Bollon, 1993).

As marcas distintivas desse grupo aparecem refletidas no comportamento de quase todos os movimentos jovens que são analisados ao longo do estudo de Bollon. Os *muscadins* são os percussores do dandismo, ao buscarem o estilo como modo de vida; introduzem a luta simbólica, a ironia e a anti-sociabilidade características dos *punks*, além do desejo de viver, do hedonismo e da busca por distinção, que surgem aqui de maneira seminal e serão comuns a todos os movimentos que se seguem.

No final de 1938, portanto mais de um século depois dos *muscadins*, um novo movimento de estilo surgiu entre a eclética clientela dos clubes de jazz de Nova York, o *zoot-suit*. Os seguidores dessa tendência faziam uso de uma indumentária extravagante, caracterizada pelo tamanho das roupas, que deveriam ser muito maiores que o usuário, e pela caótica profusão de enfeites. A diferenciação através deste estilo se dava muito mais pelo excesso do que pela originalidade, ou marginalidade.

A inutilidade visível da indumentária, se não sua impraticabilidade radical, longe de se esconder atrás de algum pretexto “racional”, ao contrário, exibia-se com ostentação. A despesa era considerada uma finalidade em si, o kitsch era assumido como tal, sem pudores, pelo prazer, pela diversão que proporcionava; a estética era mais importante do que a noção de utilidade (Bollon, 1993:80).

Os integrantes do *zoot-suit* consideravam-se mais verdadeiros, mais “autênticos” do que a massa, pois, ao dar vazão ao hedonismo através da dança e da vestimenta, estariam mais perto dos “profundos impulsos fundamentais”. O que eles não imaginavam era que sua abstrata busca por estilo seria interrompida por uma realidade bastante concreta: com a proximidade dos esforços de guerra, as indústrias de vestuário receberam recomendações de economizar tecidos na produção das roupas. Assim, uma das principais características do estilo *zoot-suit* (o excesso de panos, mangas, enfeites e o tamanho desproporcional dos trajes) ficou seriamente ameaçada, e seus adeptos passaram a ser vistos pelo conjunto da sociedade como irresponsáveis e antipatriotas.

Por outro lado, essa situação deu um tom marginal ao grupo, que cada vez mais se configurava como uma subcultura (Bollon, 1993).

Outro embate interessante, de onde é possível extrair uma análise sobre os gostos de inclinação e de vontade de que trata Bourdieu (2007), aparece na disputa entre os *rockers* e os *mods*, dentro do proletariado inglês na década de 1960. Apesar de pertencerem à mesma classe social, os grupos buscavam se distinguir tanto pelo consumo cultural quanto pelo vestuário. Os *rockers* escutavam *rock and roll*, usavam as jaquetas de couro dos motoqueiros americanos, calças jeans sujas de graxa e cabelos compridos com topetes e cheios de gel. De acordo com Amaral (2006: 144), “são cowboys motorizados, solitários e outsiders”, que adotaram a “idéia do macho andarilho livre dos laços tradicionais domésticos (casamento) e de respeitabilidade”.

Já os *mods* preferiam o *rythm'and blues*, se vestiam com roupas feitas sob medida por alfaiates italianos e ostentavam cortes de cabelo “à francesa”, isto é, esculpidos com navalha e tesoura e devidamente finalizados com laquê, mesmo que para isso tivessem que gastar mais de um terço de seus salários. Praticavam a atitude “cool” e as fronteiras sexuais eram menos claras, com as garotas usando cabelos curtos e corpos sem curvas e os rapazes adotando um estilo pouco masculino. Mais tarde, esse grupo vai gerar uma sub-subcultura, a *art high camp mods*, caracterizada pelo total desajustamento do ideal de masculinidade, em que garotos usam maquiagem, salto alto, roupas extravagantes, numa espécie de culto à androginia e à bissexualidade (Amaral, 2006; Bollon, 1993; Bourdieu, 2007).

Os *mods* eram “sonhadores que imaginavam poder escapar de sua classe de origem e sua cultura para se juntar aos valores e gostos da classe média alta e intelectualizada. Acreditavam numa espécie de elevação social e cultural”. Eram os *dândis lumpens*, que procuravam a distinção pela busca incessante por legitimidade no trato com os artefatos pertencentes às elites culturais. Porém, era dos *rockers*, em primeiro lugar, que os *mods* buscavam se distinguir. Esse ideal aparece na obra de Bourdieu, que afirma que é essa a principal motivação na busca por distinção, ou seja, distinguir-se, antes, no interior de sua própria classe social (Bollon, 1993; Bourdieu, 2007).

A questão da ironia também é importante na demarcação desses grupos jovens. Neste sentido, os que mais se destacaram foram os *punks*, um dos pioneiros na valorização da estética do lixo. Bollon explica que o movimento ganha destaque na Inglaterra dos anos 1970 e tem como características fundamentais o princípio de

autonomia “*do it yourself*”, o interesse pela aparência “tosca” e agressiva, a simplicidade, o sarcasmo niilista e a subversão da cultura. Assim, esses indivíduos podiam ser vistos combinando de maneira sobreposta, em suas vestimentas, símbolos e sinais contraditórios como a suástica vermelha e preta nazista, distintivos soviéticos, a cruz de ferro do Terceiro Reich, o retrato de algum membro da família real, ícones pornográficos etc.

Sadismo, masoquismo, sofrimento, crueldade, eles misturavam tudo na mais extrema confusão. Neles era impossível traçar uma fronteira nítida entre o que vinha do drama e do “sério”, ou do puro escárnio. Eles brincavam com as imagens do mal, queriam ser as imagens do mal (...) ‘Somos flores em latas de lixo’, proclamavam os punks em seus blusões, como se isso fosse, antecipadamente, a única resposta que pudessem dar a todas as interrogações que provocavam. O efêmero surgido do nada; seria possível imaginar niilismo mais extremo, mais radical, mais inquietante? (Bollon, 1993: 127, 132).

Assim como os *muscadins*, os *punks* travaram uma batalha essencialmente simbólica, *aparência versus aparência*, contra os cânones que os cercavam. “O objetivo do punk era expressar a sua raiva de uma forma irônica e original” (O’Hara apud Amaral: 2006: 148). Ao chamar a atenção para o lado “podre” da sociedade inglesa, o movimento *punk* buscava, através das roupas e do consumo cultural, obrigá-la a encarar o mal que havia nela própria e cuja existência ela se negava a reconhecer.

Muitos desses movimentos enfrentaram uma reação violenta do resto da população. “Transviados”, “bobos da corte”, “palhaços”, “grotescos” foram algumas das formas com que foram chamados os que resolveram se diferenciar através de uma estética de “mau gosto”. Os fãs de *trash* também têm que lidar, constantemente, com rótulos desabonadores, como “*nerds*”, “nojentos”, “toscos”, “retardados”, “malucos”, “mongolóides”... Adjetivos citados durante entrevistas pelos próprios jovens, ao relembrem as formas nada simpáticas como já foram tratados em determinadas situações, ou para dar conta da imagem que eles crêem suscitar no público *mainstream*. Como, então, eles conseguem transformar essa carga pejorativa, que acreditam ser inerente aos produtos que resolveram cultivar, em índices positivos de manejo cultural? A compreensão das idéias de Bourdieu e de suas adaptações propostas por Thornton pode nos ajudar na busca por essa resposta.

4.2 A sociologia do gosto de Bourdieu

Até a ascensão da chamada pós-modernidade, a busca por um estilo que não levasse em conta os rígidos limites entre alta e baixa cultura estava, normalmente, a serviço da construção de uma maneira de exprimir-se que não era relativa simplesmente à aparência, mas a um modo de vida. O desapego ou a desobediência à hierarquia de gostos canônicos era então refletida de forma global na vivência dos indivíduos e era compreensível que tivesse tamanha importância, uma vez que o preço que se pagava por tal comportamento também era alto. Enfrentar ou simplesmente ignorar os padrões de consumo e conduta social significava estar à margem da sociedade, tendo em vista a repulsa que a cultura de massa e determinadas manifestações causavam nas autoridades, nos intelectuais etc. Assim, a forma de distinção mais respeitada e valorizada na sociedade daquela época passava necessariamente pela fruição e conhecimento das formas elevadas de cultura, ou, de acordo com os conceitos desenvolvidos por Bourdieu (2007), pela acumulação de capital cultural.

O gosto aparece aqui como palavra-chave que ajuda a entender de que forma podem ser criadas hierarquias culturais e mesmo econômicas dentro da sociedade. Em *A distinção – Crítica social do juízo* ([1979] 2007) o autor, com base em dados levantados por pesquisas empíricas sobre padrões de consumo na França, nas décadas de 1960 e 1970, desenvolve uma complexa tese que salienta a centralidade do consumo nas práticas sociais.

Bourdieu relativiza a importância das propriedades materiais e situa a posse de capital simbólico (cultural) como principal fator de distinção dentro da sociedade. Desta forma, o consumo passa a desempenhar um papel central na criação e manutenção de relações sociais de dominação e submissão e é justamente nessa disputa por poder e status — que ocorre tanto no interior das classes quanto no conjunto da população — que o autor francês está interessado.

Bourdieu argumenta, então, sobre a existência de três formas de capital: a primeira seria o capital econômico propriamente dito, como dinheiro, bens e demais posses materiais. A segunda seria o capital social, relacional, constituído a partir das relações sociais que um indivíduo mantém. Neste caso, o que interessa é quem são as pessoas com quem ele convive, *quem ele conhece, por quem é conhecido* e quais são os círculos que frequenta na sociedade. Este tipo de capital sempre foi valorizado pela aristocracia, que conferia bastante importância ao pertencimento a determinados clubes

e grupos fechados, dos quais só poderiam fazer parte membros selecionados (Bourdieu, 2007).

A terceira forma do capital seria o capital cultural, que se manifesta pelo conhecimento acumulado através de uma boa formação escolar e o convívio com os elementos culturais valorizados, desde a infância. A importância deste tipo de capital é que, por demandar apreensão intelectual adquirida durante toda a vida, funciona como o mais eficaz delimitador de status e posições. Bourdieu salienta que apesar deste tipo de capital estar diretamente relacionado com a posse de capital econômico, o acesso aos bens materiais, por si só, não garante o capital cultural.

Cultura, desta forma, é entendida como uma economia onde os indivíduos investem e acumulam capital. Da mesma forma que no mercado econômico, no cultural alguns gostos são mais valorizados que outros, e determinadas atitudes ajudam certos grupos a obter prestígio no convívio social. Outro conceito de extrema importância na obra de Bourdieu é o *habitus*, um sistema de disposições que funciona como uma matriz de percepções, apreciações, julgamentos e ações que torna possível a realização das mais diferentes tarefas. Reproduzido entre gerações, o *habitus* produz esquemas por meio dos quais os objetos são diferenciados e classificados (Bourdieu, 2007).

Assim como a noção de capital cultural, o *habitus* começa a ser moldado ainda na fase da infância, de acordo com o conjunto de condições materiais disponíveis, e opera abaixo do nível de consciência do indivíduo, que faz as escolhas pautado por uma falsa impressão de “naturalidade”. Assim, a predileção de determinados sujeitos por específicos objetos considerados de “bom gosto” é encarada como uma espécie de “dom”, quando, na verdade, trata-se da ativação de uma série de mecanismos engendrados pela construção constante do discernimento de práticas valorizadas ao longo de toda sua vida (Bourdieu, 2007).

O *habitus* é, com efeito, princípio gerador de práticas objetivamente classificáveis e, ao mesmo tempo, sistema de classificação (*principium divisonis*) de tais práticas. Na relação entre as duas capacidades que definem o *habitus*, ou seja, capacidade de produzir práticas e obras classificáveis, além da capacidade de diferenciar e de apreciar essas práticas e esses produtos (gosto), é que se constitui o mundo social representado, ou seja, o espaço dos estilos de vida (Bourdieu, 2007: 162).

O *habitus* é, portanto, um dos princípios fundadores da idéia de gosto. Daí sua importância no desenvolvimento dessa pesquisa. A maneira com que os sujeitos vão

dispor as distinções dicotômicas (bom/ruim, agradável/desagradável, alto/baixo) ajuda a compor a noção de gosto aparentemente pessoal, mas, na verdade, reflexo de um quadro de referência que dá conta de uma experiência social específica (e, por isso, passível de disputas). É preciso, no entanto, evitar a utilização desse conceito através da idéia de determinação. O *habitus* ajuda na formação de um gosto que auxilia o sujeito em suas escolhas, principalmente as estéticas, mas não determina essas predileções.

O autor defende a tese de que é justamente no interior de uma mesma classe que ocorrem as maiores disputas por poder e status. Assim, o pertencimento à aristocracia, ou, atualmente, à burguesia, poderia ser julgado a partir da forma como os sujeitos se relacionam com os bens simbólicos relativos àquela classe social. No Brasil, no transcorrer da década de 1990, houve um interessante debate exposto pela mídia entre as chamadas “famílias tradicionais” e os “emergentes”, fato que simboliza de maneira exemplar esta questão.

Nessa ocasião, os *nouveaux-riches* demandavam um espaço na mídia e na sociedade que lhes era negado pelas famílias tradicionais, que desfrutavam de grande prestígio, apesar de sofrerem um relativo processo de empobrecimento e já não se configurarem, necessariamente, como o grupo com maiores posses materiais. No Rio de Janeiro, o conflito teve direito a uma “geopolítica” própria, opondo, de um lado, os bairros da Zona Sul e, de outro, a Barra da Tijuca. Os sobrenomes seculares se abrigavam em bairros tradicionais como Botafogo e Flamengo, que desde os tempos do Império acolhiam as famílias ricas, ou os valorizados Leblon e Ipanema, para onde grande parte dos “antigos ricos” se deslocou; enquanto os “emergentes” preferiam a Barra, bairro da Zona Oeste que surgiu como uma alternativa de auto-segregação para as novas camadas endinheiradas da cidade e cujas construções, aos olhos da sociedade pretensamente aristocrática, se caracteriza pelo “mau gosto” e ostentação (Freire Filho, 2003).

A inauguração do shopping New York City Center, na Barra, em 1998, gerou uma série de discussões a respeito do suposto “gosto duvidoso” e da imitação dos artefatos da cultura norte-americana no bairro conhecido como a “Miami tupiniquim”.⁹² A enorme cópia da Estátua da Liberdade colocada na entrada do lugar foi alvo de

⁹² Bernardo Krivochein, na crítica do filme trash “Seres Rastejantes” em 16/06/06 para o site Zeta Filmes, escreveu sobre o shopping: “lá é tudo simulacro. Baudrillard ia se esbaldar no New York City Center”.

protestos de grupos como MV-Brasil e CMI Brasil⁹³, e tema de diversas reportagens. É interessante notar que as famílias tradicionais costumam apresentar uma tentativa de aproximação com a cultura européia, mais marcada pela erudição, enquanto que os “emergentes” se identificam principalmente com valores norte-americanos, como a meritocracia.

Por trás de todas as críticas feitas aos “emergentes” e aos “novos-ricos” está a denúncia da falta de familiaridade com os estilos e gêneros valorizados socialmente. Assim, não adianta uma pessoa resolver se vestir de maneira adequada, com roupas feitas por estilistas renomados, se ela não souber se comportar à altura, ou não se sentir à vontade com aquele traje. Essa é a maior diferença entre os ricos de berço e os que ascenderam socialmente: nos primeiros, o gosto pelo que é valorizado é encarado com um dom natural, enquanto que para os outros resta a permanente tentativa de conciliar seus desejos genuínos com uma boa imagem performática, como explica Freire Filho:

Divididos, não raro, entre seus *gostos de inclinação* e seus *gostos de vontade*, os grupos aspirantes estão sujeitos a escolhas disparatadas, combinações impertinentes na ótica dos árbitros do gosto. Além disso, as classes superiores procuram manter sob controle o fluxo do status legítimo, controlando os símbolos de chegada, que podem ser alterados assim que o arrivista começa a dominá-los (2003: 13).

Assim como Bourdieu, Veblen aborda os hábitos de consumo como fundamentais na questão da comparação social. A diferença entre os dois autores, porém, aparece na ênfase dada ao capital simbólico, muito mais importante na obra do francês. Para Veblen, é o capital material e os objetos acessíveis através dele que se configuram como um marco distintivo entre a classe trabalhadora e a elite, ou, classe ociosa, termo cunhado pelo autor, em *A teoria da classe ociosa* (1987).

O centro da discussão proposta por Veblen aparece no que ele chama de “princípio estrutural da história humana”, onde o status, um conceito fundamental, é avaliado pela distância ou isenção em relação ao trabalho mundano, produtivo. Ou seja, quanto menos tempo um indivíduo dispensa ao trabalho, mais pode dedicar ao lazer, e,

⁹³ As definições, apresentadas nos sites oficiais dos movimentos são: “O MV-Brasil (Movimento pela Valorização da Cultura, do Idioma e das Riquezas do Brasil) trata -se de um movimento multipartidário, aberto aos brasileiros de todas as origens étnicas, sociais ou religiosas. Traçamos planos de ação que almejam resgatar a auto-estima de nosso povo, e despertar sua consciência para a apresentação de nossos projetos reais de um Brasil viável, soberano, independente, abastado e democrático”. (<http://www.mv-brasil.org.br/>) “O CMI Brasil é uma rede de produtores e produtoras independentes de mídia que busca oferecer ao público informação alternativa e crítica de qualidade que contribua para a construção de uma sociedade livre, igualitária e que respeite o meio ambiente”. (<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/>).

conseqüentemente, ao consumo de produtos relacionados à cultura e ao entretenimento. Surge, então, o termo “consumo conspícuo”, relativo a um desperdício ostentatório de tempo e de bens, consumo este que é característico de quem pode se dedicar ao ócio.

Esse desperdício ostentatório, tanto do tempo quando dos objetos, se liga ao cultivo da faculdade estética como forma de se fazer discriminações de gostos. A inutilidade dessas atividades e coisas é necessária para se demonstrar status. “A suposta função ou utilidade de um bem de consumo é desmascarada como mera racionalização, como um ‘álibi’: o bem é realmente valioso porque indica uma posição social” (Slater, 2002). Entretanto, é importante que não se perca de vista que, tanto para Bourdieu quanto para Veblen, o consumo, seja ele percebido material ou simbolicamente, serve, antes de tudo, para a demarcação de diferenças entre as classes sociais. A posse de capital cultural, que se manifesta, também, através do consumo cultural, é gerada através de uma série de mecanismos que se prestam, em primeira instância, à perpetuação de tais distâncias.

4.3 O conceito de capital subcultural de Thornton: uma proposta de abordagem a partir da retomada da idéia de classe

Com a ascensão da crítica pós-moderna da cultura de massa, ocorre um processo de identificação de uma nova configuração das hierarquias do gosto. As trocas entre a alta cultura e a baixa cultura, que já vinham ocorrendo desde a ascensão da Modernidade, ganham corpo e um momento social oportuno, tornando ainda mais difícil a identificação da fronteira entre as duas esferas.

É nesse contexto que a autora americana Sarah Thornton (1995) propõe a utilização do termo capital subcultural. O conceito aparece alinhado ao desenvolvido por Bourdieu, mas focado nas questões de distinção que ocorrem no interior das subculturas juvenis. Mais especificamente, no caso de sua pesquisa, da subcultura dos *clubs* da Inglaterra, na década de 1990, dividida entre *clubbers* e *ravers*. O momento de questionamento das estruturas culturais e de seus cânones é propício para que surjam formas alternativas de busca pela distinção, principalmente entre os jovens.

O capital subcultural, nesse sentido, funciona da mesma forma que o cultural, porém é aplicado em situações diferentes, onde o acúmulo de conhecimento não passa necessariamente pela erudição, mas pela desenvoltura ao se lidar com práticas em relação à sociedade de consumo que escapem do comportamento “normal” do público

mainstream, categoria imaginada, abstrata, que serve para, por oposição, dar sentido ao grupo. Aqui, o conhecimento não passa pela familiaridade com as grandes obras literárias, com os movimentos artísticos renomados ou com os mestres da música clássica. A posse de capital subcultural passa pela indumentária, pelo corte de cabelo, pelos modos de dançar, falar, pelo vocabulário empregado (que evidencia o uso, ou não, das gírias correntes dentro de determinada subcultura). Todos esses elementos estão intimamente relacionados tanto aos objetos culturais quanto à forma com que eles são consumidos.

Na ideologia subcultural o principal objetivo é desenvolver uma personalidade e um estilo de vida que tornem o sujeito não só diferente da massa, como *superior* a ela. No entanto, assim como Bourdieu identificou que a posse de capital cultural serve, em primeiro lugar, para o indivíduo distinguir-se no interior de sua própria classe, é possível afirmar que o capital subcultural serve, em primeira instância, para o sujeito ganhar credibilidade no interior da sua subcultura. Esse é, sem dúvida, um dos maiores méritos do trabalho de Thornton, ou seja, “em vez de explicar, à moda do CCCS, a lógica das escolhas estilística e musicais das culturas *club* em termos de sua oposição a ‘vagos corpos sociais’ denominados ‘cultura paterna’ ou ‘cultura dominante’” (Freire Filho, 2005: 147), a autora se preocupou em entender as disputas que se davam no *interior* das cenas.

A pesquisa de Thornton se insere no momento de transição para os estudos pós-subculturalistas, que tentam apresentar uma crítica à abordagem das práticas subculturais levadas a diante por membros das primeiras gerações dos Estudos Culturais, notadamente os que pertenciam ao CCCS de Birmingham. Nesse novo contexto, alguns pesquisadores se filiaram a uma tendência de menosprezar questões estruturais como classe e etnia na análise da dinâmica social como um todo. E, nesse sentido, vale a pena explicitar que esse foi um direcionamento atuante em toda a área dos estudos de comunicação, quiçá dos domínios das ciências Humanas, não sendo, portanto, uma peculiaridade dos estudos sobre subculturas juvenis.

O fascínio exercido pela possibilidade de se trabalhar com novos parâmetros de identidade, como orientação sexual, gênero, estilo, e todas as variáveis de gosto, levaram o desgastado (porém, a meu ver, sempre atual) conceito de classe ao ostracismo. Aqueles que continuaram levantando a bandeira da classe social como elemento fundamental para o exercício de poder na contemporaneidade receberam

rótulos dos mais diversos, muitos associados a pesadelos extemporâneos relativos a “um certo espectro que rondava a Europa”...

Ao me apropriar da idéia de capital subcultural, contudo, proponho sua utilização associada à manutenção do conceito de classe, mesmo porque, na análise que faço da cultura *trash* como fomentadora de táticas de distinção, a noção de capital cultural de Bourdieu também se faz presente, e seria um contra-senso utilizá-la sem levar em conta as questões que opõem diferentes classes sociais. Minha conjunção das duas noções de capital simbólico pode ser resumida da seguinte forma: dentro da cultura *trash* coexistem duas táticas de distinção que passam, necessariamente pela posse e exibição tanto de capital subcultural quanto de capital cultural.

A participação ativa em uma comunidade de gosto como essa depende fundamentalmente da posse e da exibição de conhecimentos relativos aos produtos cultuados pelo grupo — tais como os principais filmes, os gêneros e suas definições e hierarquias, os diretores, os clássicos, as novidades, os eventos, os melhores sites, blogs, listas de discussão, comunidades do Orkut, as mais ativas produtoras independentes e seus membros etc. Quanto a isso, não apresento nenhuma novidade em relação a tantos outros estudos ligados a subculturas juvenis associadas a práticas culturais. Decerto, desde a comunidade dos fãs de música sertaneja até os participantes da *cybercena* “electro-goth/industrial”, todos têm seus códigos internos, muito similares a esses que citei, com seus respectivos campos semânticos.

O diferencial desse grupo, creio, passa pela utilização da outra forma de capital simbólico, o cultural, cunhado por Bourdieu e da manifestação do capital subcultural associada à sensibilidade *camp*. O que se tornou patente em minhas entrevistas e na análise que empreendi dos modos de interação entre os aficionados é que, a despeito de terem sido alçados por diversos pesquisadores à categoria de super-heróis das quebras de hierarquia na cultura, os fãs de *trash* apresentam limites muito claros de quem pode e quem não pode se entregar aos prazeres do “lixo cultural”, e, também, dos próprios artefatos que podem, ou não, passar pelo processo de reciclagem cultural.

Quando iniciei essa pesquisa, ao procurar um objeto adequado ao emprego da teoria sobre “mau gosto” que tanto me interessava, realizei os primeiros contatos com indivíduos que se auto-intitulavam “fãs de *trash*”. Para captar o que eles entendiam por “cultura *trash*”, comecei a formular questões elementares, que me ajudaram na construção dessa definição. “O programa do Ratinho é *trash*?”, perguntei a vários entrevistados. Na maioria das respostas, eu percebia certo esforço na tradução de um

sentimento que buscava expressar que aquele polêmico programa de auditório poderia, sim, ser considerado *trash*, se o seu consumo estivesse associado à consciência do absurdo envolvido naquela produção. Ou seja, se ele não fosse “levado a sério”, idéia bastante próxima à sensibilidade *camp*, que será discutida no próximo tópico. O que transparecia, entretanto, é que “levar a sério” tal produto dependia, fundamentalmente de uma questão de inteligência, perspicácia, e mesmo instrução, traduzida de forma bastante direta por André, 18 anos, carioca, estudante do ensino médio: “Quando eu assisto [o programa do Ratinho], é *trash*. Quando a minha empregada assiste, não”.

Em outras palavras, para André, a “empregada” gostava verdadeiramente do programa do Ratinho, diferente dele, que o apreciava justamente por considerá-lo horrível. O que me interessa, nesse ponto, é que a partir das primeiras respostas a essa questão, percebi que excluir a questão de classe e a posse de capital cultural deixaria uma grande lacuna em minha pesquisa. Mais adiante, durante a análise das disputas simbólicas na comunidade de fãs, esse tema será tratado com maior profundidade.

Acredito que boa parte da crença imputada ao potencial de os fãs de *trash* questionarem as fronteiras da cultura deve-se ao fato de que os estudiosos desse tema sempre preferiram entender essas práticas culturais apenas do ponto de vista teórico, muitas vezes a partir da análise discursiva dos filmes ou, ainda, das lutas internas dentro da academia por legitimação dessa promissora área de pesquisa. Raríssimas vezes, porém, recorreu-se aos próprios fãs para saber o que eles, os grandes personagens desse circuito, achavam disso tudo. A explicação para uma abordagem que sempre negligenciou a participação dos fãs através de entrevistas, etnografias ou mesmo *netnografia* provavelmente passa pelo fato de que grande parte dos autores que se dedicaram ao estudo do *paracinema* são, eles mesmos, fãs de *paracinema*. Assim, muitos podem ter deduzido que a expressão de suas próprias falas supre a necessidade de “dar voz aos aficionados”.

4.4 A Internet como ameaça ao ideal *underground*

Ao longo de toda a dissertação, pudemos perceber, através dos depoimentos dos fãs retirados do Orkut, a importância que a Internet tem na articulação desse grupo. No entanto, ao mesmo tempo em que ajuda a dar forma a essa comunidade que compartilha o gosto pelo “lixo cultural”, a rede ameaça, com o que Thornton chama de

“acessibilidade obscena da cultura de massa”, o senso de raridade e exclusividade tão necessário à sobrevivência de uma subcultura (Fiske, 1992; Thornton, 1995).

Na gênese das subculturas há a importante questão das práticas ocorrerem fora do ambiente doméstico, isto é, nas ruas, o que remonta ao ideal de não-massificação e pertencimento a grupos sociais que não se restringissem à imagem tradicional da família. Assim, o ambiente público era o de excelência para o desenvolvimento de práticas subculturais. No caso específico do *trash*, a tradição do consumo de filmes identificados com o que há de pior no cinema remonta à exibição das famosas *midnight movies*, ou seja, de sessões marcadas para a madrugada de filmes de baixo orçamento e temáticas “bizarras”, normalmente em cinemas obscuros de lugares remotos, que, em outros horários, também exibiam filmes pornôs, o que ajudou a criar em torno do cinema *trash* a aura de marginalidade, transgressão e distinção hoje celebrada pelos fãs.

A dificuldade de acesso e o “risco” envolvidos na ação de assistir a esses filmes estavam intimamente ligados ao ideal “*underground*”, tão caro ao culto *trash* e a tantas outras formas subculturais. Essa questão ajuda a explicar a predominância masculina dentro dessa comunidade, já analisada no capítulo 2. Segundo Hollows, se ir a uma sessão de *midnight movie* significava, para os homens, quase um ato heróico, para as mulheres, era sinônimo de medo (2003: 41).

As transformações causadas pelo avanço da tecnologia no panorama dos filmes *trash* trouxeram problemáticas questões que envolvem, de maneira bastante incisiva, o ideal “subcultural” presente nesse consumo. Nesse sentido, o discurso de um aficionado, citado em um artigo de Jancovich, é bastante emblemático:

Todos aqueles filmes obscuros que eu arrisquei minha vida para ver (literalmente, em alguns cinemas) agora estão disponíveis na limpa locadora de vídeos perto da sua casa! Isso é irritante. Eu estou tentando, de todo coração, agüentar isso, mas eu ainda não estou acostumado com o fato de que os filmes que eu gastei toda minha vida tentando assistir, agora são itens de consumo. (Jancovich, 2002:320).

É interessante observarmos que esse depoimento faz referência às mudanças advindas com a expansão do uso de aparelhos de videocassete, o que ocorreu nos anos 1980. Muitas distribuidoras independentes percorriam salas onde antes eram exibidas as *midnight movies* com o objetivo de encontrar filmes raros e lançá-los em VHS, tendo em vista o mercado de nicho que se abria, principalmente nos Estados Unidos. Atualmente, ocorre o mesmo fenômeno em relação ao DVD (Sconce, 2007). O que diria

esse fã, então, hoje em dia, quando esses filmes passam a estar disponíveis não somente na locadora mais próxima, mas à distância de um clique?

Para Chris Berg, em resenha do livro *Sleaze artists*, organizado por Sconce (2007), “a imagem do balconista de locadora orgulhosamente escolado nos mais obscuros filmes de *exploitation* e horror é um clichê quase em extinção”. Ele foi substituído pelos fóruns *online* de discussão sobre filmes *trash* e pelos sites de busca que dispõem em segundos preciosas informações sobre os mais raros títulos.

4.5 O *camp* como libertação: o fã de *trash* é o dândi pós-moderno?

Dentro da comunidade de fãs do *trash*, o acúmulo de capital subcultural se dá através de um posicionamento diferenciado em relação aos mais baixos estratos da cultura de massa. Assim, artefatos que são julgados pelo público *mainstream* como “ruins”, “toscos”, “nojentos”, “sem sentido”, “horrorosos” e tantas outras definições negativas, são reapropriados por indivíduos capazes de retirar daquilo algum tipo de fruição distinta, que passa a ser não só aceitável, como meritória.

Quando falo em “posicionamento diferenciado”, “fruição distinta” me refiro a uma sensibilidade estética específica: o *camp*, que relativiza grande parte dos questionamentos feitos a respeito do kitsch⁹⁴, um tipo de arte caracterizado como de “mau gosto”, fortemente associado à ascensão das indústrias culturais e ao surgimento de um novo público consumidor de cultura, ávido por produtos de fácil acesso. O *camp* surge no momento de ascensão da crítica pós-moderna da cultura de massa, que propõe uma revisão das formulações acadêmicas geradas no contexto da Escola de Frankfurt, em que a fronteira entre alta cultura e baixa cultura era bastante clara.

Certamente, mesmo no contexto em que essa separação existia de maneira mais forte, era freqüente a troca de referências entre a cultura de massa e a chamada cultura superior, o que sempre tornou difícil um julgamento apenas estético das categorias a que pertencem. Essa talvez seja a mais importante característica do pós-modernismo: nessa fase é explícita a preocupação em entremear a arte com certas formas e gêneros da

⁹⁴ Apesar da rica e vasta literatura sobre o kitsch, optei por não me aprofundar nessa questão, sob o risco de desviar o foco do meu objeto, ou seja, a cultura *trash*. Até porque, o principal ponto em comum entre os dois conceitos é justamente a forma diferenciada, e divertida, de fruição, ou seja, a sensibilidade *camp*. Referências sobre o kitsch podem ser encontradas em: Moles, 2001; Santos, 2001; Rosenberg, 1974; Pignatari, 1970; Olalquiaga, 1998; Merquior, 1974; Mira, 1995; Greenberg, 2001 e Binkley, 2000.

cultura de massa e com a vida cotidiana e a crítica surgida nessa nova conjuntura identifica esse processo de maneira mais positiva.

Em *Notas sobre o camp*, a ensaísta norte-americana Susan Sontag teoriza a respeito da sensibilidade que, desde então, permitiu à parcela mais ilustrada da população usufruir as tentações da indústria cultural sob o aval do sentimento de que algo poderia ser bom, justamente por ser demasiadamente ruim. Sua obra foi escrita nesse momento em que parecia necessário o surgimento de um gosto que se voltasse contra o eixo “bom-ruim” do julgamento estético (Sontag, 1987).

Essa sensibilidade trata-se, na verdade, de uma maneira bem-humorada e apolítica de se encarar a indústria cultural, algo que valoriza a forma em detrimento do conteúdo, um “esteticismo acima de tudo”. Para a autora, o *camp* é a “resposta ao problema de ser um dândi na era da cultura de massa”. Ou seja, o “dândi pós-moderno”, em vez de cultivar o gosto pela alta cultura e manejar com familiaridade os símbolos da erudição, se entrega aos prazeres da cultura de massa; todavia, como explica Sontag, “o simples uso não corrompe os objetos de seu prazer, desde que ele aprenda a possuí-los de uma maneira rara” (1987: 333).

A figura do dândi é representada por aquele sujeito que prega uma vida de aparência, que se impõe, não necessariamente por seu talento, mas por uma capacidade quase inata de lidar com os elementos à sua volta. Antigamente, o dândi era excessivamente cultivado, rico em capital cultural, sua postura era o desdém, buscava sensações não-corrompidas pela apreciação popular, e dedicava-se ao bom gosto.

Nesta pesquisa, o dândi pós-moderno seria identificado como aquele sujeito que possui capital cultural suficiente para transitar pelo consumo *trash* com um ar superior, de quem pode se dar ao luxo de consumir certas “porcarias”, porque o faz de forma distinta. Ele pode, por exemplo, assistir a um filme péssimo e extrair disso uma sensação de superioridade em relação à massa de espectadores. Esse tipo de posicionamento o habilita a percorrer todas as esferas de cultura, sem correr o antigo risco de contaminação a que estavam expostos os cultivados do pré-modernismo. A supracitada discrepância entre as formas de assistir ao programa do Ratinho de André e de sua empregada é um bom exemplo disso. André pode se dar ao prazer de assistir Ratinho, pois, mesmo que inconscientemente, ele o faz através da sensibilidade *camp*. Ele tem exata noção de quão “ruim” é aquele programa — ou, no mínimo, ele sabe que é assim que os árbitros do gosto o enxergam. Esse presumido discernimento torna a fruição de André diametralmente oposta a de sua empregada, que, incauta, se entrega ao

divertimento proporcionado por Ratinho sem a mediação de qualquer desculpa ou teorização.

4.6 As disputas simbólicas no consumo de *trash*

No consumo de cultura *trash*, o capital subcultural se manifesta quando fica claro que não é o fato de “gostar” de ou “assistir” a filmes alinhados com essa estética o que torna alguém diferente das audiências normais, mas a forma com que isso é feito. Para que esse tipo de consumo se alinhe ao que é valorizado dentro do grupo, é preciso que fique explícita a intimidade com a estética, com os gêneros específicos e com os modos de fruição desejados.

Assim como no caso do capital cultural, o subcultural apresenta uma de suas nuances na questão da dicotomia entre o que é incorporado e o que é objetivado. Surge, então, a figura do *outsider*, do sujeito que não possui conhecimentos suficientes sobre determinado assunto, mas que frequenta lugares onde esse tipo de conhecimento é valorizado. Dentro dessa comunidade, tal experiência pode ser comprovada pela reação das pessoas durante a exibição de um filme. Muitas vezes, os fãs relatam suas experiências no cinema e costumam se divertir muito com a reação alheia através de comentários do tipo: “uma mulher do meu lado nem olhava pra tela”, “várias pessoas saíram no meio do filme”, “o pessoal não entendeu nada quando a gente começou a rir durante as decapitações”...

Dá pra perceber facilmente quando o cara não é da *parada*.... Ele fica com medo de rir na hora errada, fica olhando pros outros, pra saber qual é a reação que tem que ter... Outro dia um camarada fez uma reunião na casa dele pra exibir uns filmes, aí alguém levou um primo que dizia curtir *trash*. Eu perguntei pro cara quais eram os filmes que ele gostava, aí ele ficou todo enrolado, coitado, nem sabia o que dizer... Eu até fiquei com pena, porque tava na cara que ele não conhecia nada. (Alexandre, 22 anos, carioca, estudante de Engenharia).

“Estava na cara”, literalmente. Bourdieu argumenta que a falta de familiaridade, a ausência de capital cultural fica evidente no próprio comportamento do indivíduo, na maneira como ele age, nos seus movimentos... Quando existe familiaridade com os estilos e gêneros valorizados socialmente, os indivíduos podem manejá-los com desembaraço em qualquer oportunidade. O autor francês trabalha essa questão principalmente em relação à classe média e aos novos-ricos, que por não se sentirem

seguros o suficiente, não conseguem relaxar em nenhum momento, agindo sempre como se estivessem tendo suas capacidades e conhecimentos testados, a todo instante, como se tudo fosse uma prova de “cultura geral” (Bourdieu, 2007).

Da mesma forma, um indivíduo que ainda não se sente totalmente à vontade em uma subcultura age como se o seu gosto estivesse, o tempo inteiro, sendo colocado à prova. No caso de um consumo marcado por tantas especificidades como o *trash*, esse “relaxamento” típico de um *insider* é ainda mais difícil de ser alcançado. Dentro das comunidades “Trash, gore e terror em geral” e “Filmes trash caseiros”, é comum um membro, mesmo dentre os que participam mais ativamente, postar um comentário que acaba gerando muita controvérsia, como o caso abaixo:

Ok vou cometer uma heresia, mas prefiro muito mais os remakes dos filmes do Romero (sic).
(Depoente não identificado).

No caso desse depoimento, o próprio preâmbulo “ok, vou cometer uma heresia” mostra que o sujeito sabe que, dentro dessa comunidade, considerar um *remake* melhor do que a versão original dos clássicos do terror é, salvo em raras exceções, uma opinião que gera bastante polêmica. A palavra heresia é muito empregada nas discussões dentro dessa comunidade. Alguns exemplos aparecem em falas como “dar a mesma nota para *Resident Evil 2* e *Profundo Rosso* é heresia”, “cometeu a heresia de nunca ter assistido *Sua mente pode destruir*”, “quem comparou *Skeleton Man* com *O Predador* cometeu uma heresia”, ou, ainda “nem tenho mais espaço pra estocar a lenha pra queimar todos os hereges q já tem remakes programados” (sic). É interessante porque a acepção original do termo, segundo o Houaiss, dá conta de uma “teoria, idéia, prática etc. que nega ou contraria a doutrina estabelecida por um grupo”. Em poucos casos, um termo é usado com tanta precisão.

4.6.1 Atitude *cult*: a proximidade velada entre o cinema de arte e o *trash*

Durante minhas entrevistas, era evidente a intenção dos fãs de demonstrarem o conhecimento de gêneros valorizados de cinema, a posse de capital cultural, e não somente do subcultural. Um dos últimos entrevistados, Fernando, funcionário público do Rio de Janeiro, de 29 anos, com quem eu conversei pessoalmente depois da exibição do filme *Encarnação do demônio* (2008), traduziu essa vontade de demonstrar conhecimento da seguinte forma:

Eu acho que os caras fazem questão de ficar falando que conhecem isso e aquilo além de *trash* porque eles querem dizer, tipo, “olha, eu gosto dessas bagaceiras, mas eu também gosto de filme bom, eu não sou um idiota completo” [risos]. Não é bem visto, né, então eles justificam, tipo, “eu sei que não é bom, não é isso que eu considero bom, eu só gosto, mas posso ver Fellini e não achar chato, se eu quiser”, sei lá.

Dentre as entrevistas, um caso, no entanto, chama a atenção pelo exagero no propósito de mostrar erudição. As perguntas feitas durante a conversa com Gabriel, de 29 anos, pós-graduando na área de “novas tecnologias *online*”, foram muito parecidas com as realizadas durante as demais, perguntas relativamente simples, tais como “como você entrou em contato com filmes *trash*?”, “como um filme precisa ser para que seja considerado *trash*?”, “como seus amigos que não gostam do estilo reagem ao seu gosto?” etc.

Nas respostas, porém, Gabriel faz uma análise sobre a produção do circuito comercial de cinema norte-americano, música popular massiva, a “nova onda do anglicanismo”, a informática e sua evolução, o poder das indústrias culturais, o capitalismo selvagem, o homem *metrosexual* e *übersexual*, cria analogias filosóficas em relação a alguns filmes *trash*, menciona Shakespeare e Freud, e insere citações em italiano, inglês, francês e latim.

A busca pelo reconhecimento da “cultura geral” foi exagerada nesse caso, tornando difícil, inclusive, a obtenção de respostas para o que tinha sido verdadeiramente perguntado. Em geral, os admiradores mais devotados do cinema *trash* são familiarizados, também, com os filmes considerados cânones do cinema. A junção que fazem da cultura da elite com os artefatos mais baixos da cultura de massa mostra que a política de estratificação social e do gosto no *paracinema* é mais complexa que uma simples divisão entre *low* e *high brow* (Sconce, 1995:372).

A dificuldade de se traçar uma linha divisória entre alta e baixa cultura quando o assunto é *trash* extrapola, inclusive, o discurso dos aficionados que admitem gostar de filmes que se encontram tanto no topo quanto na base da escala de valorização cinematográfica. A análise da pesquisadora americana Joan Hawkins (2000) mostra que essa aparentemente contraditória proximidade entre os dois extremos da sétima arte pode ser verificada de forma bastante ilustrativa nos catálogos de filmes direcionados aos adoradores do *paracinema*.

Esses catálogos fizeram muito sucesso em um período anterior à Internet. Através deles, os fãs podiam encomendar cópias de filmes de difícil acesso e mesmo conhecer novos títulos. A autora chama a atenção para a existência, lado a lado, nessas publicações, de títulos *exploitation*, espécie mais apelativa da cultura de massa e obras consideradas de vanguarda, pertencentes à chamada cultura superior. *L'avventura* (1960) de Antonioni, por exemplo, aparece listado na categoria “Video Vamp”, sob o rótulo de “Eurocinetrash”. Em outros catálogos, onde os títulos são apresentados em ordem alfabética, ou seja, sem divisão entre gêneros, aparecem filmes de Godard e outros diretores cultuados por um público que não é exatamente o do *paracinema*. O exemplo que ela dá é o catálogo *Sinister Cinema's* (edição de 1996-97) que lista *Alphaville* (1965) entre filmes de horror e *westerns spaguettis*⁹⁵ mal feitos dos anos 1960 e 1970 (Hawkins, 2000).

A autora argumenta que essa mistura aparentemente descabida de títulos acontece porque o único compromisso que esses catálogos têm é com a satisfação dos compradores, ou seja, eles fazem parte de uma mídia que não precisa respeitar divisões “oficiais” entre gêneros de cinema, muito menos nenhuma taxonomia proposta em âmbito acadêmico, mas simplesmente aquela que seja compreensível aos olhos dos fãs (Hawkins, 2000):

O critério operante aqui é a emoção: a habilidade de um filme em excitar, amedrontar, repugnar, atizar, ou de alguma forma, envolver diretamente o corpo do espectador. E é a ênfase em afetar que caracteriza o *paracinema* como uma baixa cultura cinematográfica. A maior parte dos títulos são horror, pornografia, *exploitation*, horrendas ficções científicas e *thrillers*. E, outros títulos, filmes de arte, o infame discurso “Checkers” de Nixon⁹⁶, os épicos “espada-e-sandália” etc. tendem a quebrar-se em categorias ditadas pelos gêneros que são o foco principal (Hawkins, 2000: 16)⁹⁷.

⁹⁵ *Western spaguetti* é como são chamados os filmes do estilo *western* que foram produzidos na Itália nas décadas de 1960 e 1970. Uma tentativa de aproveitar a onda de filmes americanos de velho oeste, cuja produção já arrefecia naqueles tempos.

⁹⁶ Um discurso proferido por Nixon em 1952, que ficou famoso pela citação ao cachorro Checkers. Esse vídeo, de acordo com a classificação proposta no primeiro capítulo, estaria no conjunto chamado de “tosqueira e cultura do *spoof*”.

⁹⁷ Tradução da autora: “The operative criteria here is affect; the ability of a film to thrill, frighten, gross out, arouse, or otherwise directly engage the spectator's body. And it is this emphasis on affect which characterizes paracinema as a low cinematic culture. (...) Most of the titles are horror, porn, exploitation, horrific sci-fi, or thrillers; and other, non-body genre films — art films, Nixon's infamous Checkers speech, sword-and-sandal epics, etc. — tend to be collapsed into categories dictated by the body genres which are the main focus” (Hawkins, 2000: 16).

Hoje em dia, a maioria desses catálogos citados por Hawkins migrou para o formato de sites, mas a idéia continua a mesma: “filmes horríveis ou o seu dinheiro de volta”. A maior parte das descrições das obras é dedicada a um compêndio das piores cenas, com o intuito de justificar a inclusão daquela produção no catálogo. No Brasil, um dos principais sites dedicados à venda de filmes *trash* é o Putrescine⁹⁸, que se apresenta da seguinte forma:

Este site é dedicado aos fãs de filmes de Horror-exploitation e cinema obscuro/extremo em geral, visando disponibilizar aos aficionados meu acervo de filmes. A ênfase portanto, é em filmes raros, obscuros e fora de catálogo, ou seja, quanto mais fácil for de encontrar um filme na locadora da esquina, mais difícil será de encontrá-lo aqui, e vice-versa. Não trabalhamos com lançamentos, filmes recentes, blockbusters ou filmes que estejam passando no cinema. **IMPORTANTE: O material desse site NÃO É RECOMENDADO PARA MENORES.** Você é O responsável caso menores acessem material impróprio através do seu computador. Nossos serviços devem ser entendidos como um favor prestado de colecionador para colecionador, mediante pedido (sic).

Apesar da descrição supracitada e da própria idéia transmitida pelo nome do site — Putrescine —, estão entre as opções de compra *Love and anger* (1969), um filme dividido em episódios dirigidos por Bernardo Bertolucci, Carlo Lizzani, Jean Luc Godard, Marco Bellochio e Pier Paolo Pasolini, e *Salo* (1975), de Pasolini.

Grandes sites de venda pela Internet no Brasil também mantêm uma sessão dedicada especialmente a esse tipo de filmes, e, nelas, se repete a mistura de filmes de arte e “bagaceiros”. O Submarino⁹⁹, que é o maior portal de comércio *online* do país, apresenta a categoria “TrashMovies”, em que são oferecidas produções como *Drive-Thru: fast-food da morte* (2006) (“Coisas estranhas e horripilantes começam a acontecer num drive-thru de fast-foods e, agora, a garota Mackenzie Carpenter precisa fugir dali antes que o psicótico mascote do local acabe com a sua vida e a de seus amigos. Nunca um fast-food foi tão mortal!”), toda a obra do cineasta Jess Franco, diretor de filmes B, conhecido por misturar tramas de horror e pornografia e os cultuados e controversos títulos de John Waters — *Pink flamingos* (1972) e *Problemas femininos* (1974). Em meio a tudo isso, surge *O fantasma da liberdade* (1974), de Luis Buñuel.

Curiosamente, as descrições de dois filmes dessa categoria reivindicam o título de “Cidadão Kane do *trash*”. Não deixa de ser interessante o uso dessa referência para

⁹⁸ www.putrescine.com.br

⁹⁹ www.submarino.com.br

vender títulos como *Bad taste* (1983) (“esse é o primeiro longa-metragem dirigido por Peter Jackson. A equipe técnica, composta por amigos de Jackson, trabalhou nos fins de semana e feriados, tendo que suportar um orçamento muito limitado. Efeitos especiais simplesmente ridículos fazem parte dessa produção bastante rara. Considerado o Cidadão Kane do trash movie. Obra prima da bestialidade humana!”) e *Sadomania* (1981) (“é considerado para a crítica o Cidadão Kane de Jess Franco, para o gênero. Dirigiu essa obra-prima sob o pseudônimo de Robert Griffin. Fascinante, a jovem noiva Tara, a modelo da Playboy, Ursula Fellner, chega a um terrível campo de prisioneiros dirigido pelo belo, mas muito sádico diretor Magda Urtado, estrela de filmes pornô, o transexual Ajita Wilson. Numa mistura de lesbianismo, bestialidade, escravidão branca (...) e violência, Franco cria um dos mais controversos filmes de sexploitation de sua filmografia (...) Agora, totalmente inédito no Brasil, esse lançamento com sua versão integral sem cortes, desse filme cult para o deleite dos apreciadores do gênero controversos (sic)”). Para o site “Boca do Inferno”, porém, o *Cidadão Kane* do trash é *O vingador tóxico* (1984), da produtora Troma.

Outro grande site de venda de filmes é o DVD World. Nele, não há uma categoria específica para produções *trash*. Na sessão “terror”, no entanto, também é possível identificarmos, lado a lado, títulos como *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), *Estripador de Las Vegas* (2004) e *Alphaville* (1965), de Godard.

O site americano Amazon¹⁰⁰, uma das principais empresas de comércio *online* do mundo, tentou resolver a questão da demarcação dos gêneros de maneira mais “simples”: reuniu um espectro vastíssimo de filmes sob a categoria “*cult movies*”. Apesar disso, a listagem dos subgêneros agrupados revela quão caótica pode ser essa solução: Action & Adventure, Anchor Bay Horror Store, Animated, Blaxploitation, Blue Underground, Camp, Comedy, Cult Directors, Drama, Exploitation, Full Moon Vídeo, Horror, International, Landmark Cult Classics, Monster Movies, Music & Musicals, Prison, Psychedelic, Sci-Fi & Fantasy, Subversive Cinema e Westerns.

O grande interesse de Hawkins (2000) por esses catálogos é que, de acordo com sua abordagem, eles desafiam muitos dos pressupostos que nós mantemos a respeito da oposição entre o cinema de prestígio (de arte europeu, de vanguarda, experimental) e a cultura popular. Ela alega que a forma com que eles apresentam os filmes evidencia uma questão normalmente negligenciada em relação à alta cultura: o fato de ela,

¹⁰⁰ www.amazon.com

constantemente, lançar mão das mesmas imagens, figuras e dos mesmos temas que costumam caracterizar a baixa cultura. Ou seja, a despeito das diferentes formas de tratamento dos roteiros, de distintas opções estéticas e ensejos filosóficos discrepantes, filmes considerados a quinta-essência da sétima arte pelos árbitros do gosto podem agradar em cheio meninos de 15 anos a procura de mortes, sangue, violência, suspense, mulheres nuas etc.

Os primeiros filmes de arte europeus que chegaram aos Estados Unidos, nos anos 1950 e 1960, receberam o mesmo tipo de tratamento dado aos *exploitation*. De acordo com Hawkins (2000), o conteúdo veiculado por essas produções era visto como “desavergonhado e desonroso”. Filmes como *Roma, cidade aberta* (1945), de Rossellini, as obras de Godard na década de 1960, e *Último tango em Paris* (1972), de Bertolucci foram recebidos pela parcela mais conservadora da audiência norte-americana como filmes de *sexploitation*. Em 1960, moradores da cidade de Fort Lee, em New Jersey, protestaram contra a abertura de um cinema de arte naquela comunidade. Um pastor local afirmou que aquilo se devia ao fato “de que muitos filmes estrangeiros são, sem dúvida, prejudiciais para a moral dos jovens e idosos” (Hawkins, 2000: 22).

Hawkins (2000) chama a atenção para o trabalho de Linda Willians, que propõe uma divisão entre alta cultura e baixa cultura a partir das respostas que elas provocam no espectador; em que reações como o choro, o grito, o medo e o riso desmedido estariam associados à baixa cultura, enquanto que a fruição da alta passaria por certo tipo de distanciamento estéril. Daí a pornografia, o horror e o melodrama serem considerados gêneros de menor valor. Hawkins, porém, lembra que alguns títulos considerados “de arte” causam reações bastante viscerais, como *The war game* (1965) e *The act of seeing with one's own eyes* (1972). O primeiro, um documentário obscuro da BBC sobre os desastres da guerra nuclear, aparece freqüentemente em catálogos de filmes *trash* devido à forma crua com que exhibe feridos e mortos. O mesmo acontece com o segundo, um filme considerado de vanguarda, espécie de “crônica” de uma autópsia, mostrada nos mínimos detalhes. Por mais que os objetivos dos diretores dessas produções fossem mais elevados, os fãs de *trash* se interessam pelas cenas de desmembramento, pelos órgãos e vísceras que elas expõem... A descrição de *The act of seeing with one's own eyes* feita por Amos Voguel torna evidente porque é tão fácil esse tipo de aproximação: “um terrível, assombroso trabalho de grande pureza e verdade. Ele registra friamente o que transparece na frente da lente: corpos cortados longitudinalmente, órgãos removidos, crânios e couros cabeludos abertos com

ferramentas elétricas...”¹⁰¹. Na fruição realizada pela maior parte dos fãs de *trash*, o lado poético, filosófico, transcendental desses filmes fica para segundo plano. Hawkins argumenta, no entanto, que uma espécie de prazer não exclui necessariamente a outra: “É possível uma pessoa ser, ao mesmo tempo, intelectualmente desafiada e fisicamente excitada, é possível alguém simultaneamente aproveitar tanto a estimulação física quanto a intelectual”¹⁰² (2000: 17).

Essa proximidade aparentemente tresloucada entre gêneros como o *gore* e as vanguardas européias tem um fundamento: por mais díspares que pareçam, eles podem ser agrupados em uma categoria mais ampla como “cinema subversivo”, que poderia abarcar desde o pornô até o *terrir*, passando por filmes de arte, experimentais, e mesmo filmes amadores de baixíssimo orçamento. O principal elemento que une esses dois tipos de cinema é o conceito de *cult*, ou seja, um tipo de filmes que possui um público relativamente pequeno, mas devoto, e que se coloca em oposição ao *mainstream*.

O gosto paracinemático envolve uma estratégia de leitura que transforma o ruim em sublime, o aberrante em inabitual e, assim fazendo, chama atenção para a aberração estética e variação estilística evidentes, mas normalmente preteridas pelos muitos subgêneros no cinema *trash*. Concentrando-se na bizarrice formal e na excentricidade estilística de um filme, o público de *paracinema*, muito parecido com o espectador habituado às inovações de Godard, destaca estruturas do discurso e artifícios cinematográficos de maneira que a identidade material do filme deixa de ser a estrutura tornada invisível a serviço da *diegesis*, mas se torna, em vez disso, o foco primordial de atenção textual (Sconce, 1995: 388)¹⁰³.

Assim, o que aproxima o cinema *trash* dos filmes de vanguarda, ou de arte, é que ambos negam ou negligenciam as normas do cinema canônico, especialmente o representado por Hollywood. Faz sentido, portanto, que sejam mais ou menos as mesmas pessoas que valorizam os dois tipos de filme. Argumentar que o cinema *trash*

¹⁰¹ Tradução da autora para: “an appalling, haunting work of great purity and truth. It dispassionately records whatever transpires in front of the lens: bodies sliced length-wise, organs removed, skulls and scalp cut open with electric tools...”.

¹⁰² Tradução da autora para: “It is possible for someone to be simultaneously intellectually challenged and physically titillated; and it is possible for someone to simultaneously *enjoy* both the intellectual and the physical stimulation”.

¹⁰³ Tradução da autora: “Paracinematic taste involves a reading strategy that renders the bad into the sublime, the deviant into the defamiliarized and in so doing, calls attention to the aesthetic aberrance and stylistic variety evident but routinely dismissed in the many subgenres of trash cinema. By concentrating on a film’s formal bizarreness and stylish eccentricity, the paracinematic audience, much like the viewer attuned to the innovations of Godard . . . foregrounds structures of cinematic discourse and artifice so that the material identity of the film ceases to be a structure made invisible in service of the diegesis, but becomes instead the primary focus of textual attention” (Sconce, 1995: 388)

acaba com a divisão entre o que é alto e baixo em cultura, entretanto, é um grande engano. A diferença é que há uma relativização, em que “baixa”, e, conseqüentemente, desvalorizada, passa a ser a cultura massiva “mediana”. O que é “muito ruim” é alçado à categoria de cultura valorizada através da idéia de transgressão, de quebra do cânone etc. Parece-me óbvio, porém, que ainda existem categorias diferentes, ou seja, toda a cultura de massa que não passou por um processo de redenção ainda está fadada a um olhar preconceituoso tanto dos árbitros do gosto, mantenedores da chamada alta cultura, quanto dos próprios fãs de *trash*, pretensos emblemas da democracia cultural pós-moderna. Para dar exemplos práticos, fica liberado assistir às bizarrices do *Super Pop* com Luciana Gimenez, mas veta-se Faustão; pode-se ouvir os *funks* proibidos do Mr. Catra, mas não pega bem escutar Hedson e Hudson; é cabível não perder um capítulo da novela venezuelana do SBT, mas não convém admitir acompanhar *Malhação*¹⁰⁴.

Hills (2007) identifica essa questão de maneira bem clara mesmo dentro do conjunto de filmes *trash*. Ele chama a atenção para a sistemática recusa dos aficionados norte-americanos em considerar a série de *slasher* *Sexta-feira 13* como parte dos objetos culturais passíveis de serem lidos por essa espécie de cartilha do *paracinema*. A atitude desses fãs, segundo o autor, passa pela identificação da franquía como uma cópia de *Halloween* (1978), primeiro filme totalmente identificado com o estilo, o que é desconstruído pelo pesquisador. E, principalmente, pelo reconhecimento de que a saga de Jason tem grande aceitação dentro do público *mainstream*.

Desta forma, filmes como *Sexta-feira 13* (1980) podem ser chamados de *para-paracinema*, ou seja, ao mesmo tempo em que são excluídos do rol das obras respeitadas pertencentes à chamada “cultura legítima”, também não são aceitos integralmente no conjunto da cultura *trash*. Para Hills (2007), isso pode ser explicado devido à necessidade do *paracinema* em funcionar através de “múltiplas exclusões”. Uma das principais formas de se enxergar esse tipo de leitura é a sua constante preocupação em buscar objetos contra os quais se opor, oriundos mais da cultura de massa do que da arte canônica. No Brasil, a série *Sexta-feira 13* não chega a ser omitida

¹⁰⁴ No tópico “Disputas simbólicas no consumo de *trash*”, citei o depoimento “Ok vou cometer uma heresia, mas prefiro muito mais os remakes dos filmes do Romero (sic)” postado na comunidade “Trash, gore e terror em geral”. Um dos comentários que se seguiram a esse foi o de Carlinhos, músico de 22 anos, morador da cidade de São Paulo: “OH MEU DEUS !?!?!” AGONIA ! SUSTO !! CONSTERNAÇÃO !! DESESPERANÇA ... O RAPAZ ACIMA NUM TEM SAUVAÇÃO (sic)!!! FALAR QUE OS REMAKES SÃO MELHORES É UM SACRILEGIO TÃO GRANDE QUE QUANDE ELE MORRER VAI PASSAR A ETERNIDADE ASSISTINDO CAPITULOS E MAIS CAPITULOS DE MALHAÇÃO, REBELDE, COLEGIO BRASIL (QUEM LEMBRE DISSO ?!?!?) E TUDO DE PIOR NA TELEVISÃO !!! (sic)

do grupo de filmes adorados pelos fãs de *trash*, decerto, o apreço por essa produção se configura como a forma mais elementar de demonstração de capital subcultural. Pode-se afirmar que cultivar o Jason é apenas o primeiro passo no caminho para tornar-se um legítimo fã de “lixo cultural”. No Orkut, isso aparece representado na discrepância entre duas comunidades: enquanto a “Trash, gore e terror em geral”, freqüente em minhas análises e que reúne “a nata” dos fãs de horror, tem “apenas” 12 mil membros, a “Eu adoro filmes de terror”¹⁰⁵ apresenta quase 300 mil. Nesta, a foto do grupo é uma montagem com as imagens de personagens como o boneco assassino, Freddy Krueger, a máscara do *Pânico* e... Jason¹⁰⁶.

4.6.2 Ideologia em meio aos detritos

Para Tierney (2004), a obra de José Mojica também serve como um desafio à idéia tradicional de oposição entre o cinema de arte, ou de vanguarda, e o *trash*. A autora se dedica especialmente ao entendimento do processo que levou a crítica cinematográfica latino-americana da década de 1960 a excluir o diretor do panteão dos cineastas sérios. Ela comenta o fato de que tanto o Cinema Novo quanto o criador do Zé do Caixão usavam uma linguagem bastante próxima, a “estética da pobreza”. No entanto, a mesma idéia de subdesenvolvimento e precariedade que foi usada para desmerecer o trabalho de Mojica, foi utilizada para celebrar a obra dos cinemanovistas.

A autora argumenta que a diferença entre o cinema de Glauber Rocha e o de Mojica é que, enquanto no primeiro o estilo marcado pela escassez é usado como estratégia para chocar o público e levá-lo à conscientização e o uso de cenas chocantes aparece em forma de metáfora, no segundo ele serviria apenas para divertir o público em geral e deleitar o público aficionado. Ela pondera que a crítica cultural latino-americana vive às voltas com um paradoxo de valorizar não as práticas marginais como um todo, mas apenas alguns tipos de marginalidade (Tierney, 2004).

O processo de redenção crítica de Mojica, tanto na esfera da imprensa quanto da academia, como foi discutido nos capítulos 2 e 3, deve-se a um movimento maior, iniciado nos Estados Unidos, de reavaliação de gêneros considerados menores, até

¹⁰⁵ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=703146>

¹⁰⁶ A propósito, a comunidade “JASON VOORHEES BRASIL” (“ESSA É A COMUNIDADE PARA OS FÃS BRASILEIROS DO MAIS TRUE METAL ASSASSINO DO UNIVERSO!!!! ALL HAIL JASON VOORHEES!!!!”) apresenta cerca de 17 mil membros, mais do que o número de participantes de “Trash, gore e terror em geral”.

então. Tierney sugere, então, que esse foi um primeiro passo no sentido de se enxergar um ideal de resistência nesses produtos:

Esses estudos do cinema *trash* ou *exploitation* começaram a reavaliar os parâmetros através dos quais esses cinemas têm sido classificados como ruins e criticamente descartados. Esse movimento na academia norte-americana nos leva também a reavaliar filmes *exploitation* fora dos Estados Unidos, tais como os de Mojica, no Brasil. Dentro dos paradigmas do cinema *trash*, mais que considerar o primitivismo (ou subdesenvolvimento) técnico como sofisticação fracassada, como o termo “ruim” implica, ou como “desprovido de substância”, como o termo *camp* (frequentemente aplicado a esses filmes) implica, os estudos do cinema *exploitation* examinam a maneira que esses filmes oferecem resistência (seja deliberada ou inconsciente) a um *mainstream* repressor e homogeneizante (Tierney, 2004:68)¹⁰⁷.

Uma das formas encontradas pelos fãs para justificar o lado meritório do consumo *trash* passa também pela identificação de um ideal subversivo nesses produtos, um modo de contestação dos valores difundidos pela cultura de massa. Essa noção surgiu em poucos momentos das entrevistas que realizei, mas pode ser vista claramente no depoimento de Bruno Garcia — 24 anos, jornalista, responsável pela produtora independente BRV E — no filme *Trash in Rio*, já citado no capítulo 3. Quando questionado “o que é trash?”, Bruno responde:

Filme *trash* é um conceito bastante amplo, né? Que gera algumas discussões. Por exemplo, a gente fala muito do filme *trash* como um filme sem recursos, mas hoje em dia a gente já vê produções *hollywoodianas* que recebem propositalmente o rótulo de *trash* e que não têm nada a ver com a falta de recursos. É uma questão de estética da coisa. Questão de formato, de linguagem utilizada, coisas que são assumidamente ridículas e que são usadas pra dar a linguagem do *trash* (...). Quando a gente fala da linguagem, uma coisa é a *parada* ser uma babaquice, pega um gordo de 150 quilos, põe ele pra dançar sem camisa, tem um vídeo desses aí rolando pela Internet, uma parada ridícula e “ah, é o trash!”, isso é uma questão estética da coisa, que é uma parada que eu gosto de pegar também, agora, existe uma questão também da contestação ideológica, e eu acho que isso rola muito mais nos meus filmes e nos filmes do Pepa, que é a questão “não está todo mundo feliz”, aqui é um pessoal mais macabro, pega aqueles caras meio sorumbáticos... e aí entra uma questão contestadora no sentido

¹⁰⁷ Tradução da autora: “These studies of ‘trash’ or ‘exploitation’ cinema have begun to re-evaluate the terms on which these cinemas have been classed as ‘bad’ and critically dismissed. This move in the US academy leads us to also re-evaluate exploitation cinemas beyond the US such as that of Mojica in Brazil. Within trash cinema paradigms, rather than consider technical primitivism (or ‘underdevelopment’) as failed sophistication, as the term ‘bad’ implies, or as lacking substance as the term ‘camp’ (often applied to these films) implies, exploitation cinema studies examine the way these films offer resistance (whether deliberate or unconscious) to a repressive and homogenizing mainstream” (Tierney, 2004:68).

assim “não estamos numa novela da Globo, não estamos todos aqui felizes, queremos que se foda tudo”.

A audiência *trash* gosta de se ver como uma força contestadora no mercado intelectual e cultural, o que faz parte de uma tendência atual de se enxergar resistência e transgressão nas mais variadas formas de consumo que se coloquem minimamente em desacordo com certos parâmetros¹⁰⁸. A maioria dos filmes produzidos por Bruno são de luta e violência. A explicação para a escolha da temática, segundo ele, também passa por questões ideológicas:

Na verdade, falam assim “ah, é filme de luta?” [*cara de descontentamento*] mas ainda hoje as coisas são resolvidas basicamente na porrada. Essa história de resolver na conversa é um mito da civilização. “Na civilização, no século XXI, XX, sei lá, as pessoas resolvem as coisas dialogando”. Mentira! Aqui no Brasil, então, ninguém resolve nada dialogando. Você vê, o pessoal tá aí dialogando e se fode! Então, esse lado ideológico da coisa às vezes passa, você não nota, porque os atores, a interpretação é pífia... Meus atores mal sabem falar, às vezes, uma frase simples pra eles pode parecer um desafio imenso, né, “eu vou te matar” e o cara fica [*Bruno imita alguém gaguejando*].

Apesar disso, como foi apresentado em um depoimento no capítulo 3, Bruno usa como referência para suas cenas de luta, entre outras coisas, o programa dos *Trapalhões*. Em uma entrevista concedida ao site Brócolis¹⁰⁹, Bruno reafirma que deseja realizar uma crítica à sociedade com a produção de seus filmes:

As pessoas cada vez mais são imbecilizadas e massacradas pela comunicação em massa e pela indústria cultural. O resultado disso é que todos pensam de maneira uniforme, sendo necessária muita força para fazer algo diferente ou que fuja dos padrões. E como estamos na sociedade do consumo, o talento se mede pela quantidade de zeros e cifras. Muitas vezes já ouvi que sou louco, retardado, que tudo que faço, não apenas os filmes, é inútil porque não gera lucro. Eu faço porque gosto.

4.6.3 “Só burro pra não gostar de ‘lixo’”!

Filmes realizados com o mínimo de recursos financeiros e técnicos e com o máximo de imaginação, os trash-movies (filmes do lixo) não têm este nome (só) porque são ruins, mas porque foram feitos como se

¹⁰⁸ Essa questão serve, inclusive, de motivação para o livro *Reinvenções da resistência juvenil*, de Freire Filho (2007).

¹⁰⁹ Entrevista disponível em: http://brocolis.org/brocolisvhs/entrevista_bruno.htm

tivessem sido reciclados, com todo o material humano e físico que estava disponível. O resultado é uma mistura inusitada de filmes de terror com surrealismo e uma pitada de comédia de humor negro. Estes bravos cineastas (quase) anônimos deram um novo sentido às sessões da meia-noite nos drive-ins e adicionaram mistério, sangue e sexo aos filmes B, contribuindo com o cinema independente dos Estados Unidos e representando verdadeira revolução através de filmes deliciosamente limitados que devem ser vistos e revistos sem preconceito! Não se leve a sério e embarque nesta fantasia divertidíssima!

Texto de divulgação do DVD duplo que contém os filmes: *Criatura sangrenta* (1959) e *O lobisomem no quarto das garotas* (1962).

O título deste tópico e a última frase da citação acima comportam idéias contraditórias em relação ao consumo do “lixo cultural”. Contradição, no entanto, é uma das principais marcas do consumo realizado por essa subcultura, o que, a propósito, o torna um objeto de estudo tão interessante. O texto de apresentação desses dois clássicos do cinema *trash* conclama: “Não se leve a sério”, apesar disso, o conteúdo das falas dos fãs, como a utilizada no subtítulo, muitas vezes expressa um julgamento aparentemente sem sentido, o de que as pessoas não gostam de filmes *trash* porque são ignorantes, burras, ou não suficientemente inteligentes para captar a “alma do negócio”.

No capítulo 1, quando ainda empreendia a definição do conceito de *trash*, citei uma discussão ocorrida na comunidade “Trash, gore e terror em geral”, em que os próprios membros discordavam sobre o rótulo de *trash* para determinados títulos. Um dos comentários diz o seguinte: “a linha que separa fome animal e dellamorte, só pra citar dois filmes tão semelhantes quanto diferentes, só é visível para olhos clínicos”. Essa imagem dos “olhos clínicos” me parece interessante, porque talvez explique a suposta incoerência detectada no parágrafo acima.

Para muitos fãs de *trash*, quando um indivíduo não gosta de determinado filme alinhado com essa estética, ele o faz por não possuir “olhos clínicos”. Ou seja, não é aceita a idéia de que uma pessoa possa simplesmente não estar interessada por essas produções, preferir outros gêneros, optar por filmes “bons” em substituição de filmes que precisam ser “muito ruins” para serem bons, ou tantas outras razões possíveis... A noção amplamente difundida nesse conjunto é a de que existem dois grupos: os que entendem o exagero deliberado dessas obras, e, conseqüentemente, apreciam, e os que não entendem, e por isso não gostam. Além disso, a noção de “olhos clínicos” se refere ao que foi argumentado anteriormente a respeito do conceito de *habitus* de Bourdieu

(2007). Há, no discurso desses fãs, uma falsa impressão de que perceber os filmes *trash* da maneira “correta” passa quase por um “dom” e não por um treinamento árduo, que envolveu práticas de consumo e dedicação de tempo e dinheiro aos bens cultuados por essa comunidade.

Um dos temas que mais movimentou essa comunidade nos últimos anos foi *Grindhouse* (2007), uma homenagem que os cineastas Robert Rodriguez e Quentin Tarantino resolveram prestar aos *exploitation* dos anos 1970. O nome da produção é uma referência às salas de cinema da época, que exibiam as sessões duplas. Cada um dos diretores criou um longa-metragem — Rodriguez foi o responsável pela trama que conta a invasão de zumbis em *Planeta terror*, e Tarantino dirigiu *À prova de morte*, em que um psicopata mata suas vítimas provocando espetaculares acidentes automobilísticos. A idéia inicial era que os filmes fossem exibidos juntos, o problema é que a iniciativa acabou se tornando inviável comercialmente, e a distribuidora resolveu lançá-los separadamente no resto do mundo, depois de uma estréia fraca nos EUA. O filme de Tarantino, inclusive, ainda não chegou Brasil; pelo menos não nos cinemas, pois praticamente toda a comunidade de fãs de *trash* já baixou o filme, com legendas, pela Internet. *Planeta terror* estreou em novembro de 2007.

Além da temática típica dos filmes de baixo orçamento dos anos 1970, as produções de *Grindhouse* utilizam vários efeitos para causar a sensação típica das exhibições, como imagem desfocada, borrada, problemas no áudio, subtração de cenas devido a falsos problemas nos “rolos de negativo” etc. Assisti à pré-estréia de *Planeta terror* no cinema Unibanco Arteplex, em Botafogo, zona sul do Rio de Janeiro. Logo na bilheteria, havia um papel colado com os seguintes dizeres: “Planeta Terror — Esta cópia contém momentos intencionais de cenas riscadas, mastigadas e cortes, além de um trailer fictício. Comunicamos, portanto, que não há problemas com a projeção e nem com a película exibida. Ass: Unibanco Arteplex e Europa Filmes”. Essas especificidades do filme geraram uma série de controvérsias dentro das comunidades dedicadas ao *trash* no Orkut. Antes mesmo de os filmes estrearem nos cinemas nacionais, os fãs — que já haviam visto versões baixadas na Internet — imaginavam a reação que o público “em geral” teria e antecipavam suas críticas à conjecturada desaprovação:

A sequência da colisão em "Death Proof" realmente ficou do jeito que eu imaginava, sempre esperei por uma cena de acidente mostrando os corpos se esvaecendo dentro de um veículo de maneira realista.

Tarantino sabe o que é bom...rs. Aquele final ficou hilário, não poderia ser melhor. O povão vai detestar esse filme quando estreiar nos cinemas, pro azar deles. (sic)
(Postado anônimo na comunidade TGTG)

Eu particularmente achei um ótimo filme!! Tudo foi muito bem trabalhado, e atingiu minhas expectativas!! É uma pena muitas pessoas não terem inteligência suficiente para apreciar essa obra-prima como um todo!! (sic)
(Rodrigo, 23 anos, modelo)

É uma pena mesmo que as pessoas não entendam. Vou colecionar bolas e ovários de quem for falar mal do filme por não entender. (sic)
(Juliana, 23 anos, estudante de marketing)

Muitas pessoas não têm a concepção de entender o verdadeiro valor da sétima arte!! Aqueles que a entendem sabem a grande obra que esse filme representa para o cinema moderno!!! (sic) (Anônimo)

Planet Terror é excelente, porém o que muitos inclusive críticos cinéfilos não entenderam é o propósito do filme: "ser trash e exagerado"! e faz uns 70 anos que o cinema b e trash não é visto com bons olhos por alguns críticos, não é de repente só por que um cineasta renomado resolve homenagear o estilo que de repente todo mundo falará bem deste tipo de filme(ainda bem, senão vira hype) (sic) ("Tom Juarez", homem, na faixa de 30 anos)

Isso é verdad, alias o q eu odeio é isso gent ignorant q n entend o objetivo do film ser Tras. Tem gent q diz assim eu ri pra kramba a imagem do film é antiga e ele é bem mentiroso, e tais pessoas reclamam, quanta burrice, já q esse é o bojetivo dele Quem n curt o estilo só lamento, pois o q faz o sucesso do film é quem elogia n os burros q kritikam (sic)
(Tainan, 16 anos, estudante de São Paulo)

A frequência das especulações sobre a opinião do “povão” — conforme o primeiro comentário — pode ser verificada em praticamente todos os tópicos de filmes dessas comunidades. Não se trata, no entanto, de uma implicância gratuita. O desagrado alheio é uma condição de extrema importância para dar sentido à existência dessa subcultura, que se coloca, justamente, como defensora e entusiasta de uma estética à margem da produção massiva tradicional, e, conseqüentemente, do seu público. Em alguns momentos, é passada a impressão de que eles “lamentam” o fato das “pessoas” não gostarem do filme, a aprovação irrestrita, todavia, se configuraria como um sério problema; como acredita “Tom Juarez” ao declarar, no penúltimo comentário, que “ainda bem” que nem todo mundo vai falar bem do filme “senão vira hype”. Ou seja, vira moda, passa a ser aceito pela audiência em geral, o que destruiria o ideal *underground* de autenticidade envolvido nesse consumo. Imaginar que o publico

mainstream não aprovaria tais filmes é o elemento-chave para que estes possam ser cultuados. Ou seja, a ideologia subcultural de construção de um gosto diferente do apresentado pelo senso comum sustenta a existência dessa comunidade de fãs que celebram o “inassistível” — desagradável ou inacessível para a maioria do público.

Felipe Guerra, crítico do portal *Boca do Inferno*, e uma das opiniões mais respeitadas pelos fãs de *trash*, também antevia a desaprovação do público *mainstream*, em artigo¹¹⁰ publicado no site:

GRINDHOUSE é uma brincadeira inspirada, mas unicamente para cinéfilos, e certamente não-recomendada para todos os públicos. Nem todos vão comprar a idéia (...) Pior: espectadores desavisados não vão entender bulhufas em relação aos trailers falsos e certamente vão acreditar que as falhas propositais na projeção são culpa da sala de cinema que está exibindo o filme (hahahaha), o que poderá tornar a exibição de GRINDHOUSE uma grande dor-de-cabeça para os cinemas brasileiros! (...) Desde que o projeto foi anunciado, com a idéia “dois filmes em um”, eu imaginei que o grande público não ia entender a brincadeira, ainda mais esta garotada burra e sem cultura que infesta os cinemas de shopping nos dias atuais. (sic)

Curiosamente, no final do artigo, Felipe acusa alguns cinéfilos (fãs de Lars Von Trier e de “dramas iranianos de crianças que perderam a sandália”) de serem arrogantes por “execrarem” produções como *Grindhouse* e a matriz homenageada pela iniciativa:

De uma coisa eu tenho certeza: se GRINDHOUSE serviu para algo (além de divertir, óbvio), foi para dar o devido valor e reconhecimento a todas as produções vagabundas, mas muito divertidas, que encontravam nas velhas salas de cinema americanas um espaço nobre. Estas produções, não raras vezes, são execradas por cinéfilos arrogantes, ou mesmo classificadas de “lixo cultural”. É engraçado, mas nestes tempos pretensiosos de Lars Von Trier e dramas iranianos sobre crianças que perderam a sandália, ainda acho as produções bagaceiras dos anos 70 e 80 muito mais legais que muito vencedor do Oscar. (sic)

O posicionamento de Felipe, porém, também poderia ser considerado arrogante em relação ao público *mainstream*, que pode simplesmente não ter se divertido com a idéia proposta pelos filmes de Rodriguez e Tarantino, da mesma forma que o crítico não foi tocado pelas obras “pretensiosas” citadas por ele. O crítico também reclama do rótulo “lixo cultural”, mas se refere às produções que ele mesmo louva como

¹¹⁰ Disponível em <http://www.bocadoinferno.com/romepeige/artigos/grindhouse.html>

“vagabundas” e “bagaceiras”, o que evidencia que todas as adjetivações feitas a respeito do cinema *trash* vão desagradar alguém, em algum momento.

A maior comunidade do Orkut criada para reunir fãs de Mojica é a “Zé do Caixão (Coffin Joe)” e possui cerca de 5 mil membros. A maioria dos tópicos desenvolvidos trata dos lançamentos em DVD das obras do diretor, mas os mais movimentados são os que geram algum tipo de polêmica. Em agosto de 2008, na ocasião do lançamento nacional de *Encarnação do demônio*, um dos membros lamentou o escasso público na cidade de Porto Alegre. Na verdade, o filme foi um verdadeiro fiasco de bilheteria em todo país, levando apenas 5.600 pessoas ao cinema no fim de semana de estréia. Os produtores culparam o mau tempo e o início das Olimpíadas para o fraco desempenho, os fãs, entretanto, têm outras explicações:

PQP, povo mais fdp que o Brasil não existe. Se fosse um filme REMAKE falado em ingles e estrelado pelo Rob Zombie como Zé do Caixão seria considerado a oitava maravilha do Mundo! Brasileiro tem vergonha de si mesmo, complexo de inferioridade e pior: acha que vendo filmes americanoides estão presenciando a verdadeira setima arte. Povinho mais FDP não há, pode pesquisar no Google, nem em Ruanda uma nação despreza tanto o maior cineasta brasileiro quanto aqui! (sic) (Negão Marinho, 26 anos, São Paulo)

Não é à toa que eu odeio ser brasileiro! O povo só quer ver novela e filme da Cameron Diaz! Nada contra as novelas (hehe), mas o cinema brasileiro está crescendo, e Mojica é parte disso, quer eles queiram ou não! (sic) (D# , homem, 21 anos)

Triste observar que os ditos cinéfilos e aficcionados não percebam a genialidade de mojica, um dos maiores artistas do meio brasileiro, revolucionário até o osso. Concordo que o povo é fdp mesmo, mas me resigno por um lado pq o mojica não faz filmes pra qualquer um e sim pra quem sabe enxergar a beleza no trabalho dele. Como em ritual dos sadicos ha trinta anos, encarnação do demonio está sendo incompreendido (sic) (Hiro cerca de 25 anos, São Paulo).

Caros colegas... O fato é um só. Este é o país da cultura fácil. Do riso fácil, da lágrima fácil. É uma questão cultural, e aqui não estou julgando o povo, mas colocando em análise que nosso país se rende à cultura óbvia de Hollywood e da Rede Globo. Tudo aquilo que foge ao padrão tradicional é tido como, no mínimo, esquisito. E isso é o suficiente para que se gere um preconceito sobre o assunto. A cultura underground não tem espaço neste Brasil. Ao contrário de outros países, onde ser underground é cult, aqui é sinônimo de desprezível. Se nos resta um certo orgulho, é saber que tal cultura não é para muitos, o que reduz o número de idiotas a falar mal de feeling underground neste país onde se mede qualidade pela vendagem... Um abraço (sic) (Roderic, 38 anos, professor de literatura, Fortaleza).

Aqui, por se tratar de uma produção nacional, a idéia de que “o filme não é pra qualquer um” e de que alguns não “percebem” a genialidade de Mojica aparece associada a uma outra noção, a de que o público brasileiro é “americanizado” e por isso não valoriza a obra do diretor. No final da discussão, um fã resolveu se manifestar no sentido contrário às dezenas de mensagens que se sucediam, alertando para um possível exagero presente na associação entre a aceitação do filme de Mojica e a valorização da cultural nacional:

Bom, eu concordo com a idéia do brasileiro ser mais americanizado, mas, pô, parem de reclamar sem fundamento. Assistir ao filme não é obrigação de ninguém e muito menos é o símbolo máximo de valorização da cultura nacional. Se as pessoas não vão indo assistir, é por que o filme não conquistou o público, seja por falta de propaganda ou qualquer outro motivo. (...) Mas o que não cabe é ficar diminuindo o brasileiro por causa que o mesmo não foi gastar 10 reais com cinema nacional. Isso não significa nada. A mesma pessoa que não foi no cinema pode se envolver com a cultura nacional de outra forma. E aposto que aqueles que menosprezam o brasileiro não são nenhum modelo ideal de como adorar a pátria. Sem contar que odiar o perfil do brasileiro não leva a lugar nenhum, pelo contrário, só aumenta a alienação e a distância entre as pessoas. "A cultura underground não tem espaço no Brasil". Lógico, qualquer coisa underground que ganha espaço não é mais underground. Depois fica um bando de fã cego reclamando que virou modinha, que se vendeu, que mimimi etc. O Mojica nunca foi um diretor de blockbusters, quem conhece sabe que os lucros que ele tinha com os filmes não eram nada fantásticos, mas ele tá aí na mídia até hoje. A obra dele é pra poucos, como sempre foi, e são esses poucos que vão assistir. Nada de errado (sic) (b, homem, estudante de comunicação, paulista, cerca de 20 anos).

Parte do depoimento desse fã se refere ao que foi analisado anteriormente, sobre a contradição dos fãs reclamarem da desaprovação do público, quando essa é uma condição para a existência dessa subcultura. Quando afirma “qualquer coisa underground que ganha espaço não é mais underground. Depois fica um bando de fã cego reclamando que virou modinha, que se vendeu, que mimimi etc.”, B. reconhece o comportamento quase esquizofrênico de parte desses consumidores, que se queixam e ao mesmo tempo se orgulham em venerar um tipo de arte “para poucos”.

O mais interessante é que enquanto surgiam notícias sobre a produção de *Encarnação do demônio* (2008), e principalmente durante lançamento do filme, houve uma grande movimentação na comunidade “Trash, gore e terror em geral”, com comentários com teor próximo ao verificado na comunidade “Zé do Caixão (Coffin Joe)”, sobre o brasileiro ser americanizado, colonizado, só gostar de filmes estrangeiros

etc. No entanto, já ao final de 2008, a comunidade divulgou o ranking dos melhores filmes do gênero lançados no ano — construído através de votação dos próprios membros — e o resultado foi: 1º O nevoeiro (Estados Unidos); 2º REC (Espanha); 3º O orfanato (México/Espanha)¹¹¹.

Além de não figurar entre os três melhores, o filme de Mojica recebeu pouquíssimos votos, o que é verificável no tópico mantido para a votação. Em outra parte da comunidade dedicada ao diretor, surge, novamente, a questão de se associar o desinteresse por sua obra à ignorância e à falta de orgulho nacional do povo brasileiro. Uma enquete foi criada com a pergunta “Por que Mojica não é tão reconhecido aqui como no exterior?”. O resultado e os comentários que se seguiram foram os seguintes:

92 votos (35%) Porque o povo brasileiro é ignorante e burro.

69 votos (26%) Pq o povo só quer saber de filmes estrangeiros.

61 votos (23%) Não veem o grande artista que ele é.

36 votos (13%) Povo tem preconceito com o genero de terror. (sic)

por que pra quem e burro nao entende nada dos filmes dele de como ele retrata a perversão da mente humana , mha depois dele foi que eu me toquei que o maior mostro nao e vampiro , nao e lobisomem , e nao e o diabo , e o propio homem! (sic)

Infelizmente essa alternativa é tão verdadeira que muita gente acredita que o Mojica é apenas um "palhaço" de capa e cartola preta e não enxergam esse genial e prolífico cineasta que todos nós adoramos. O mundo todo reverencia e aplaude o Coffin Joe, aqui esse reconhecimento é muito pouco quando não injusto. (sic)

o povo nao da valor a um genio brasileiro.....so valorizamos o que vem de fora..se ele fisesse novela da globo „ai o povo valorizava..... viva o ze do caixão (sic)

Acho q na real é uma mistura de todas as alternativas. O povo brasileiro não reconhece o Mojica pq é ignorante, só quer saber de filmes estrangeiros e tem preconceito com o gênero terror. Todo mundo pensa q a obra de Mojica é uma piada, então nem buscam conhecer, e com isso não vêem a verdadeira obra. (sic)

Durante minhas entrevistas, muitos fãs também insistiam na idéia de que as pessoas não gostam de filmes *trash* porque “não entendem”. Normalmente, essa noção de “pessoas” coincidia com a imagem do público de produtos massivos, *blockbusters hollywoodianos*, novelas e demais programas da Rede Globo. Esse hábito de consumo

¹¹¹ Curiosamente, a comunidade mantém uma eleição dos melhores filmes de outros gêneros, e a votação terminou da seguinte forma: 1º *Homem de ferro*; 2º *Rambo 4*; 3º *Batman - Cavaleiro das Trevas*, ou seja, três produções norte-americanas, consideradas *blockbusters*, que arrastaram milhões de pessoas ao cinema no mundo todo.

cultural levaria os indivíduos a um estreitamento das possibilidades estéticas. Ou seja, alguém acostumado ao “padrão Globo de qualidade” não estaria preparado para assistir a derramamentos de sangue, violência desmedida ou escatologias em geral. Da mesma forma, o humor subentendido nos filmes *trash* seria uma exigência muito grande para cérebros habituados às situações óbvias presentes nas narrativas de Hollywood, onde as situações não costumam deixar brechas para desvios de interpretação.

Umberto Eco, na introdução do livro *Os movimentos pop*, argumenta que o surgimento da sensibilidade *camp* caiu como uma luva entre a intelectualidade que sempre teve vontade de se entregar aos prazeres da cultura de massa e de seus símbolos sedutores, mas não o fazia por constrangimento e medo dos julgamentos a que seriam submetidos. Com o *camp* tornou-se possível usufruir tudo o que a indústria cultural tem a oferecer, mantendo-se um posicionamento diferenciado em relação aos demais consumidores. Todos os intelectuais que sempre tiveram vontade de conhecer Las Vegas e curtir todo o espetáculo envolvido nessa experiência, por exemplo, agora o faziam porque “adotaram um posicionamento *camp*” em relação à cidade (Eco, 1979).

Acredito que o mesmo tipo de raciocínio pode ser feito em relação ao consumo de produtos *trash*. A adoção de um olhar irônico sobre o “lixo cultural” permite às parcelas mais instruídas da população entregar-se aos prazeres do mais baixo estrato da cultura massiva. Ao mesmo tempo, esses indivíduos procuram criar uma espécie de “cartilha de leitura” para determinados produtos repletas de nuances como, por exemplo, a hora certa de rir. O riso, a propósito, é uma questão fundamental no esforço da compreensão do consumo *trash*. É a esse fenômeno, principalmente associado ao aspecto lúgubre que muitas vezes o acompanha, que me dedico no quinto e último capítulo.

CAPÍTULO 5 – O GROTESCO E O RISO NO *TRASH*

Escondido atrás de uma porta, o próximo alvo de um *serial killer* comete a imprudência de deixar fios do cabelo aparecerem pela fresta, o suficiente para ser avistado pelo sujeito ensandecido que percorria a casa à sua procura. Frente a frente com seu carrasco, o homem mal consegue gritar ao ver o facão partir seu tronco verticalmente. O sangue jorra do cadáver que, já no chão, deixa boa parte de suas vísceras à mostra. O corpo parece boiar em uma enorme poça vermelha, que cria um macabro contraste com o outrora belo rosto, agora azulado de tão pálido.

Assustador, não? Pois para grande parte do público aficionado dos filmes de terror, o maior atrativo deste tipo de produção não está no assombro e sim no humor, voluntário ou não, que se revela ao longo da fruição.

Dependendo de como se constrói uma narrativa, é certo que a linha que separa de um lado a repulsa e do outro o humor escatológico é bastante tênue. Essa questão vem sendo abordada desde o século XV, quando importantes pensadores se dedicaram a investigar todas as nuances de um tipo de arte que ganhava cada vez mais espaço na Europa: o grotesco. Utilizado, a princípio, como designação de uma arte ornamental que se caracterizava, sobretudo, pela mistura da representação de formas humanas, animais e vegetais, o grotesco carrega, desde a Renascença, um sentido de algo angustiante e sinistro, mas, concomitantemente, lúdico, alegre e fantasioso.

Neste capítulo, investigo de que forma é possível utilizar o que já foi dito a respeito do grotesco para analisar a cultura *trash* e discuto a importância do riso no consumo de tais produtos, propondo um diálogo entre as teorias desenvolvidas sobre esse fenômeno exclusivamente humano, a faculdade de rir, e minhas conclusões a respeito do humor provocado pelo “lixo cultural”. Seguindo a organização proposta ao longo de todo o trabalho, optei por entremear a apresentação dos estudos sobre o grotesco e o riso com as falas dos entrevistados e declarações retiradas das comunidades do Orkut nos tópicos em que julguei oportuno, e não isoladamente.

Começo, então, apresentando a visão de três autores que se dedicaram ao estudo do grotesco: Victor Hugo, Wolfgang Kayser e Mikhail Bakhtin, que ajudaram a formar uma base teórica para as análises que surgiram posteriormente.

5.1 O grotesco romântico de Victor Hugo: o gosto não-canônico como libertação na arte

Em 1827, Victor Hugo lança a peça *Cromwell* e, em seu prefácio, escreve o que seria lembrado séculos depois como um verdadeiro manifesto do romantismo, onde argumenta ser necessária uma ruptura com os cânones da estética clássica e com suas concepções de “bom gosto”. Ao criticar a restrita noção de *belo* da Antigüidade, Hugo faz uma defesa apaixonada da utilização, por parte dos artistas, de tudo o que estivesse disponível na natureza — ou seja, o feio, o disforme, o sujo, o extravagante, o ridículo... deslocando o grotesco para o centro da discussão.

Hugo entendia o grotesco em contraposição ao sublime, formando, com este, um sistema binário fundamental para o desenvolvimento da arte. Ao acusar as obras antigas de serem monótonas, o autor chama a atenção para a necessidade de uma estética do “mau gosto” como criadora de contraste: “o grotesco é um tempo de parada, um termo de comparação, um ponto de partida, de onde nos elevamos para o belo com uma percepção mais fresca e mais excitada” (Hugo, 2004: 33).

Para Sodré e Paiva (2002), o século XIX oferecia um terreno bastante fértil para o desenvolvimento de plataformas que, como a de Victor Hugo, buscassem o confronto de posições estéticas entre os “guardiões do formalismo”, donos do gosto ilustrado e os “subversivos”, inventores de um outro tipo de emoção.

Uma contribuição importante do escritor francês foi ter reconhecido que, apesar de o cômico ser um aspecto fundamental do grotesco, este existe junto ao horror (“o grotesco está em toda parte; de um lado, cria o disforme e o horrível; de outro, o cômico e o bufão”), evitando, assim, a simples equiparação entre o grotesco e a comédia, tão freqüente em análises menos aprofundadas (Hugo, 2004: 30).

Portanto, o mais importante na abordagem do grotesco realizada por Victor Hugo é a concepção de liberdade necessária à criação artística. Sua defesa do conceito é, na verdade, uma defesa dos aspectos renegados pelos limitadores cânones clássicos. Eco (2007: 280) se refere ao prefácio de *Cromwell* como “a mais apaixonada exaltação romântica do feio”. Para o italiano, a virada do século XVIII para o XIX marca um momento em que “as reflexões sobre o Sublime impõem uma reviravolta radical no modo de compreender o feio, o desagradável e até mesmo o horrendo”(2007: 272).

5.2 A análise histórica de Kayser: o grotesco como categoria estética

Em 1957, Wolfgang Kayser escreveu *O grotesco – configuração na pintura e na literatura*, que seria o primeiro livro dedicado à teoria do grotesco. Nele, o autor tenta construir uma história do conceito, que começaria no século XV com as ornamentações encontradas em escavações nas grutas (origem etimológica do termo) de algumas regiões da Itália, e viria até os dias atuais. A preocupação de Kayser era dar ao conceito um desenvolvimento próprio, que evitasse sua identificação como subclasse do cômico, ou, mais precisamente, do cru, do baixo ou do burlesco de *mau gosto*. Sua obra é, desta forma, o primeiro passo no sentido de elevar o grotesco à categoria estética.

Um dos pontos mais trabalhados pelo autor é a importância da supracitada mistura entre humano, animal e vegetal, gerando o monstruoso, na construção de um tipo de arte que não está preocupado com a verossimilhança. Tal característica foi responsável por grande parte das críticas que o grotesco recebeu no momento de sua difusão pelo continente europeu.

Quando avalia a força existente neste tipo de arte, Kayser busca uma conexão com a caricatura, que, desde o século XVIII, também desafiava a idéia dominante de “arte como reprodução da bela natureza” ou “elevação idealizante”. Para Wieland, teórico deste tipo de manifestação artística, o grotesco seria o grau máximo da caricatura, quando esta atinge o “inteiramente fantástico”, em que, “através do sobrenatural e do contra-senso quer despertar apenas gargalhadas, nojo e surpresa pela audácia de suas criações monstruosas” (apud Kayser [1957] 2003: 30).

Em sua obra, Kayser também apresenta a análise do efeito psíquico do grotesco, desenvolvida por Wieland:

Várias sensações, evidentemente contraditórias, são suscitadas: um sorriso sobre as deformidades, um asco ante o horripilante e o monstruoso em si. Como sensação fundamental (...) aparece um assombro, um terror, uma angústia perplexa, como se o mundo estivesse saindo fora dos eixos e já não encontrássemos apoio nenhum (Kayser, 2003: 31).

A idéia expressa nesse trecho apresenta um resumo da abordagem feita por Kayser: por mais que a todo o momento nos lembre dos traços cômicos existentes, o autor deixa claro que, em sua concepção, a principal característica do grotesco é seu lado sombrio, lúgubre e terrível. Assim, quando Kayser critica sua classificação como

subgênero do cômico, ele está preocupado com a esterilização do termo, ou seja, com a subtração do aspecto abismal, negativo, sem o qual não existe o grotesco.

5.3 O “horrível” que dá sentido à vida: positividade e ideologia no realismo grotesco de Bakhtin

Durante a leitura do livro de Bakhtin sobre a obra de Rabelais, a presença constante de considerações sobre um tipo diferente de riso, que permite rir do não-convencional, ou do que poderia causar medo ou repulsa, me fez perceber que havia algo ali muito próximo do objeto que venho pesquisando, mesmo que várias vezes a essência estivesse alterada.

A grande diferença da análise do grotesco realizada por Bakhtin em relação às abordagens de Hugo e Kayser é que o autor russo tenta estudar o conceito para além de suas definições estéticas e suas possíveis categorizações. Em *Cultura popular na Idade Média e no Renascimento* ([1965] 2003), Bakhtin preocupa-se, principalmente, com o contexto social em que o grotesco está inserido e com as motivações que levavam o povo a se interessar por esse tipo peculiar de manifestação cultural.

Quando resolve examinar a cultura popular medieval, especificamente no contexto da obra de Rabelais, Bakhtin está interessado em desvendar a visão de mundo que se encontra por detrás das manifestações populares atreladas ao realismo grotesco e à carnavalização. O autor russo chama de “realismo grotesco” a percepção popular dos processos biológicos, em que “o elemento corporal é magnífico, exagerado e infinito porque não representa um ser individual, isolado, e sim o povo como um todo” e onde o “rebaixamento”, ou seja, a transferência de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato para o plano corporal e material (do corpo e da terra), exerce papel fundamental (Bakhtin, 1993).

As manifestações do grotesco se davam a partir dos eventos populares medievais, que se caracterizavam pela paródia, com presença de bufões, gigantes, monstros, palhaços, anões, seres deformados etc. O aspecto cômico era de extrema importância na vida do homem medieval. A comicidade, no entanto, estava presente no dia-a-dia da população, nos hábitos cotidianos, tanto do povo quanto da corte e do clero, mesmo que de maneira não-oficial, uma vez que a Idade Média marca o momento histórico em que o cômico foi expulso das cerimônias solenes, fixando-se, provavelmente por conta disso, de maneira extremamente forte nas manifestações do

povo e da praça pública. A própria idéia de carnavalização, para Bakhtin, extrapola o período tradicional do carnaval, que antecede a quaresma, mas se refere a um modo de vida experimentado durante todo o ano, e que poderia ser traduzido como um conjunto de práticas da cultura popular e, ao mesmo tempo, uma compreensão holística dessa mesma cultura.

A cultura popular nessa época existia em contraposição ao tom sério da vida oficial. Os grupos zombavam uns dos outros, e essa é uma característica importante: de acordo com Bakhtin, na celebração do grotesco medieval, o riso não era uma reação individual de um sujeito diante de um fato engraçado, o riso era comum, compartilhado por todos os indivíduos inseridos em um mesmo contexto, que possuíam signos e experiências em comum. A realidade, mesmo quando se apresentava de maneira dura, era considerada cômica e percebida em seu aspecto jocoso, no seu “alegre relativismo”, onde o povo ria de si mesmo (Bakhtin, 1993; Minois, 2003).

A principal característica do olhar de Bakhtin acerca de tudo que envolvia o grotesco na cultura popular da Renascença é a *positividade*. Para o autor, o rebaixamento no realismo grotesco podia ser positivo, porque aproximava o homem da terra, do que é verdadeiramente humano, do que não está sujeito a convenções, como o parto, o coito, a alimentação (propriamente dita, o ato de engolir, a mastigação, sem a pompa das refeições “civilizadas”), a satisfação das necessidades fisiológicas... Na cultura popular medieval, nada disso era gratuito, apelativo, mas contextualizado numa ideologia em que o povo mergulhava numa “segunda vida festiva” defendida por Bakhtin como fim fundamental do carnaval, onde havia “a liberação temporária da verdade dominante e do regime vigente, a abolição provisória de todas as relações hierárquicas, privilégios, regras e tabus”, onde, afinal, era possível rir de tudo (Bakhtin, 1993).

5.4 O *trash* como apego ao grotesco: escatologia modernista ou rebaixamento rabelaisiano?

Diante do que foi apresentado, o grotesco em Victor Hugo era romântico, era a possibilidade de renovação na arte, da existência lado a lado do feio e do sublime. Em Kayser, o grotesco é modernista, o aspecto negativo ganha corpo, tornando-se o elemento fundamental para a compreensão das sensações que o estilo pretende causar. Já em Bakhtin, mais do que efeitos estéticos, o grotesco é responsável por um conjunto

de características que moldavam a visão de mundo de uma população em um determinado momento histórico. Se o grotesco de Kayser “nos tira o chão debaixo dos pés” (2003: 126), o de Bakhtin nos joga de volta ao solo, onde “entramos em comunhão com a terra concebida como um princípio de absorção e, ao mesmo tempo, de renascimento” (1993: 19).

Uma questão comum ao grotesco e ao *trash* é a dificuldade de definição dos dois conceitos. A revisão bibliográfica do grotesco revela uma profusão de acepções, frases de efeito dignas de virarem epígrafe. O mesmo acontece com o *trash*. No entanto, seguindo a lógica de que se a definição está em todo lugar, ela não está na verdade em lugar nenhum, constatamos que falta-nos uma delimitação, mesmo que puramente instrumental, para trabalhar com ambos os conceitos, o que reflete a pluralidade de usos que os dois podem comportar¹¹².

Em relação a essas diversas dimensões do grotesco, é interessante observarmos a aproximação feita pelos fãs, constantemente, entre os termos *trash* e “tosco”. A palavra “tosco” parece estar em voga nas discussões do gosto não-canônico tanto por parte da imprensa quanto dos consumidores: na ocasião do lançamento do filme *Planeta Terror* (2007), o termo foi usado com frequência, até mesmo nas manchetes. A revista *Megazine*, suplemento jovem do jornal *O Globo*, estampou “Quando o tosco é uma forma de arte”¹¹³. Além disso, há diversas comunidades do Orkut que celebram o gosto pelo *trash* e apresentam em seus nomes essa expressão, como: “Toscolândia” com quase 6 mil membros e “Se é tosco é bom” com mais de 5 mil¹¹⁴.

Sugestivamente, de acordo com o dicionário Aurélio, apresentam-se as seguintes definições para o termo: “1. Tal como veio da natureza. 2. Não lapidado nem polido. 3. Bronco, grosseiro, rude. 4. Malfeito; informe. 5. Inculto.” A partir de tais definições, podemos enxergar diversas semelhanças entre os significados originais e etimológicos da palavra “tosco” e os valores presentes no grotesco e, desta forma, compreender a

¹¹² Em relação ao *trash*, esse problema já foi debatido no capítulo 1.

¹¹³ Matéria de Tom Leão, publicada em 06/11/2007.

¹¹⁴ As respectivas descrições: “Comunidade dedicada ao tosco, bizonho e estranho” (<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=43687>)

“Se você é fã da propaganda dos óculos Mojave, racha o bico com os ex BBB’s fracassados na propaganda da Dolly, acha sensacional a propaganda do Flanax (‘Dá Flanax pra ele!’). Se você fica feliz quando escuta Supla ou Humberto Gessinger porque os caras são tão ruins que são geniais (não é pra qualquer um...), vê a propaganda das figurinhas Charadinhas, dos Salgadinhos Torcida e Lucky e se emociona, além de ser fã do Massacration e não saber responder se as facas Ginsu cortam as meias Vivarinhas, seja bem vindo. This is the Tosco World. Sorria das pequenas coisas e seja uma pessoa melhor” (sic).

(<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=177868>).

utilização da expressão para caracterizar objetos que apelam para sensações típicas do rebaixamento, uma vez que grande parte do cinema *trash* trabalha com elementos como sangue, excrementos humanos, dor, sexo, assassinatos brutais e demais experiências humanas apresentadas de maneira não lapidada e buscando a “animalização”.

Como já foi afirmado no capítulo 1, o universo dos filmes *trash* é bastante amplo e abarca tipos muito diferentes de produções. Alguns subgêneros, porém, são identificados mais diretamente com os elementos supracitados: *exploitation*, *gore*, *snuff* e *shockumentary*. Há, ainda, uma infinidade de outros tipos de produções que atendem a demandas específicas dentro dessa comunidade. Existe, por exemplo, uma grande quantidade de sites dedicados a discussões sobre coprofilia e coprofagia — respectivamente, o apego à sujeira e às fezes e o ato de comer fezes — e exibições de vídeos com conteúdos que associam essas práticas ao ato sexual e a formas de obtenção de prazer. Como o público desse tipo de vídeo é muito peculiar¹¹⁵ e relativamente pequeno dentro do universo do “lixo cultural”, optei por não abordá-lo com profundidade ao longo da dissertação¹¹⁶.

A questão a ser debatida aqui é “qual é o *baixo* da cultura *trash*”, pois, no realismo grotesco o baixo sempre permite a renovação (porque tem caráter topográfico, significando a terra, o ventre, os órgãos genitais, todos associados à possibilidade de nova vida), já as sujeiras, grosserias e obscenidades identificadas por Bakhtin nas práticas modernas conservam as “sobrevivências negativas” dessa concepção de corpo e de homem (1993).

Assim, as fezes no realismo grotesco poderiam conter um aspecto positivo, porque relembram ao homem sua condição de animal dependente de coisas prosaicas e fisiológicas, pois, dotado de toda sua racionalidade e convencido de seu controle sobre o mundo, ele ainda está sujeito às vicissitudes de seu corpo. Para Bakhtin, no entanto, o “vai à merda” dos tempos modernos não comporta mais nenhum tipo de caráter positivo, o objetivo não é propor ao sujeito um momento de reflexão sobre sua condição humana, o único propósito do “vai à merda” é a humilhação do destinatário (Bakhtin, 1993).

¹¹⁵ Nenhum dos meus entrevistados assumiu gostar desse tipo específico de filmes. No entanto, muitos admitiram que o gênero faz parte do universo de filmes caracterizados como *trash*.

¹¹⁶ Apesar dos excrementos serem bastante frequentes em filmes *trash*, na enorme maioria das vezes eles aparecem de forma simulada. Aliás, quanto mais evidente que são falsos, mais são celebrados pelos fãs. Assim, groselha e ketchup viram sangue, chocolate se transforma em fezes, suco Tang em urina, espaguete em “tripas” etc.

O apelo ao grotesco representado pelas fezes e demais excrementos nos filmes *trash* pode comportar tanto um aspecto positivo quanto negativo. Quando aparecem associados à sujeição do outro a momentos constrangedores (situação normalmente encontrada nos subgêneros documentais ou com temática sexual, principalmente envolvendo sadomasoquismo), revelam um olhar obscuro sobre o que é do homem, da natureza; além disso, a capacidade de “nivelamento” entre os sujeitos, que poderia existir através da igualdade de “condições fisiológicas”, se esvai quando observamos, por exemplo, que dentro de comunidades do Orkut dedicadas ao *trash* aparecem comunidades relacionadas¹¹⁷ (algumas com quase 50 mil membros) que trazem os seguintes nomes: “Juliana Paes não caga”; “Sandy não caga”, “Mulher gostosa não caga” etc. É interessante notarmos como essa idéia é totalmente contrária ao que Bakhtin enxerga de possibilidade dentro do uso dos excrementos por Rabelais e pelo realismo grotesco de uma maneira geral. Trata-se da negação do nivelamento, mesmo que em um plano imaginário, dos iguais fatores fisiológicos a que todos os homens estão submetidos.

É no corpo e em suas manifestações que se torna possível tornar os seres humanos iguais: todos estão expostos às suas vicissitudes, todos precisam comer e beber e todos defecam, todos envelhecem e adoecem, todos morrem; em resumo, todos os homens são corpo e estão submetidos às condições impostas por esse fato. O apelo aos extremos do corporal atenta contra o cânon cultural diferenciador, até mesmo quando este último usa o mesmo corpo como instrumento de valoração social: por mais que o corpo de uma *übermodel* se esforce para ser diferente do corpo de uma mulher favelada, o realismo grotesco aponta aquilo que seus corpos inexoravelmente têm em comum (Fontanella, 2005).

Por outro lado, há, também, no universo *trash*, um uso positivo dos excrementos, associado ao humor, onde o “cocô” ganha aspecto lúdico, parecido com a abordagem feita pelas crianças, e a existência das fezes por si só é motivo para o riso. Ou, ainda, onde se misturam aspectos surreais como o cocô ganhando vida e praticando ações, como é o caso do filme *A fuga do cocô miserável*, devidamente apresentado no capítulo 3. Guardadas, obviamente, as devidas proporções, algumas obras literárias analisadas por Kayser trazem situações parecidas, que associam o inverossímil, o inusitado e o escatológico, como é o caso de *O Nariz*, de Gogol, em que um nariz desaparece do rosto de um sujeito, reaparecendo no pão de um barbeiro, onde começa um périplo pela

¹¹⁷ O Orkut permite que cada comunidade apresente até nove comunidades relacionadas, na página principal do grupo.

cidade, com vida própria, até retornar ao seu lugar de origem. Tal situação (“uma parte do corpo percorrer o mundo sozinha”), segundo Kayser, é bastante frequente como situação grotesca em diversas obras de Bosch e Morgenstern, por exemplo (Kayser, 2003: 109).

Uma aproximação interessante do grotesco com a cultura *trash* é apresentada por Amaral (2006: 57) na análise que faz sobre o *cyberpunk* (subgênero da ficção científica, conforme foi exposto no capítulo 1). A autora cita Mark Dery como responsável pela definição da estética da cibercultura como neo grotesca. Ele trabalha o conceito através da presença de elementos constitutivos do estilo em produtos da cultura pop norte-americana e cita como exemplos os *freakshows* da época vitoriana, os videocliques de artistas como Nine Inch Nails, David Bowie e Marilyn Manson, os filmes de Quentin Tarantino, relatos médicos expostos em museus etc.:

O corpo, a carne, o sangue, a matéria humana em sua não-humanidade é a tônica dessa estética e, aparentemente se contrapõe às questões de descorporificação presentes nas temáticas cyberpunks. Apesar de tentar se livrar do “estorvo” na qual a carne teria se convertido, o corpo ainda é a fronteira final dos autores cyberpunks (Amaral, 2006: 58).

Ou seja, enquanto alguns autores da cibercultura vivem às voltas com questões ligadas à idéia de descorporificação, a cultura *trash*, tão atrelada às práticas do mundo virtual, é responsável pela manutenção do aspecto corpóreo através de sua aproximação com os elementos grotescos. O que será de subgêneros como o *gore* se não houver um corpo humano para ser destruído, desmembrado, para dele saírem fluidos e excrementos? Atentos a essa questão, como nos informa Amaral (2006: 58), os autores da chamada “geração pós-cyberpunk” já “recorporificaram” alguns personagens, restando o desejo de abdicar do corpo, um processo que, na cultura *trash*, significaria a esterilização dos efeitos fundamentais da fruição.

5.5 O riso

Nesta parte do capítulo, apresentarei aspectos das principais teorias sobre o riso que possuem pontos em comum com as questões que julgo pertinentes na compreensão do humor suscitado pela cultura *trash*. Escrever mesmo que um esboço da história do pensamento sobre o riso é uma tarefa bastante difícil, porque, em primeiro lugar, a quantidade de importantes pensadores que se dedicaram ao tema é enorme: nomes como

Aristóteles, Bataille, Baudelaire, Bergson, Darwin, Descartes, Eco, Foucault, Freud, Hobbes, Kant, Molière, Nietzsche, Platão e Schopenhauer, só para citar, em ordem alfabética, uma pequena amostra da bibliografia utilizada por Alberti em sua obra *O riso e o risível na história do pensamento* (1999). Em segundo lugar, como nos informa a autora, praticamente todas as tentativas de teoria sobre o riso parecem começar sua investigação do zero, ou seja, não levam em consideração o que já foi dito anteriormente.

Apesar de aparecer em escritos desde a Antiguidade, foi nas primeiras décadas do século XVI que alguns dos principais humanistas resolveram investigar a fundo os significados e a importância do riso e do risível. De uma maneira geral, todos concordam que um dos sentimentos envolvidos deveria ser de alegria ou felicidade, “reconhecia-se, entretanto, que essa alegria devia ser de um tipo peculiar, já que ela parece estar conectada de algum modo aos sentimentos de sarcasmo, desprezo e mesmo ódio” (Skinner, 2002: 27,28).

A despeito da dificuldade de sistematização dos estudos sobre o riso, busquei apresentar os momentos em que os autores tentaram dar conta da ambigüidade existente no humor, que permite rir do horror, do grotesco, do tosco, do deformado, do violento, e que mostrassem mais claramente um vínculo com o meu objeto e com os objetivos dessa pesquisa. Outra abordagem que procurei enfatizar se refere à existência de uma espécie de riso de superioridade, sobre o qual eu apresento considerações que se coadunam com o que já foi examinado no capítulo 4.

5.6 “Jesus nunca riu”: considerações sobre a presença diabólica no *trash*

O riso, nos mitos gregos, só é verdadeiramente alegre para os deuses. Nos homens, nunca é alegria pura; a morte sempre está por perto, e essa intuição do nada, sobre o qual todos estamos suspensos, contamina o riso (Minois, 2003:27).

Na Antiguidade, encontram-se muitas das premissas que são usadas até hoje na explicação do fenômeno do riso. Os principais pensadores desse período que abordaram o tema, direta ou indiretamente, foram Platão, Aristóteles, Cícero e Quintiliano. Aqui, no entanto, me deterei principalmente em Aristóteles, pois além de ter sido o autor que mais influenciou os textos posteriores, foi o que escreveu assertivas que melhor se ajustam ao quadro teórico que privilegiei.

A mais antiga formulação sobre o riso e o risível de que se tem notícia consta em um pequeno trecho do diálogo *Filebo*, de Platão. Apesar de não ser esse o cerne do que é debatido na obra, considerações sobre o riso aparecem quando o pensador faz uma distinção entre os prazeres verdadeiros e os prazeres falsos. Enquanto os primeiros são marcados pela beleza das formas, das cores, dos sons e dos perfumes, e, principalmente, pelos prazeres do conhecimento, os falsos têm como característica fundamental o fato de se misturarem à dor, ou seja, são afecções mistas — misturas de prazer e sofrimento (Alberti, 1999).

Aristóteles também não elaborou nenhuma teoria específica sobre o riso, mas sim trechos difusos no conjunto de sua obra. Curiosamente, o lugar onde o pensador teria se dedicado com mais atenção ao riso e à comédia foi no desaparecido livro II da *Poética*. A mítica em torno desse sumiço é tão grande que foi tema do romance *O nome da rosa*, de Umberto Eco, em que o autor italiano relata uma série de mortes imputadas, injustamente, à ação de hereges. Na história ficcional, o tal volume II estava envolvido em material letal e escondido dentro da biblioteca de uma abadia ao norte da Itália. A explicação para a interdição nesse nível seria o fato de o livro tratar do riso, tema contrário à fé, como explicou Jorge de Burgos, livreiro cego responsável pelo envenenamento das páginas:

O riso é a fraqueza, a corrupção, a insipidez da nossa carne. É o folguedo para o camponês, a licença para o embriagado e até mesmo a Igreja em sua sabedoria instituiu o Carnaval, paço de muitos crimes e vícios. Mas desse modo o riso permanece coisa vil, defesa para os simples, mistério dessacralizado para a plebe (...) O riso libera o aldeão do medo do diabo, (...) mas esse livro poderia ensinar que liberar-se do medo do diabo é sabedoria” (Eco, 2003: 545).

Aqui, destaco uma questão de extrema importância para Aristóteles e diversos pensadores: se o riso distingue o homem dos outros animais, porque só ele possui a faculdade do riso (*risibilitas*), ao mesmo tempo, o distancia, também, de Deus. Uma das explicações para isso é que não há nenhum indício na Bíblia que demonstre que Jesus tenha rido sequer uma vez.

Em torno do riso, travou-se um grande debate, que vai longe, porque, se Jesus não riu uma única vez em sua vida humana, ele que é o grande modelo humano, (...) o riso torna-se estranho ao homem, ou pelo menos ao homem cristão. Inversamente, se é dito que o riso é

próprio do homem, é certo que, ao rir, o homem estará exprimindo melhor sua natureza (Le Goff apud Alberti, 1999: 69).

O mito de que “Jesus nunca riu” só se desenvolveu no fim do século IV. No Novo Testamento, todas as referências feitas ao riso são no sentido de condená-lo e de atribuir principalmente aos inimigos de Deus essa capacidade. Para Minois, esse mito teria conseqüências mortais para os cristãos, “já que não se fala que Jesus riu, é porque ele não riu, e como os cristãos devem imitá-lo em tudo, não devem rir”. Decerto, houve um esforço da Igreja em proteger a imagem de Cristo das perniciosidades ligadas ao riso. “O cristianismo afirma que Jesus é inteiramente homem, mas lhe recusa as particularidades da natureza humana, tais como o riso e o sexo. É suficiente que se aceite que ele comia” (2003: 123). Tal esforço, porém, foi infrutífero, pois a mais nobre criação divina não pareceu disposta, em nenhum momento histórico, a privar-se de tal faculdade (Carvalho, 2004).

Dessa forma, “o riso torna-se a prova por excelência da ambigüidade própria à condição humana: a superioridade em relação ao mundo físico e aos seres irracionais, e a inferioridade em relação ao transcendental e ao eterno” (Alberti, 1999: 69). A despeito das figuras risonhas de Francisco de Assis e Francisco de Sales, o cristianismo nunca foi muito propício ao riso, ao sorriso talvez, como nos lembra Minois, com “o riso implicando agressividade, e o sorriso, a submissão” (2003:112).

Apesar de muitos autores trabalharem essa idéia como fato irrefutável, outros ainda questionam se a sisudez de Jesus Cristo não fora uma estratégia bem sucedida da Igreja em relação a seu principal garoto-propaganda. À insolubilidade da questão “terá rido Jesus quiçá uma vez?”, Minois responde com ironia:

Jesus podia rir, mas nunca riu. Para afirmar o contrário, é preciso embarcar nas insolúveis contradições sobre a psicologia humano-divina, da qual só se pode sair com o auxílio da palavra mágica com a qual a Teologia resolve todos os problemas supremos: mistério! (2003: 125).

Mas, se não sabemos se Jesus, alguma vez, riu, o Diabo, seu velho conhecido, vive às gargalhadas e não faltam referências ao chamado “riso satânico” ou “diabólico”. Para Baudelaire (apud Haugen, 1988), o próprio aspecto fisiológico causado pelo riso (com espasmos, contração desordenada dos músculos da face etc.) são provas da dimensão satânica do fenômeno. Grande parte dessa associação existe, inclusive, graças

à Igreja, que sempre se esforçou para atribuir ao riso o estigma de coisa do demônio. Tal aproximação, contudo, sofreu mutações ao longo da história. No mundo rabelaisiano, por exemplo, onde há a carnavalização do inferno, “o riso aparece como arma suprema para superar o medo”, pois “quem ri do inferno pode rir de tudo” (Minois, 2003: 275). É mais forte aquele que tem a capacidade de rir do assustador, idéia que vai aparecer mais à frente, quando tratarmos do riso de superioridade.

Se aproximação entre o diabo e o riso diminui o temor em relação ao poder do mundo subterrâneo e seus habitantes, cabe ao coisa-ruim encontrar, nas artes, espaço para permitir o riso sem, no entanto, perder de vista seu aspecto amedrontador. Caso contrário, ganharia ele ares de “espantalho cômico”, como sugeriu Bakhtin. Essa imagem do diabo “boa-praça”, que vive na fronteira entre o bem e o mal, entre a vida junto aos os homens e os martírios do subterrâneo, é constante tanto na literatura quando no folclore e na cultura popular:

Liminar parece, portanto, a figura do Diabo, quando representado como sujeito capaz de beneficiar e alegrar os homens. Como se houvesse escapado da tenebrosa sina de guardar em si todo o Mal, porém permanecendo sempre incapaz de uma conversão total ao Bem, ele é condenado a vagar, como todo ser ambíguo e indefinido, pelas margens da sociedade, da cultura e da religião (Carvalho, 2004: 6).

Neste trabalho, interessa-me sobretudo as interferências dos enredos infernais no cinema *trash*; o sucesso de satanás, todavia, extrapola, e muito, os domínios do cinema de horror. A imagem do anti-cristo é, sem dúvida, uma das mais presentes, tanto nas artes, como na vivência cotidiana dos indivíduos: no anedotário, no folclore, nas simpatias. Prova disso é a quantidade de nomes com os quais é evocado: de acordo com o Houaiss, existem 137 sinônimos¹¹⁸ para a palavra diabo. Já para Deus, o dicionário nos indica os escassos quatro sinônimos de *divindade*. “Enquanto a imagem de Deus é

¹¹⁸ São eles: anhangá ou anhangá, anhangüera, arrenegado, azucrim, barzabu, barzabum, beijudo, belzebu, berzabu, berzabum, berzebu, bicho-preto, bode-preto, brazabum, bute, cafuçú, cafute, caneco, caneta, canheta, canhim, canhoto, cão, cão-miúdo, cão-tinhoso, capa-verde, capeta, capete, capiroto, careca, carocho, chavelhudo, cifé, coisa, coisa-à-toa, coisa-má, coisa-ruim, condenado, coxo, cramulhano, cujo, debo, decho, demo, demonho, demônio, demontre, diá, diabinho, diabrete, diabro, diacho, diale, dialho, diangas, diangras, dianho, diasco, diogo, dragão, droga, dubá, éblis, ele, excomungado, farrapeiro, fate, feio, figura, fioto, fute, futrico, galhardo, gato-preto, grão-tinhoso, guedelha, indivíduo, inimigo, jeropari, jurupari, labrego, lá-de-baixo, Lúcifer, macacão, macaco, mafarrico, maior, má-jeira, maldito, mal-encarado, maligno, malino, malvado, manfarrico, mau, mico, mofento, mofino, moleque, molequedo-surrão, não-sei-que-diga, nem-sei-que-diga, nico, pé-cascudo, pé-de-cabra, pé-de-gancho, pé-de-pato, pé-de-peia, pêro-botelho, pedro-botelho, peneireiro, porco, porco-sujo, provinco, que-diga, rabão, rabudo, rapaz, romãozinho, sapucaio, sarnento, satã, satanás, satânico, serpente, sujo, taneco, temba, tendeiro, tentação, tentador, tição, tinhoso, tinsnado, zarapelho.

fixa (o bom e sábio Ancião), o Capeta não teve limites na sua imaginação diabólica, quando resolvia aparecer e tentar os filhos de Eva” (Mott apud Carvalho, 2004: 9).

Dentro do cinema *trash*, a principal temática é, sem dúvida, a do universo infernal e todos os seus frequentadores habituais: zumbis, fantasmas, monstros, seres abissais, mortos-vivos, caveiras etc, além, é claro, de seu principal anfitrião. O site da internet mais citado pelos fãs, a propósito, tem o sugestivo nome de *Boca do Inferno*¹¹⁹. Os filmes de zumbis, como os dirigidos por George Romero e Lucio Fulci, são alguns dos mais celebrados no gênero, e, no terror nacional, também está em Mojica e seu coveiro Zé do Caixão¹²⁰ a principal referência.

A noite dos mortos-vivos (1968), de Romero, é cultuado hoje como uma das principais produções do cinema de horror de todos os tempos, e foi o primeiro de uma extensa e lucrativa série de filmes envolvendo zumbis comedores de carne humana¹²¹.

Aí vêm eles, erguendo-se do fundo dos túmulos, enchendo a noite de gritos, manchando a terra de sangue... Aí estão eles, caminhando ao ritmo da morte, limpando o sangue dos lábios... (do livro *A Noite dos Mortos Vivos* (1974), de John Russo, baseado no roteiro do filme homônimo¹²²).

Os aficionados por filmes de zumbi são bastante articulados, a ponto de terem criado a manifestação cultural que hoje é uma das mais emblemáticas da comunidade do horror: a *Zombie Walk*, uma encenação em praça pública, onde os fãs se fantasiam de zumbis e simulam uma invasão ao estilo dos filmes de Romero em áreas movimentadas de grandes cidades do mundo¹²³ (no Rio de Janeiro¹²⁴, por exemplo, ela costuma ser

¹¹⁹ www.bocadoinferno.com

¹²⁰ Na história criada por José Mojica, o verdadeiro nome de Zé do Caixão é Josefel Zanatas, Satanás ao contrário.

¹²¹ O sucesso dos filmes de zumbi extrapolou, inclusive, os domínios do cinema; prova disso é a lucrativa série de jogos eletrônicos *Resident Evil*, com temática baseada nos filmes de Romero. O jogo para vídeo-game e computador é sucesso em diversos países e um exemplo de sua popularidade no Brasil é que existem centenas de comunidades do Orkut que reúnem usuários do game, a maior delas com mais de 70 mil membros.

¹²² Citado no artigo de Renato Rosatti, disponível em:
<http://www.bocadoinferno.com/romepeige/artigos/noite.html>

¹²³ A idéia da *Zombie Walk* surgiu no Canadá, em 2003, quando, às vésperas do Halloween, seis fãs de filmes de terror saíram às ruas de Toronto fantasiados de zumbis. Hoje, o evento já acontece em países como Estados Unidos, Inglaterra, Suécia, Alemanha, Holanda, Polônia e Austrália (Vale, 2007).

¹²⁴ No Brasil, além do Rio de Janeiro, outras capitais também possuem suas versões da *Zombie Walk*: São Paulo, Porto Alegre, Recife, Belo Horizonte, Manaus, Fortaleza, Florianópolis, Curitiba, Goiânia, João Pessoa, São Luís, Belém, Maceió, além de Brasília. Outras cidades do interior e das regiões metropolitanas também estão começando a organizar as suas, e também mantêm comunidades no Orkut. Todas as comunidades das *zombie walk* brasileiras podem ser vistas em:
<http://www.orkut.com.br/Main#UniversalSearch.aspx?pno=1&searchFor=C&q=zombie+walk>

marcada no feriado do dia de finados, na Avenida Atlântica, orla de Copacabana, uma das principais áreas de lazer da Zona Sul). O evento é programado previamente pela Internet, em sites específicos e em comunidades de redes de relacionamento e, para participar, o sujeito só precisa aparecer a caráter no dia, hora e local combinados (Vale, 2007).

A explicação do fascínio que bizarra figura do zumbi, ente que “traduz a bestialidade que teima em escapar ao moribundo conceito de humano”, exerce, para Vale (2007: 8), passa pela lógica do *outsider*, idéia que se coaduna com o que foi discutido no capítulo 4:

O afeto dos participantes de Zombie Walks pelos desconjuntados mortos-vivos que arrastam miseravelmente as carcaças pútridas pelos filmes *trash*, e não pelos heróis que lutam a todo custo pela manutenção da sua condição de humanidade, ou ainda por monstros mais glamourosos, portanto, é peculiar. Mas pode ser explicada pelo que se pode chamar de lógica do “*outsider*”, a identidade alternativa disponível no mercado de perfis para cooptar, através de nichos específicos, aqueles que não se enquadram nos modelos dominantes. Da mesma maneira que seus fãs, cujo gosto pelo grotesco é considerado repreensível em geral, Romero é um *outsider* – na verdade, um modelo de *outsider* bem-sucedido (Vale, 2007: 7).

5.7 Rindo do que é horrível

Uma questão comum às obras de Platão e Aristóteles é o fato de ambas abordarem o objeto do riso através da negação ao trágico, ou seja, os dois pensadores, ao estudarem o cômico e suas motivações, estavam preocupados, antes de tudo, em encontrar características que ajudassem a compreender a negação da tragédia. Para Aristóteles, a principal diferença entre os dois modos de ação dramática é que, enquanto a tragédia representa as ações humanas nobres, a comédia se dedica aos atos baixos. Séculos antes de Bakhtin ter estudado o rebaixamento como forma positiva de apego ao grotesco, percebemos em Aristóteles uma ligação entre o que é baixo, vil, e o que causa uma espécie de prazer que leva ao riso.

Há, entretanto, uma preocupação constante de Aristóteles em deixar claro que existe um limite para esse baixo: “A comédia, é, como dissemos, a representação de homens baixos; contudo ela não cobre toda baixeza: o cômico é apenas uma parte do torpe; com efeito, o cômico consiste em um defeito ou torpeza que não causa dor nem destruição” (Aristóteles apud Alberti, 1999). Fica claro, assim, que a dimensão dada

pelo autor grego é bem menos ambiciosa do que a proposta por Bakhtin centenas de anos depois. Apesar de reconhecer a estreita ligação entre o baixo e o riso, essa questão não era enxergada dentro de um quadro tão positivo como faz Bakhtin, mas, antes, como uma espécie de reprovação.

Em um determinado momento da *Poética*, como explica Alberti (1999: 47), Aristóteles nos indica que “o cômico é um defeito anódino que não suscita terror nem piedade. Em outras palavras: o que nos leva ao riso não é o *pathos* trágico que nos leva ao arrepio e ao choro.” Esse trecho se aproxima da idéia expressa no primeiro parágrafo deste capítulo. Quando afirmo que uma cena de terror leva ao riso é porque ela atravessou alguma fronteira que permitiu ao indivíduo passar do *pathos* trágico ao cômico: em vez de assustar-se ou sentir-se angustiado com a sucessão das cenas, o espectador é levado às gargalhadas¹²⁵. A questão que torna essa situação bem mais complexa é que, se não temos condições de discernir qual é, exatamente, esse ponto de mudança, podemos, com certeza, afirmar que ele varia de pessoa para pessoa, o que explica as discussões entre fãs, que analisarei mais adiante, em que alguns acham determinado filme engraçadíssimo, enquanto outros se ofendem porque se sentiram verdadeiramente amedrontados.

As pessoas riem agora de tantas coisas diferentes que não é fácil dizer do que riem. Quintiliano dedicou um longo capítulo ao ridículo, mas acho que ele não o explicou tão bem em muitas palavras como Aristóteles o fez em duas, quando ele diz que o ridículo é a deformidade sem dor nem dano (Monboddo apud Alberti, 1999: 123).

Quando Aristóteles afirma que não encontra no baixo da comédia nada que o aproxime do terror e do trágico, isso se deve, provavelmente, ao fato do pensador ter se dedicado a essa discussão sob o viés da prática de criação das obras, e não das paixões que dela se originam. Em termos atuais, poderíamos dizer que Aristóteles estava preocupado menos com o momento da recepção do que com o da produção. Assim, para um produtor pode ser mais fácil (ou menos complexo) definir que tipo de estilo dramático se pretende: “vou fazer um *gore*”, ou, “vou escrever um *terrir*”. As diferentes sensações que esses produtos culturais irão despertar em seus públicos, porém, são bem mais difíceis de serem presumidas. Há, ainda, obviamente, o fato de que os gêneros

¹²⁵ Aqui, ao falar em cenas de terror, me refiro aos filmes violentos onde não há uma intenção clara de provocar o riso, como é o caso do subgênero *terrir* ou outros onde há deliberadamente um apelo ao humor. Pois, nesses casos, os motivos que levam ao riso são óbvios.

raramente se apresentam *puros* nas produções culturais; o alívio cômico, inclusive, é constante em diferentes estilos de obras, e isso não é diferente nos filmes de terror.

Aristóteles só faz algum tipo de menção às implicações do riso (e não somente aos seus objetivos na criação) quando discute o comportamento da juventude, no livro II da *Retórica*, em que defende que uma das características dos jovens é serem “zombeteiros”, “amigos da alegria”, e, portanto, “adoram zombar dos outros”. Para ele, “a zombaria é um insulto gracioso” e o insulto “a degradação do outro por diversão”. Segundo Skinner, “a sugestão básica é que a alegria induzida pela zombaria é sempre uma expressão de desprezo, de escárnio” (2002: 16-17).

Nesse ponto, a teoria de Aristóteles se aproxima de um assunto muito pertinente para essa pesquisa. Se, até agora, a discussão sobre o riso ficou concentrada no que faz rir, ou seja, nas sutilezas do risível, há outra importante questão: o riso na fruição do *trash* como forma de legitimação e demonstração de capital *subcultural* e superioridade. Ou seja, quando mais importante não é do quê se ri, mas como se ri, na companhia de quem, e para quais propósitos. A análise prática desse tipo de riso se dá, então, na verificação da sociabilidade mantida em torno desses produtos. Ao mesmo tempo, se Aristóteles apenas toca nesse assunto, para outros estudiosos é justamente através da sensação de superioridade que o estudo do riso vai se justificar. Outros pensadores da Antigüidade também tangenciaram o tema, como é o caso de Quintiliano:

O riso tem sua origem em coisas que são de algum modo ou deformadas ou indignas (...). Nossa alegria não está muito longe da derisão, já que a emoção incontável expressa por ela será freqüentemente a de uma superioridade desdenhosa. Quando rimos, estamos freqüentemente nos gabando ou glorificando (Apud Skinner, 2002: 21).

5.8 A satisfação pela superioridade e o alívio de pulsões: o riso *hobbesiano* e o riso psicanalítico

Cair de repente nos dispõe a chorar. Ver os outros caírem nos dispõe a rir (Thomas Hobbes apud Skinner, 2002: 56)

Os estudos que analisam o riso sob a perspectiva da superioridade costumam citar Thomas Hobbes como o principal representante dessa linha teórica. Consciente de que o esse tipo de riso encontra suas origens nos escritos da Antigüidade, ao desenvolver sua teoria sobre o fenômeno, é principalmente em Aristóteles que Hobbes vai se basear. Ele estuda o riso a partir da discussão sobre as paixões. Segundo o autor,

a paixão que o suscita é o orgulho que sentimos ao percebermos nossa capacidade ou superioridade: “quando experimentamos a súbita intuição de nossa diferença e superioridade, nós mesmos fervilhamos de alegria” (Skinner, 2002: 52),

Devemos entender essa concepção tendo em vista o quadro de seu sistema filosófico, ou seja, compreender que, assim como todas as paixões, o riso está a serviço das relações de poder entre os homens, à sua *natureza política* (Alberti, 1999).

As principais críticas à teoria do riso da superioridade, de Hobbes, se fixaram em duas premissas bastante simples: nem todo riso é a constatação da nossa superioridade, nem toda constatação de superioridade leva ao riso. O fato é que o próprio autor tem consciência desses limites, e, inclusive, o ponto de vista sobre esse tipo de motivação para o riso é duramente repreendida por ele em *Leviatã*, quando acusa de pusilanimidade aquele que ri dos defeitos alheios, já que os espíritos elevados devem comparar-se apenas aos mais hábeis.

A associação entre riso e superioridade também foi a tônica da análise de Baudelaire. Em *De l'essence du rire et généralement du comique dans les arts plastiques* (1855), o autor expressa a idéia de que o riso comporta uma dimensão de orgulho por não sermos nós os protagonistas de certos disparates. Um exemplo que ele dá é a clássica situação de quando alguém cai: rimos porque desenvolvemos um sentimento de superioridade, que pode não ser consciente, mas que aparece diante da constatação de que, diferentemente daquele sujeito, nós continuamos caminhando tranqüilamente pela rua. Assim, nosso riso seria, antes de tudo, “dirigido contra a fraqueza e o infortúnio dos outros” (Baudelaire apud Haugen, 1988: 13).

Apesar de não citar diretamente Hobbes dentre as suas referências, Baudelaire se aproxima do inglês na hora de fazer um julgamento moral sobre o riso, classificando o ato de “um fenômeno deplorável”, pois se trataria da “fraqueza regozijando-se às custas da fraqueza”, pela mesma lógica hobbesiana de que os bons não deveriam se comparar aos mais fracos. Quando trata do riso sobre o grotesco, Baudelaire admite que é mais difícil enquadrar esse riso dentro da teoria geral sobre a superioridade. A saída encontrada é dizer que não se trata da expressão da idéia de superioridade do homem sobre o homem, mas do homem em relação à natureza, pois, mesmo que o grotesco seja uma criação humana, ele guarda sempre um vínculo com os aspectos naturais (a tal mistura entre a representação de formas humanas, animais e vegetais citada no início do capítulo). Todavia, o francês reconhece que há vários tipos de riso, e nem todos passam

necessariamente pela constatação de nossa superioridade, sua análise, inclusive, se aproxima da realizada por Freud a respeito das pulsões (Haugen, 1988).

Assim como outros autores, Baudelaire faz uma distinção entre a alegria e o riso. A alegria seria um estado de alma único, enquanto o riso seria a expressão de um sentimento duplo e contraditório, relativo à situação já comentada, de superioridade em relação aos demais animais e inferioridade frente a Deus (Haugen, 1988).

A maioria dos textos que retomam a teoria de Hobbes costuma destacar o ponto em que ele discorre sobre o “rir da inferioridade alheia”, o autor, no entanto, se dedica igualmente ao riso diante da percepção de nossas próprias capacidades, o que não é, necessariamente, um riso negativo. No caso desta pesquisa, isso se aplicaria a uma constatação da possibilidade que temos de rir perante algo que deveria nos provocar medo. Ao rir da morte, de certa forma, estamos lidando com uma série de tabus que a morte representa em nossa sociedade. Essa linha de raciocínio se aproxima da concepção de Freud. Em sua “teoria do alívio”, ele argumenta que o riso abre possibilidades para expressarmos impulsos socialmente proibidos, ou reprimidos, relacionados ao sexo e à violência e também para o aspecto lúdico que grande parte das pessoas negligencia na vida adulta. Outros autores também associam a importância do riso a uma forma mais leve de se lidar com a morte. Para Umberto Eco, por exemplo, o riso ajuda a tornar aceitável a idéia insuportável da morte (Alberti, 1999; Duarte, 2006).

O riso relaciona-se, assim, com a tragicidade da vida, mas também com a capacidade de distanciamento: o prazer de pensar, o gosto do engano e a possibilidade de subverter provisoriamente, através do jogo, a condenação à morte e tudo aquilo que a representa. Em geral visto como sinal de alegria, o riso pode revelar o sofrimento em toda a sua crueza. (...) O sorriso ambíguo e irônico, indicador de ceticismo, que resulta dessa antevisão da morte, coloca-a em dúvida e permite afastar a indesejada para um momento improvável e perdido num futuro incerto, ou então coloca no seu raio de atuação apenas o outro e não o eu (Duarte, 2006).

Para Victor Hugo (2004), e principalmente para Kayser (2003), o grotesco comporta um terrível que amedronta. O autor alemão chega a afirmar que “no grotesco não se trata do medo da morte, mas da angústia de viver” — ou seja, há, no conteúdo das obras que se utilizam do grotesco, um caráter sombrio. Já no grotesco da cultura popular medieval, trabalhado por Bakhtin (1993), o medo é vencido pelo riso e tem sempre um tom de “bobagem alegre”. A mistura entre medo e humor é muito forte na produção de *trash*, muitos filmes que tratam de temas teoricamente amedrontadores

como monstros, carnificinas, assassinatos acabam descambando para o humor galhofa. Tal efeito, todavia, não é encontrado de forma igual em todos os indivíduos, e é essa discrepância de reações uma das motivações que levou a psicanálise a se interessar pelo riso.

Eu pensava que, contrariamente à espirituosidade e ao humor, que não são dados a todo mundo, o cômico seria universal e acessível a todos, não importando o nível cultural. Ora, encontrei adultos dotados do mais alto senso de humor, capazes de tiradas de grande ironia, e que entretanto, em vez de rir, assustavam-se com o cômico. Revendo espetáculos de *clowns* e filmes cômicos e colocando-me do ponto de vista daqueles adultos, fui obrigado a reconhecer que tinham razão: o que nos faz rir nos filmes cômicos é a representação das situações mais angustiantes possíveis, desde as agonias primitivas de Winnicott até a angústia de castração, passando pela angústia de abandono e a angústia de despedaçamento. Por que rimos daquilo que nos dá medo? (Diatkine, 2005).

Gilbert Diatkine, em uma conferência proferida na Sociedade Psicanalítica de Paris, discutiu trabalhos sobre o riso realizados por psicanalistas. Ele afirma que ao mostrar uma cena trágica, o cinema pode suscitar tanto o riso quanto a emoção. No caso do riso, ele acontece porque durante a fruição foram acionados mecanismos que levam o superego a se enganar, pois ele se põe em alerta à toa, o que Freud chama de economia de investimento¹²⁶, gerada pela constatação brusca de que as forças internas mobilizadas para se lidar com um perigo iminente são inócuas, porque o perigo de fato não existe.

Eco cita a mesma questão ao falar da sensação de sublime que sentimos diante de situações ligadas aparentemente ao medo, mas que são, na verdade, inofensivas. Ele cita como exemplos nossas reações diante de um temporal, um mar tempestuoso, um penhasco inacessível, cataratas e cavernas, “impressões que podem resultar deleitosas quando se sente horror de algo que não nos pode possuir nem fazer mal” (Eco, 2007: 272).

É o que Diatkine chama de “momento em que o uso refinado dos processos secundários coincide com uma irrupção dos processos primários do inconsciente”, ou seja, quando “o espectador está ao mesmo tempo totalmente afastado do personagem e totalmente identificado com ele” (2005: 12) e as “pulsões recalcadas encontram um

¹²⁶ Ao tratar do riso, Freud separa sua análise em três questões: o chiste, o humor e o cômico. No entanto, diversos autores que se dedicaram ao estudo das considerações de Freud e das relações entre o riso e a psicanálise relativizam tal separação.

modo de se satisfazer com prazer, justamente ali onde esperaríamos que sua expressão trouxesse angústia” (2005:14). Essa idéia de “pulsões recalcadas” é interessante, porque associa o riso a uma forma de descarregar certos impulsos proibidos que nos cercam. Freud (1969), sobre isso, afirma que o riso autoriza pulsões sexuais e agressivas que nos são normalmente censuradas.

Diatkine acredita que, da mesma forma que grande parte dos escritos de Freud sobre o humor se baseiam em análises sobre o poder da palavra de duplo sentido, há, no cinema, e nas demais formas de representação não necessariamente verbais, a possibilidade de se trabalhar com mais de um nível de significação. A ambigüidade entre o trágico e o humorístico estaria, assim, sempre no limite interpretativo do espectador. “Como podemos rir das infelicidades de um vagabundo ameaçado de cair no vazio ou de ser devorado por canibais?”, pergunta-nos o autor. A resposta aparece alinhada à idéia de Freud sobre a constatação do “falso medo”: “no cômico, o espectador ‘participa psiquicamente’ da cena e se identifica primeiro com a vítima, antes de se desligar dela bruscamente, visto ter certeza de que nada de grave acontecerá” (Diatkine, 2005: 8).

É como se, ao assistirmos uma cena de assassinato, a partir de um determinado instante, conseguíssemos nos afastar suficientemente da cena para aceitar que nada verdadeiramente grave vai acontecer àquele sujeito (ator) e muito menos a nós mesmos. Os filmes *trash* permitem mais facilmente esse tipo de sensação porque a forma como são conduzidos, “que deixam a marca de sua gênese”, como afirma Bourdieu, torna mais fácil esse deslocamento, esse afastamento abrupto em relação à trama. É mais difícil nos identificarmos com os personagens de filmes *trash* a ponto de sofrermos juntos com eles. A própria forma de decodificação está, a todo o momento, nos lembrando que aquilo não é para ser levado a sério.

5.9 As sutilezas do riso na cultura *trash*

Demoníacas formas que assustam e aterrorizam podem prestar-se igualmente a divertir os homens. A monstruosidade tanto pode ser terrível como risível (Carvalho, 2004: 11).

Um tema interessante na relação entre o riso e o “lixo cultural” é que há, no *trash*, a questão do efeito involuntário, ou seja, do inacabado, do mal feito, que nesta comunidade significaria aquilo que deu errado, que não atingiu o “correto”, o “normal”,

o esteticamente desejável. Um filme, por exemplo, que *não* foi feito com a intenção de ser *trash*, mas que acaba sendo celebrado por apresentar falhas na direção, na atuação, nos cenários ou nos efeitos especiais. Se pensarmos em uma comparação com as teorias do grotesco, podemos lembrar que para Kayser ele é sempre voluntário, porque parte da intenção do autor. Já no grotesco medieval, como o entende Bakhtin, essa idéia não poderia sequer existir, porque o belo e o correto nunca foram pretendidos, eles nunca se configuraram como um objetivo da criação conjunta daquela arte popular. Na produção atual de *trash*, mesmo quando esse “estilo” aparece deliberadamente, há sempre a noção do “bem-feito”, mesmo que sirva unicamente para buscar-se a oposição.

Como já foi apresentado no capítulo anterior, os fãs de *trash* mantêm uma relação bastante ambígua com o cinema canônico. Apesar de apreciarem produções que negam peremptoriamente as regras do que é considerado, pelos árbitros do gosto, o cinema “de qualidade”, a maior parte deles consome *filmes de arte*. É interessante como se inverte a lógica proposta por Victor Hugo quando defende que o grotesco funciona como uma parada obrigatória para a fruição do belo. No caso dos fãs de *trash*, a obtenção de capital simbólico através do conhecimento e da apreciação dos cânones cinematográficos *permite* a obtenção de prazer no consumo do que é “lixo”. Aqui seria preciso *conhecer o belo* para *desfrutar do grotesco*. O belo, nesse caso específico, está relacionado à adequação aos padrões canônicos, ao que se denomina “grande arte” dentro do mundo do cinema. Ao dominar o que é “bom” e o que é “ruim” na sétima arte, o fã se sente à vontade para transitar por essas esferas, adotando distintos posicionamentos em relação a cada grupo de filmes (Bourdieu, 2007).

[O ridículo] é o oposto do belo (...) e essa causa do riso é peculiar à nossa espécie, porque nenhum animal sobre a terra, exceto o homem, tem algum senso do belo, nem conseqüentemente do deformado. E quanto mais elevado for o nosso senso do belo, mais viva e correta, ao mesmo tempo, será nossa percepção do ridículo; ao passo que aqueles que não têm um gosto correto do belo serão inclinados a rir daquilo que não sabem o que é (Monboddo apud Alberti, 1999: 123).

É interessante como James Burnett (Lorde Monboddo), filósofo do século XVIII, fala em “percepção correta do ridículo”, pois essa idéia apareceu de forma recorrente durante minhas entrevistas e na análise da sociabilidade mantida pelos fãs através da Internet. Ou seja, a noção de que seria possível apontar uma maneira *correta* de se apreciar o “lixo cultural”.

Existe uma diferença muito grande entre o ridículo que aparece no filme do Fellini e o que aparece em um filme do Pepa [*responsável pela produtora independente Pepa Filmes, apresentada no capítulo 3*] ou mesmo dos Trapalhões, sei lá. (...) Uma maneira simples de você enxergar isso é pensar: existe algum motivo pra essa cena existir ou ela só está ali pros espectadores rirem? Se a resposta for essa, é sem motivo, e pode ser *trash*. Quando há uma razão, um contexto da obra do cara, não é *trash*. Mas é claro que pra quem não entende nada de cinema, Fellini e Renato Aragão podem fazer parte da mesma escola [*risos*] (...) Quando alguém te indica um filme “porque fulano achou bom”, você sempre quer saber quem é o fulano, né, pra saber se pode confiar. A mesma coisa aqui: se alguém te fala “pô, fulano falou que o filme tal é um *trash* dos bons”, você tem que saber quem é o fulano. Porque o que é *trash* pra mim não é pra você, e não é pro fulano, sabe? (Henrique, 24 anos, estudante de cinema, Rio de Janeiro).

Tem uns caras que confundem *trash* com “bobajada”. Querem rir mesmo do que não tem graça. Ah... o cara tem um narigão, a mulher tem uma perna mecânica, tem um anão vestido de duende. E daí? Tem que separar o que é *trash* e o que é besteira. Quando o Tarantino coloca uma mulher de perna de metralhadora [*situação do filme Planeta Terror (2007), parte do Grindhouse dirigida, na verdade, por Robert Rodriguez*], é *trash* sim, mas nem sempre é, tem que ter um *feeling*. Senão daqui a pouco *Zorra Total* é *trash* também (Javier, 27 anos, engenheiro, Rio de Janeiro).

Aqui é possível fazer, então, duas colocações a respeito do que já foi debatido no capítulo 4 sobre a importância da posse de capital cultural e subcultural nesse tipo de consumo. Considero que a posse de conhecimento sobre o belo, aqui traduzido em intimidade com os elementos que caracterizam o cinema de arte e suas linguagens, permite ao indivíduo identificar o ridículo e se deleitar com ele, se assim o desejar. Igualmente, o acúmulo de capital subcultural permite reconhecer, mesmo no conjunto de objetos ridículos, ou, dentro do enorme campo do audiovisual *trash*, aquilo que merece ser objeto de culto, pois nem todas as besteiras postadas diariamente no YouTube ou veiculadas pela mídia massiva passam por esse processo de redenção cultural.

O contraste entre os entusiastas que circulam com maior desenvoltura pelas ambíguas sensações provocadas por esse tipo de filmes fica ainda mais evidente quando ocorre a fruição compartilhada, em cinemas ou eventos dedicados ao gênero, como está explícito no depoimento de André, 17 anos, carioca, estudante do ensino médio:

Eu não gosto quando tem exibição pública, ou muito barata, porque aí vai qualquer um, ficam rindo fora de hora, é gente que não entende nada do assunto...

“Qualquer um”, no sentido pretendido por esse fã, é qualquer um que não possua o capital subcultural suficiente para lidar com esse tipo de filmes, ou seja, é preciso ser iniciado em *trash* para poder apreciar o evento de maneira *certa*. Quem não conhece os códigos internos dessa comunidade de fãs, corre o risco de “rir na hora errada”.

5.9.1 “Quem já riu de um filme de terror?”

O que seremos de nós, criaturas pecadoras, sem o medo, talvez o mais benéfico e afetuoso dos dons divinos? (Jorge de Burgos em *O nome da rosa* — Eco, 2003: 455).

Na comunidade “Trash, Gore e Terror em Geral”, do Orkut, um membro criou um tópico de discussão intitulado “Quem já riu de um filme de terror?”. A observação do debate que foi desenvolvido pelos fãs deixa clara a divergência entre uma minoria que gosta do filme pelo que ele é, pela sensação de medo que ele provoca (ou pretende provocar), e a maioria que aprecia a experiência da decodificação, ou seja, que é atraída pela comicidade criada a partir da tentativa fracassada de amedrontar. Assim, o humor defendido por alguns como o fator principal para o apreço pelo gênero gera irritação em outros.

No início do tópico, vinte pessoas responderam citando exemplos de produções que acharam engraçadas e explicando o porquê. O vigésimo-primeiro comentário, porém, interrompe o inventário de momentos cômicos vividos em exibições de filmes de terror. Um fã, identificado como Guilherme, 22 anos, estudante de Comunicação do Distrito Federal, e que foi entrevistado por mim para esta pesquisa, dá seu depoimento:

Acho bem idiota rir em filme de terror. Rir do fred até que vai pois ele é sarcástico e irônico, mas rir no sexta feira 13? puff, odeio playboys que vão ao cinema ver filme de terror e estragam minha diversão, quer rir vai ver american pie, ir ao cinema pra ver filme de terror e rir pra se auto afirmar pra namorada é ridículo. O que sexta feira 13 tem de engraçado? a cara do jason? QUando fui ao cinema ver exorcita, e todo mundo mijando de rir. Da um tempo, aprendam a assistir um filme de terror, pelo menos não atrapalhe quem está querendo entrar no clima do filme. Rir do que o Fred fala é normal, rir do filme é estúpido. sinto muito.”¹²⁷ (sic)

¹²⁷ Fred, é o personagem Freddy Krugger, do filme *A hora do pesadelo*. “Exorcita” trata-se de uma menção ao filme “O exorcista”.

É interessante o uso da expressão “aprendam a assistir um filme de terror”, pois ela corrobora a hipótese de que existe uma forma correta de se assistir esse tipo de produção. Após a divulgação do comentário acima, outros fãs, que aqui indicarei através de números, se manifestaram sobre o assunto¹²⁸:

Eu fiquei com raiva das pessoas que riram em Visões, no cinema. Tirou toda minha concentração do filme. (sic) (Fã 1)

Eu também acho que quem fica rindo sem motivo de filmes de terror é abobado e só quer se auto-afirmar. Mas o rapaz ali disse que acha idiotice rir dos filmes da série "Sexta Feira 13"... putz, cara, vamos combinar, mas a série sempre foi palhaçada assumida. Eu rio sim (sic). (Fã 2)

Engraçado???????????? Quase morri de rir assistindo Premonição 3: hauhauhauhauhauh Quase tive um ataque histérico assistindo A caverna Maldita KKKKKKKKKK. (sic) (Fã 3)

Guilherme, então, escreve mais um comentário:

Alguém que tem cabeça e que consegue ver um filme levando a sério não iria rir de sexta-feira 13, o filme pode até ser *trash*.. mas não é ao ponto de alguém dar gargalhadas do filme. talvez o Jason x. Eu acho idiota mesmo esse tipo de colocação bem como o tópico. Filme de terror só foi feito pra rir quando tem ironia e sarcasmo. pessoas que vão ao cinema ver um filme de terror pra rir, devia ficar em casa ou devia ir a merda. Coisa mais estúpida.. Fui ver paixão de cristo e teve gente rindo. Não sou cristão e to pouco me lixando pro lado religioso que o filme quis passar, mas não tem nada de engraçado e olha que o final é MUITO trash. Mania de querer ridicularizar tudo. queria ser pateta igual a quem ri desse tipo de filme, talvez eu iria ter uma vida regada a ignorancia e seria mais feliz”. (sic)

O comentário nada simpático provoca mais reações dentro do tópico:

Guilherme, saiba que não é nada legal você ficar julgando a inteligência dos outros, principalmente a minha. Tenha mais cuidado com o que escreve depois, blz? Opiniões são opiniões e devem ser respeitadas, independente de concordarmos ou não com elas. Eu ri de Sexta-Feira 13, e daí? Já ri (e continuarei rindo) de muitos filmes que se levavam muito a sério e a série Sexta-Feira 13 continuações tem vários momentos de humor involuntário. Tirando Jason X, vai me dizer que você NÃO ri do Sexta-Feira 13: Parte VI?? (sic). (Fã 4)

¹²⁸ Optei por copiar integralmente os depoimentos, da maneira como foram escritos, para que não houvesse uma mudança no sentido, mesmo que não-intencional. Acredito que pela leitura do embate da forma com que ele foi desenvolvido ajuda a entender mais facilmente o ocorrido do que uma possível tentativa minha de transcrever a situação.

Apesar da tentativa de dissuasão por parte de alguns membros da comunidade, Guilherme mantém seu discurso a respeito do comportamento dos demais fãs:

Não, não ri. e to nem aí pro que você diz. Julgo mesmo, pois esse tipo de pessoa estraga a diversão de outras e isso é idiota. Qual a graça do Sexta feira 13 parte 6? Qual a graça em qualquer sexta feira 13? a cara do jason deformada? a mascara do jason cheia de bolinhas? Não, não tem graça. Pessoas morrendo da forma que morrem nos filmes não tem graça. Não foi um filme feito pra ser engraçado e não é. Mas foi o que eu falei, um dia vou tentar virar um bobo alegre, quem sabe assim a vida fica melhor (sic).

Em dois comentários de Guilherme aparece a mesma idéia que liga a atitude de rir dos filmes à ignorância, e, por conseguinte, a ignorância à felicidade: “queria ser pateta igual a quem ri desse tipo de filme, talvez eu iria ter uma vida regada a ignorancia e seria mais feliz” (sic) e “vou tentar virar um bobo alegre, quem sabe assim a vida fica melhor”. Aqui, a lógica da superioridade pelo riso aparece invertida: para o jovem, ele é superior aos outros justamente porque não acha engraçado ver “pessoas morrendo da forma que morrem” e os que riem (“patetas”, “bobos alegres”, “idiotas”, “estúpidos”) o fazem porque não conseguem captar a *essência* da produção. Outro comentário de Guilherme, depois da argumentação de fãs que consideram filmes da linha de *Sexta-Feira 13* cômicos, continuou gerando polêmica:

ermão, eu acompanho esse forum mesmo não postando. Se você gosta de dar risadas ou ir ao cinema e ver nego dando risada em um filme que você está levando a serio, problema é seu (sic)

Quando Incubus (1965) foi exibido no cinesesc, durante aquelas sessões com 2 filmes, que começavam 9:30 e acabavam perto das 02:00, muitas pessoas que frequentavam o lugar não eram fãs de cinema e muito menos de terror. Isso pq as sessões eram de graça. Fui em alguns dias, depois não tive mais vontade (sic). (Fã 5)

Guilherme, tu tem certeza que tu não tá sendo chato? Cara, se tu não gosta de rir de algum filme, seja de terror ou não, problema teu. Só tu não tem o direito de ficar apontando na cara dos outros que é errado. Me sinto ridiculo tendo que dizer esse tipo de coisa obvia pra alguém, mas enfim...Porra, mas nem da parte VI tu riu? Ela chega a ser forçadamente "terrific", foi feita com esse intuito, não é nem involuntário. Eu disse que rio quando ele interrompe um coito porque parece que ele tem uma predileção por isso, haha. E outra coisa, se vai no cinema, não pode reclamar dos outros, quer ver filme sem aguentar a imaturidade alheia, espera em DVD ou baixa por aí (sic). (Fã 4)

A última participação de Guilherme na discussão, antes do tópico ser apagado pelo moderador da comunidade (o que ocorreu devido à discórdia gerada entre os membros):

Eu sou fã de sexta feira 13 e sei que o Jason fica muito forte depois da parte vi.. mas ninguém ri do super-homem ou do hulk. Não tem graça, o filme não foi feito pra ser engraçado. Rir no cinema é algo que nego faz pra se auto afirmar (eu sou f****, eu não tenho medo e acho esse cara com o machado na cabeça engraçado.) ??? Mas não vou mais falar nada, pois sou piá e não sei nada de filme de terror. Quem ri é que sabe. Os filmes foram feitos pra isso mesmo”. (sic)

Ao falar em “rir para se auto-afirmar pra namorada”, Guilherme reafirma tanto a noção de superioridade que o riso pode representar quanto a questão da masculinidade associada a esse consumo, debatida no capítulo 2. Nesse caso, rir de um filme de terror visa à negação do medo, nas palavras do próprio jovem: “eu sou f****, eu não tenho medo e acho esse cara com o machado na cabeça engraçado”. A idéia de auto-afirmação também é recorrente não só em seus comentários como nos de outros membros que concordam com sua opinião.

Durante as entrevistas que realizei, o tema (“rir ou não rir de um filme de terror”) apareceu repetidas vezes e as opiniões variavam muito. De uma maneira geral, existem dois grupos dentro da comunidade de fãs: um defende que filmes *trash* devem ser respeitados como qualquer outro tipo de filme, ser ruim, ou tosco, como eles gostam de dizer, seria apenas um traço distintivo, assim como o tom “açucarado” seria uma característica das comédias românticas.

O outro grupo, ampla maioria, acredita que rir de um filme *trash* não só é aceitável como constitui um fim para esse tipo de apreciação, como fica evidente nos seguintes depoimentos:

Eu não consigo enxergar outro jeito de ver esses filmes se não for pra rir. Eu não entendo esses caras [*que levam a sério*]. Quando o Jason ou o Freddy matam alguém eles fazem o quê? Choram de pena? Aplaudem a belíssima cena que acabaram de ver, com atuações dignas de Oscar? Não, né? Imagino que não, se for tem que internar eles! É lógico que é engraçado, ainda mais se você estiver vendo com uma galera, aí você ri do filme e da risada dos outros, nego já dá gargalhada só pros outros rirem mesmo... [risos] (Bruno, 17 anos, estudante, Niterói).

Se eu vou ver um filme podreira é pra rir! Se eu quisesse ver um filme para elevar meus conhecimentos sobre a sétima arte, para me emocionar, para refletir, eu veria um iraniano, um Fellini... Se for pra ver um filme ruim, é pra me divertir, e é claro que o riso está implícito

nisso... Eu acho que quem leva filme *trash* a sério na verdade não entendeu a “alma do negócio”... (Marcelo, carioca de 24 anos, estudante de cinema)

A “alma do negócio”, que aparece de diferentes formas na argumentação de todos os fãs com quem entrei em contato, é a sensibilidade distinta através da qual um filme ruim pode ser visto. Assim, a “alma do negócio” é não levar a sério a fruição de um produto *trash*, é rir da própria decodificação, do inusitado de estar assistindo a um filme onde o ator principal é gago, ou em que uma geladeira é serial killer. Os fãs que não enxergam o lado cômico destes filmes são vistos com bastante ressalva pelos aficionados que admitem adotar o *camp* na mediação do consumo, mesmo que intuitivamente, conforme foi analisado no capítulo 4.

Em alguns casos, parece não haver discordância sobre a forma de decodificação. O filme *Inseticida* (2005) aparece na sessão “terror” do site de vendas DVD World. A sinopse de divulgação, no entanto, é bastante clara em relação aos objetivos da produção:

Prepare-se para a diversão. *Inseticida* é um filme com muita gosma e litros de sangue falso. Os atores são meio amadores, a maquiagem dá na cara e os insetos — que ficaram gigantes depois de uma experiência — foram desenvolvidos por computadores. São os ingredientes de um filme *trash* hilariante. Daqueles que nos fazem rir do começo ao fim. Se você sentir medo, procure um médico.

Na comunidade “Trash, Gore e Terror em Geral”, uma pessoa criou um tópico para discutir esse filme, mas houve apenas um comentário — parece que a produção não foi exatamente um sucesso entre os membros — corroborando o tom humorístico:

ridículo, porém divertido, filme classe Z, com insetos gigantes feitos de CGI fundo-de-quintal, e gostosas tomando banho (...) o filme é um lixo total e proposital, com diálogos ridículos, muitas minas gostosas peladas, CGI vergonhoso, atuações patéticas, lógica zero, etc. vejam como eu vi: com uma galera, tomando cerveja. é diversão na certa. Perfect party movie =D.

A única informação disponível no perfil desse usuário do Orkut é que ele é do sexo masculino, dado totalmente dispensável.

5.10 O riso parodístico na produção amadora: rindo da desgraça alheia?

Nenhum ser humano está livre de sentir uma estranha sensação de satisfação quando acontece uma desgraça com o seu próximo (Dostoievski em *Crime e Castigo*).

A paródia moderna é acusada por Bakhtin de ser puramente negativa. De fato, no universo da cultura *trash* não faltam referências a esse tipo de paródia, que visa somente à ridicularização alheia. Contudo, também há no *trash* um espaço para o riso que propõe a auto-ridicularização como forma de um “rir” do homem, de suas próprias falhas e desgraças.

Muitos exemplos desse tipo de produção aparecem através das redublagens e refilmagens, que são uma possibilidade interessante dentro do *trash*, pois criam uma abertura para o novo, a criação a partir da produção de outro, num ciclo que tende ao infinito quando associado ao uso de ferramentas facilitadoras como a Internet e os equipamentos digitais. Esse modelo de produto passou a ser muito freqüente em sites de armazenamento de vídeos, como o YouTube, e já foi debatido no capítulo 1, quando mencionei o fenômeno do *spoof* na rede.

A maior parte dos vídeos *trash* que são postados diariamente na rede são paródias de produtos de grande circulação, como programas de TV, filmes, seriados, comerciais ou de material surgido e difundido no próprio meio virtual. Fenômenos como a já citada “Dança do quadrado” e outros sucessos da Internet ganham, a cada minuto, versões parodísticas dos mais diferentes estilos.

Diversos teóricos da pós-modernidade já destacaram a centralidade da paródia como prática recorrente das poéticas contemporâneas. No horizonte pós-moderno, a paródia implica a dessacralização do original, além da validação de uma forma de “criação” baseada na repetição, na citação e na ironia. Para Frederic Jameson, que prefere o termo “pastiche”, um traço fundamental da cultura contemporânea pode ser encontrado no seu vício pela imitação, no ‘apetite do consumidor (apetite completamente original do ponto de vista histórico) por um mundo transformado em puras imagens de si mesmo e por pseudo-eventos e espetáculos’ (1994: 18) (Felinto, 2007: 4).

A abrangência desses pseudo-eventos, todavia, já ganha dimensões até mesmo comerciais. A popularidade de alguns vídeos no YouTube levou a empresa de telefonia móvel de São Paulo Aeiou a realizar uma propaganda de divulgação onde os protagonistas de diversos *hits*¹²⁹ da Internet aparecem cantando uma música-tema¹³⁰.

¹²⁹ Alguns dos vídeos que são “homenageados” no comercial:

Segundo Felinto (2007: 9), “essas produções compartilham um conjunto de características que poderia ser definido como próprio de uma ‘estética do inacabamento’”. Ou seja, como “índice de pauperismo técnico e abertura à complementação do produto pela intervenção criativa do público”, onde grande parte do sentido atribuído às imagens revela-se através das respostas e usos que os consumidores fazem na rede.

Um bom exemplo de como surge um fenômeno de *spoof* pode ser notado no já virtualmente célebre vídeo do choque de Lasier Martins¹³¹: há, no YouTube, um trecho de reportagem sobre a Festa da Uva, exibida em 1999 no programa *Jornal do Almoço* da emissora RBS TV, afiliada da Rede Globo no Rio Grande do Sul, em que o repórter Lasier Martins apresenta diferentes tipos de uva e, ao mexer em um dos cachos, toca em um fio de eletricidade e toma um violento choque, o que acabou indo ao ar, pois se tratava de uma tomada ao vivo. O vídeo foi parar no site em novembro de 2006 (destino de praticamente todas as imagens inusitadas veiculadas atualmente) e teve um grande número de acessos logo no primeiro dia¹³².

O comercial do programa *Vídeos Incríveis* do canal People + Arts é taxativo: “um estudo comprova: tanto homens quanto mulheres sentem prazer na desgraça alheia”. Conclusões como esta, que falam do apreço pelo sofrimento dos outros como uma característica *inata* do ser humano, poderiam levar a uma compreensão equivocada do êxito de um vídeo como o do choque. Assim, da mesma forma que um *shockumentary* faz sucesso ao mostrar cenas reais de acidentes e mortes (uma espécie de *Vídeos Incríveis* que terminaram mal), a grande procura pelas imagens poderia se dever simplesmente ao fato de haver ali um sujeito sofrendo fisicamente, graças à força da descarga elétrica, e socialmente, devido à humilhação da imagem ter ido ao ar no momento de seu trabalho e posteriormente virado alvo de chacota. Provavelmente, há quem tenha acessado o YouTube com a única intenção de rir do infortúnio de outrem,

“Sanduíche-iche” (trecho de entrevista com a nutricionista Ruth Lemos, para o SP TV, onde ela aparece gaguejando e repetindo o final das palavras): <http://br.youtube.com/watch?v=jhvZ-qRixtM>

“Tapa na pantera”(a atriz Maria Alice Vergueiro aparece em um vídeo ficcional onde interpreta uma senhora que é usuária de maconha há 30 anos): <http://br.youtube.com/watch?v=6rMloiFmSbw>

“Confissões de um emo”: <http://www.youtube.com/watch?v=OATq8YfIz-c>

“Dança do quadrado”: http://br.youtube.com/watch?v=Ktgsn_G59os

“Pirando o Cabeção” (O ator Sérgio Hondjakoff, ator que interpretou o Cabeção, no seriado Malhação, aparece dando uma entrevista bêbado e/ou drogado):

<http://br.youtube.com/watch?v=gcr2DPxt4Ug>

¹³⁰ <http://br.youtube.com/watch?v=6abiH1xtaZI>

¹³¹ Esse vídeo também faz parte da campanha publicitária da Aeiou.

¹³² <http://br.youtube.com/watch?v=ETUEWN7pte8> (vídeo original do choque)

mas acredito que justificar assim a popularidade do vídeo constituiria uma análise extremamente superficial. A possibilidade de outras interpretações fica clara se levarmos em consideração o que se seguiu ao enorme número de visitas ao *site*.

Logo na mesma semana em que as imagens foram colocadas no YouTube, começaram a aparecer várias versões parodísticas do vídeo, que vão desde refilmagens do incidente estreladas por crianças, jovens e adultos (há uma mostrando médicos fazendo a encenação no que parece ser uma sala de cirurgia) até montagens que sugerem possíveis culpados para o fato (dentre eles, Seu Madruga, do programa mexicano *Chaves*; monstros de seriados japoneses e Homer Simpson), passando pela simulação de outros acidentes envolvendo Lasier Martins (afogamento, ataque de um rato de pelúcia etc.), todos guardando semelhanças com a cena do choque, principalmente o grito dado pelo repórter.¹³³

Todos esses desdobramentos têm em comum o aspecto lúdico. O objetivo claro é o divertimento, em muitos vídeos de refilmagem aparecem “erros de gravação” com as pessoas não conseguindo segurar o riso e atrapalhando as filmagens. A presença de filmadoras digitais em celulares e máquinas fotográficas permite que a espontaneidade seja uma marca na realização destes produtos, que surgem em momentos inusitados, em reuniões de amigos e familiares.

Outro momento em que as práticas dos fãs de filmes *trash* parecem incentivar um riso que mais se aproximaria do carnaval bakhtiniano do que da paródia modernista, ou pós-modernista é nas *Zombie Walks*, como sugere Vale:

A *Zombie Walk* pode ser compreendida como uma forma carnavalesca, um motivo para reunir grupos com um universo cultural em comum, que de outro modo não demonstrariam o seu poder enquanto massa. E nesse sentido, a *Zombie Walk* não deixa de ser uma manifestação política. Na sua representação grotesca, a *Zombie Walk* também encerra um princípio de materialidade corporal. À luz do ensaio de Bakhtin sobre Rabelais, podemos pensar que as imagens do corpo oferecidas pelos filmes de horror e reproduzidas pelos participantes das *Zombie Walks* são também exageradas, numa época

¹³³ <http://br.youtube.com/watch?v=kFoDI6o2cHs&mode=related&search=> (paródia jovens)
http://br.youtube.com/watch?v=U_0tE1Q_3Ck&mode=related&search= (médicos)
<http://www.youtube.com/watch?v=eTJ-UV91vAU> (funk do choque)
<http://br.youtube.com/watch?v=X71irCGhzPs&mode=related&search=> (paródia adultos)
http://br.youtube.com/watch?v=aJhdo-_EMOM&mode=related&search= (paródia adultos)
<http://br.youtube.com/watch?v=lvQKFI6zKcg&mode=related&search=> (paródia jovens)
<http://br.youtube.com/watch?v=Nete0bSMb0U&mode=related&search=> (Lasier é comido por um rato)
<http://br.youtube.com/watch?v=tTCvPF4LyOQ&NR=1> (Lasier cai no lago São Bernardo)
<http://br.youtube.com/watch?v=e6vKIpcxzqY&mode=related&search=> (Lasier na Vila do Chaves)

em que os excessos, especialmente a obesidade, não são vistos com bons olhos (Vale, 2007: 9).

Os participantes da *Zombie Walk* riem deles mesmos, uns dos outros. Dessa forma, trata-se de um riso coletivo que, ao mesmo tempo, valoriza o que é baixo, feio, disforme, sujo. É importante, no entanto, fazermos uma ressalva: por mais que seja sedutora a idéia de enxergarmos nesse evento uma festividade medieval, dotada de impulsos tão positivos, cabe lembrar que, por mais que haja uma momentânea celebração de características típicas do realismo grotesco, acredito que esse ideal não extrapole a questão do consumo cultural¹³⁴ e da festa circunscrita àquele instante. Ou seja, o indivíduo pode sair da *Zombie Walk* com mais vontade de assistir aos filmes de zumbi, mas dificilmente disposto a desafiar os parâmetros culturais de estética corporal, o tabu da morte, as táticas de padronização dos sujeitos na pós-modernidade, os modelos de ocupação do espaço urbano ou quaisquer outras questões subjetivas que possam ser imputadas ao evento.

5.11 Qual é o riso da cultura *trash*?

Ao longo deste capítulo, apresentei algumas contribuições teóricas de estudiosos que se dedicaram à análise das implicações estéticas e sociais do grotesco e à ambigüidade do riso. O que procurei mostrar é que podemos pensar o tipo de estímulo à comicidade do *trash* principalmente através de duas lógicas: a do absurdo, da paródia, do exagero, do inusitado, ou seja, da não-congruência e a da distinção, e neste ponto a análise está totalmente ligada ao que foi discutido no capítulo 4.

Se levarmos em consideração as idéias de Hobbes, para quem “a alegria está na comparação de si mesmo com os outros” (Skinner, 2002: 63), podemos pensar que em filmes de terror, em produções toscas, em paródias etc. os sujeitos que estão em cena são ridicularizados ou sofrem (sejam os atores envolvidos em produções das quais no futuro se envergonharão, sejam as próprias vítimas de um *slasher*). O riso se explicaria porque os sujeitos que estão ali representados (ou representando) sofrem, morrem, são ridículos, “e eu estou confortavelmente sentado em meu sofá, assistindo”. Essa idéia apareceu em alguns momentos das minhas entrevistas, como no caso da fala do carioca

¹³⁴ Vale (2007:8) nos informa que “uma série de eventos pagos têm sido criados a reboque das passeatas, como mostras de cinema *trash*, ao menos no Canadá e nos EUA”.

Rodrigo, 28 anos, formado em jornalismo (atualmente estudando para concursos públicos):

Uma das coisas mais engraçadas do *Cinderela Baiana* é ver o Lázaro Ramos! O cara deve ter se arrependido muito de ter feito aquilo! Imagina, o cara hoje é todo conceituado e tal, é respeitado, mas tu vai lá no YouTube e tem ele lutando com o Alexandre Pires, numa cena que deve ter sido a pior cena de luta da história do cinema [risos]. Pô, é hilário, eu só fico imaginando alguém indo perguntar pra ele se é ele mesmo... Eu queria ver o que ele fala nessas horas...¹³⁵

Para Manuela, de 17 anos, estudante de Brasília (e uma das poucas mulheres que aceitaram dar entrevista), a graça da maior parte dos filmes de terror passa pelo reconhecimento da “burrice” das vítimas:

Meu Deus, não tem como dar certo, né? Adolescentes pegam o carro do pai escondido, entram por uma estrada escura, deserta, ou então resolvem explorar uma casa abandonada no meio do nada... É óbvio que vai dar merda. A gente já fica esperando a hora que vai aparecer alguém e matar eles, é bem-feito, né? Não dá pra ter pena de gente assim... É que nem aquele padre dos balões, meu, o cara é tão burro que eu até ri com essa história. Tá, é triste e tal, mas é engraçado também. Imagina se eu pego umas bolas de aniversário e resolvo sair voando pela janela...? A graça tá em você ver que alguém pode ser tão estúpido!¹³⁶

Já em relação à lógica da distinção de Hobbes, o *trash* comportaria um riso expresso pela idéia de que “eu rio porque me sinto feliz ao constatar minha superioridade em relação ao público normal, por conseguir extrair prazer de um tipo de produto que em outros causa repulsa, ou, mesmo dentro do grupo, eu rio para mostrar aos meus companheiros que estou realizando a decodificação da maneira *correta*”.

Ainda em relação à existência desse riso de superioridade, pode-se afirmar que o consumo mediado por uma sensibilidade estética distinta, como o caso do *camp*, extingue, desde o princípio, a possibilidade do “rir junto” tão celebrada por Bakhtin na

¹³⁵ Lázaro Ramos participou do filme *Cinderela Baiana*, espécie de cinebiografia de Carla Perez, já citado nesta dissertação. A cena de luta está disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=2IyzA2wDCnw>

¹³⁶ O tipo de trama descrito por Manuela é característico dos filmes *slasher*, que, como já foi analisado no capítulo 1, costuma abordar a temática de “jovens em apuros”. O caso do “padre dos balões” citado pela jovem diz respeito ao ocorrido no Paraná com o padre Adelir Antônio de Carli, que morreu ao tentar bater um recorde voando com balões de festa cheios de gás hélio. O caso ficou famoso e foi alvo de inúmeras piadas e montagens na Internet, que dão conta de parapeiros imaginários para o padre, que desapareceu no mar. No YouTube, são vários os vídeos que “brincam” com o incidente, a maioria é composta por clipes que mostram o padre voando em diversos lugares do mundo (até mesmo na ilha do seriado *Lost* <http://www.youtube.com/watch?v=8MOcZp6ir5E>) e ao som de músicas como *Vento ventania*, do Biquíni Cavado (http://www.youtube.com/watch?v=_vWoF_Z9g1A) e *Superfantástico*, do Balão Mágico (http://www.youtube.com/watch?v=RhOG_zZFw1Y ; <http://www.youtube.com/watch?v=5NUzG1pIkp4>).

análise do realismo grotesco. Esse tipo de comunhão fica inviável, uma vez que a exigência de um olhar diferenciado cria o grupo, os iniciados, separa do resto da população alguns indivíduos que compartilham um referencial distinto e olham certos produtos culturais sob uma *outra* perspectiva. O grotesco do *trash*, nesse sentido, se assemelha ao grotesco romântico no que diz respeito ao isolamento em pequenos grupos, ao compartilhamento que se dá entre os pares e não mais na praça pública. O riso do grotesco romântico toma a forma de humor, ironia e sarcasmo, deixa de ser jocoso e alegre. O aspecto regenerador e positivo reduz-se ao mínimo. As *Zombie Walks* são um bom exemplo disso: por mais que o riso seja disseminado, que os sujeitos riam uns dos outros, o humor está circunscrito àqueles indivíduos que mantiveram algum tipo de contato pela Internet, e, por mais que ocorram em praça pública, têm como objetivo antes criar estranheza aos demais transeuntes do que convidar à comunhão.

Uma das principais contribuições dos autores do Renascimento foi a ênfase no imprevisto e na surpresa como fatores para o riso, principalmente quando há uma quebra na expectativa gerada. Castiglione, por exemplo, amplia uma idéia de Aristóteles ao defender que o comportamento extravagante, os que vão “um pouco além” são mais propensos ao ridículo, e, assim, a suscitar o riso: “as vaidades e inconveniências ordinárias provocam repulsão, mas, quando elas assumem uma dimensão exagerada, freqüentemente conduzem ao riso”, ou seja, “reduzem a si mesmas ao absurdo, e isto explica por que provocam mais o riso do que a repulsão”. Essa idéia pode explicar, em parte, o humor do *trash*: uma morte “normal” não é engraçada, mas quando as cenas tendem ao absurdo, seja na forma exagerada de representação, ou na escatologia do uso de vísceras, sangue, o desatino explícito a torna *trash*, e, por isso, sujeita à comicidade. Da mesma forma, um filme ruim não desperta muito interesse, mas um *péssimo* pode despertar (Skinner, 2002: 35).

A idéia de que o riso tem estreita ligação com os objetos ridículos, com a surpresa das coisas fora do lugar e com o inesperado também nos ajuda na compreensão do lado engraçado desse tipo de produto cultural. O sucesso dos chamados *vídeos incríveis* se deve ao encanto que as quebras de expectativa exercem e não somente ao prazer de ver alguém se “dando mal”, o que por si só nos levaria ao êxtase, segundo uma análise mais *hobbesiana* do que a que o próprio Hobbes propôs. Tal exame, no entanto, me parece um tanto superficial para dar conta de todo esse fenômeno, pois não é muito difícil nos sentirmos superiores a indivíduos sendo perseguidos por ursos em fúria, tendo a casa destruída por um terremoto ou sofrendo um espetacular acidente de moto.

O interesse por esses vídeos pode passar por uma explicação menos rebuscada do ponto de vista teórico, mas não menos eficiente: o fascínio pelo extraordinário, pelo que foge à ordem. O sucesso do vídeo com o choque de Lasier, por exemplo, pode ser analisado pela ruptura na sequência harmônica dos fatos na matéria que ia ao ar. Como nos explica Alberti (1999: 41), rimos quando “uma pessoa grave, capaz ou digna sofre algum acidente ligado à baixeza, como a queda cômica, em que as idéias de dignidade e gravidade contrastam com as ‘contorções do corpo’ e a ‘sujeira das roupas’ decentes”. Essa idéia apresentada pela autora, a respeito da teoria de Hutcheson (um grande crítico de Hobbes), nos auxilia a compreender por que um senhor trajado em terno e gravata tomando um choque ao vivo em um telejornal e se estatelando no chão nos leva ao riso. A causa dessa incitação ao humor seria motivada pela “junção de idéias contrárias”. Por isso fazem muito sucesso na Internet vídeos com erros, quedas e gafes de jornalistas e repórteres, pois esses momentos quebram o ar de seriedade que se espera desse tipo de produção televisiva. O erro de um ator não tem tanta graça, pois apesar de ser um deslize, ele ocorre em um ambiente menos sério, onde há, normalmente, espaço para o humor. Tanto que as falhas na gravação de dramaturgia vão ao ar dentro da própria programação das emissoras, como é o caso do quadro *Falha Nossa*, do *Vídeo Show* (Rede Globo), já os problemas ocorridos durante a transmissão dos telejornais só podem ser revistos quando vão parar no YouTube por vias extra-oficiais.

Pode-se rir. Há de quê: rir do outro, desse fantoche ridículo, nu, que tem um sexo, que peida e arrota, que defeca, que se fere, que cai, que se engana, que se prejudica, que se torna feio, que envelhece e que morre – um ser humano, bolas!, uma criatura decaída (Minois, 2003: 113).

Em parte, essa explicação esbarra na mesma justificativa do lado cômico encontrado no grotesco: o mundo alheado, tornado estranho, descontextualizado. “O repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco”, lembra-nos Kayser, e acredito que esse é o caminho para a compreensão do efeito cômico gerado pelo *trash* e mesmo para o exercício de uma definição mais clara para o termo. O vídeo institucional do McDonald’s, citado por Sconce como um exemplo de *paracinema*, só pode ser assim considerado fora de um treinamento para funcionários, da mesma forma que rir de um assassinato em um filme só pode ser engraçado se a idéia inicial for não se envolver com a trama, se o espectador não levar *a sério* o que está sendo apresentado, não se identificar com o personagem (Kayser [1957] 2003: 159; Sconce, 1995).

Logo no início deste capítulo, comentei o trabalho de Bakhtin sobre o grotesco. A forma apaixonada com que ele expõe suas idéias a respeito das manifestações culturais do povo na Idade Média e no Renascimento é contagiante e foi difícil não embarcar nessa visão positiva ao aproximar suas formulações de minha análise sobre a cultura *trash*. Parece-me claro, no entanto, que se levarmos em consideração as noções do autor russo sobre aquele momento histórico específico, poderemos perceber que por trás de cada pequena manifestação havia um motivo, uma razão de ser, construída socialmente e compartilhada por todos. Já no *trash*, é possível propor análises mais profundas sobre o comportamento dos fãs, encontrar motivações tais como a vontade de se distinguir da massa (representada pela imagem do público *mainstream*), a criação de uma sociabilidade mediada por um gosto inusitado, o apego ao lúdico, ao mal-acabado ou tosco, a vontade de desafiar as normas canônicas do cinema, mas me parece difícil definir posicionamentos políticos e questionamentos ontológicos mais claros e profundos compartilhados por tais pessoas.

A despeito da relativização da proximidade entre esses diferentes contextos, pode-se afirmar que, em comum, acima de tudo, existe o fato de que tanto o grotesco quanto o *trash* trazem à tona uma infinidade de características do humano que a arte oficial e canônica insiste em negar. Nas palavras de Hawkins (2000: 17), “os gêneros cinematográficos considerados baixos constantemente lidam com um material social explosivo, que o cinema *mainstream* reluta em tocar”. De fluidos corporais como urina, sangue até a morte, passando pelo parto, o coito (despido do elemento romântico e, por isso, caracterizado de “animalesco”), o desmembramento, as feridas, o sofrimento agonizante... Tudo isso está presente nos dois conceitos.

Sentenciou Victor Hugo a respeito do grotesco: “Nesta partilha da humanidade e da criação, é a ele que caberão as paixões, os vícios, os crimes; é ele que será luxurioso, rastejante, guloso, avaro, perverso. (...) O belo tem somente um tipo; o feio tem mil”. Seria exagero afirmar que o que vemos espalhado em blogs, Orkut e sites dedicados ao consumo *trash* é uma espécie de manifesto coletivo ao estilo do prefácio de Cromwell, onde os fãs defendem o direito de produzir e cultivar o que há de mais asqueroso e desvalorizado na cultura popular massiva?

Quando Victor Hugo defendeu o grotesco, ele o fazia impelido pela vontade de libertar a arte romântica dos cânones rígidos que impediam a criatividade dos artistas de usarem em suas obras referências que não podiam ser encontradas na natureza. A geração que produz *trash* de maneira deliberada, ou que cultua o que acabou virando

ícone “por acaso”, já nasceu em um mundo onde as hierarquias do gosto se dispõem de maneira bem mais complexa. As táticas de distinção, por isso mesmo, ganham uma nova forma e podem se reconfigurar no terreno fértil (ou preferiria Bakhtin “no solo regenerador”?) do “lixo cultural”.

Ao final da discussão de *The Elements of Law*, Hobbes faz uma sugestão à qual nunca retorna, mas que é muito interessante. Ele fala “que algumas vezes nós rimos não porque sentimos desprezo por alguma pessoa em particular, mas porque nos damos conta de algum absurdo mais geral”. Esse riso, embora ainda seja uma expressão do nosso escárnio, nós leva a uma espécie de comunhão, pois “em vez de debochar diretamente de outras pessoas, nos unimos para ridicularizar alguma característica burlesca do mundo e de seus absurdos”. Assim, de um ponto de vista mais filosófico ou existencial, acredito que o riso do *trash* pode ser encarado, acima de tudo, como um grande riso sobre o absurdo do mundo (Skinner, 2002: 57).

CONCLUSÃO

Durante o Seminário *Cultura Digital Trash*, em dezembro de 2006, o pesquisador André Lemos, em sua fala inicial, afirmou que na cultura massiva nós consumíamos o “lixo” dos outros, e que agora, na cibercultura, nós produzimos nosso próprio “lixo”. Acredito que esse raciocínio pode ser ampliado: é possível afirmar que, hoje, além de continuarmos consumindo o “lixo” alheio, disponível em larga escala e em uma variedade nunca antes vista, podemos, realmente, criá-lo e lançá-lo ao mundo através de mecanismos da rede.

A Internet e os avanços da mídia digital são os grandes responsáveis tanto pelo aumento da quantidade de “lixo”, quanto pelo expressivo desenvolvimento dessa comunidade de fãs. Esses mecanismos tornaram acessíveis, para um número cada vez maior de pessoas, as *maravilhas* da cultura *trash*, antes circunscritas aos aficionados mais dedicados, desbravadores do universo *off-mainstream* que, até então, não era entregue diariamente pela televisão, nem ficava em cartaz nos cinemas do chamado “circuitão”. Se hoje Quentin Tarantino e Robert Rodriguez dispõem de mais de 50 milhões de dólares¹³⁷ para criar uma espécie de homenagem ao cinema bagaceiro, isso se deve à crescente articulação de uma subcultura que avançou, ganhou status no ambiente virtual, e se transformou em um interessantíssimo nicho de mercado.

Da mesma forma, o “lixo” amador despejado diariamente em sites como o YouTube é resultado de uma crescente quantidade de sujeitos com um celular que filma nas mãos e um computador conectado à rede. No entanto, se as técnicas se expandem em ritmo vertiginoso, o mesmo não se pode dizer dos mecanismos de adequação para se criar uma obra com valor artístico reconhecido canonicamente, daí a questão de se “fazer da necessidade uma virtude”. Não quero induzir, desse modo, a um pensamento determinista, que sugira a idéia de que o *trash* seja consequência direta de uma falta de talento generalizada associada à disponibilidade dos meios, e nem que as restrições impostas por técnicas portáteis e acessíveis como a filmagem por celular leve, *naturalmente*, ao *trash*. Acredito, sim, que tal rótulo serviu perfeitamente aos propósitos de uma geração de jovens produtores dispostos a se aventurarem no mundo da criação artística com um respaldo que os livra de uma série de constrangimentos e apreciações. Entendo, inclusive, que a realização de filmes *trash* amadores pode ser o início de uma

¹³⁷ Orçamento divulgado do projeto *Grindhouse* (2007).

trajetória que envolva a execução de obras dos mais diferentes estilos e que não estejam, necessariamente, vinculados à idéia de “má-qualidade”.

Casos em que os produtores independentes manifestam vontade de seguir uma carreira de cineasta, porém, ainda representam a minoria, o que ficou patente nas falas de muitos integrantes desses grupos. O mundo da produção diletante de *trash* é um grande elogio ao entretenimento e à diversão, marcas indeléveis do momento atual de nossa cultura. A questão que transforma esse fenômeno em atraente objeto de estudo é que essas práticas de distração estão interferindo diretamente no consumo cultural de uma parte considerável da população jovem, justamente a que se enquadra no modelo ideal de consumidor — ou seja, pertencente à classe média e com tempo e dinheiro suficientes para serem investidos no lazer.

A constatação das interessantes contribuições que o *trash* fornece aos estudos de cultura na atualidade não me fizeram, porém, cair na armadilha epistemológica de encarar esse modo de consumo como um novo paradigma de valoração cultural e, muito menos, como um índice de quebra de hierarquias de gosto. Muito pelo contrário. Nos dois últimos capítulos, dediquei-me à exposição e análise dos conflitos e contradições dessa arena de disputas simbólicas que caracteriza a cultura *trash*. Acredito, dessa forma, que o grande desafio que se impôs ao desenvolvimento desse trabalho foi o risco que enfrentei de, por um lado, ceder à tentação de celebrar as práticas culturais apresentadas e, por outro, negar-lhe os aspectos positivos, a partir de uma análise mais crítica das táticas de distinção ali envolvidas. O equilíbrio entre esses dois tipos de abordagem, contudo, não é prerrogativa da minha pesquisa.

Grande parte dos trabalhos acadêmicos realizados recentemente se desenvolve sob a problemática teórica de se evitar o maniqueísmo representado pelos dois discursos conflitantes a respeito da cultura de massa. O primeiro seria a crítica tradicional – cuja representação máxima é o trabalho desenvolvido pela Escola de Frankfurt –, normalmente julgada como elitista por propor a manutenção de uma fronteira clara entre alta e baixa cultura, ou, em outros termos, entre a cultura da elite e a massiva.

O segundo discurso aparece quando a crítica pós-moderna sobre a nova configuração das hierarquias do gosto se apresenta, e alguns teóricos, ao tentarem se distanciar do discurso frankfurtiano, acabam por festejar os bens de consumo de massa, o que implica, em grande parte dos casos, um arrefecimento da criticidade, fundamental para o exercício da prática acadêmica. Ou seja, estes pesquisadores (representados, principalmente, pela segunda e terceira gerações dos Estudos Culturais) acabaram por

criar uma inversão do critério adotado por Frankfurt, agora com a cultura de massa ocupando o lugar de destaque que antes era privilégio da cultura erudita. Os estudos sobre fãs, tão caros a esta pesquisa, foram fortemente influenciados por essa fase.

É importante ressaltar, entretanto, que nenhum desses momentos da crítica cultural ocorreu “por acaso” ou devido a mudanças de humor repentinas por parte dos pesquisadores. É compreensível que, em meio ao temor causado pela disseminação de governos totalitários na Europa, no início do século XX, pensadores da cultura se referissem à comunicação de massas e seus produtos posteriores como nocivos e indesejáveis, característica da crítica moderna da mídia formulada pelos teóricos de Frankfurt.

Da mesma forma, os integrantes dos Estudos Culturais que são acusados de adotar um posicionamento populista em relação à cultura de massa representam uma parcela (mais integrada) da intelectualidade de esquerda, que, em um determinado momento histórico, achou por bem valorizar o tipo de cultura fruído pelas camadas populares. A mesma classe que era encarada como hábil para subverter a *ordem*, deveria ser considerada capaz de, no mínimo, questionar os significados impregnados nos artefatos culturais.

O cenário em que se desenvolve a minha pesquisa, no entanto, já é outro. Os estudos que têm como marca a exaltação da cultura de massa e das práticas dos fãs já esmorecem e ganham contrapartidas críticas. Dentro da análise específica do objeto que escolhi, porém, ainda é possível se notar uma tendência herdeira dessa perspectiva, que, se não se obstina a enxergar resistência e transgressão em tudo, pelo menos busca, insistentemente, enxergar ironia em praticamente todas as leituras do que é “ruim”.

Mais do que um simples inventário dos padrões de consumo do *trash*, o que pretendi construir ao longo de minha pesquisa foi uma apreciação das formas de aplicação do capital cultural e do subcultural e da maneira como se dá a busca por distinção social dentro de um consumo cultural atravessado por uma sensibilidade estética distinta. Tentei enxergar o *trash* evitando o dualismo de julgar esse tipo de consumo como bom ou ruim em si mesmo.

Procurei demonstrar, baseada, principalmente, em minhas entrevistas e na utilização da *netnografia*, que existem diversas questões subjetivas envolvidas nas práticas dos fãs. Muitas passam por uma vontade de distinguir-se, ímpeto que, amiúde, leva a um discurso altamente classificador, preconceituoso, e mesmo elitista, o que é intrigante se pensarmos que esses mesmos jovens são apontados como índice de um

momento mais compreensivo em relação às hierarquias do gosto. As sutilezas do processo de “reciclagem cultural” mostram que o “lixo” devidamente processado pode se transformar em valioso capital. A *netnografia*, a propósito, foi de grande importância para a realização desse trabalho. Acredito que a progressiva aceitação dessa prática metodológica é de extrema valia para o desenvolvimento de abordagens que tenham como alvo a sociabilidade de grupos que se articulam principalmente pela rede.

Os produtos das indústrias culturais se apresentam cada vez mais como elementos fundadores de um estilo de vida, processo de relevância crescente na construção e manifestação de identidades individuais. A análise da fruição de produtos *trash* pode, desta forma, trazer interessantes contribuições para uma reflexão mais ampla sobre a cultura e a sociedade contemporâneas. Ao propor uma verificação de como ocorrem, na prática, as apropriações por parte dos fãs, procurei contribuir para os futuros estudos relativos tanto à cultura *trash* quanto a outros assuntos que tangenciam o tema, como a inserção do fã no papel de produtor e a ascensão da cultura do entretenimento, todos associados ao veloz avanço das novas tecnologias.

Produtos culturais considerados ruins sob o olhar dos árbitros do gosto sempre existiram. Sempre houve, também, quem, a despeito disso — ou, mesmo, por causa disso —, se dedicasse ao consumo de tais itens, por inclinação ou vontade. O que procurei demonstrar ao longo deste trabalho é que a forma com que se configura, hoje, a cultura *trash* expõe de maneira bastante clara algumas das características do momento atravessado por nossa cultura como um todo.

A despeito dos erros ou lacunas que essa dissertação possa apresentar, acredito que arriscar-me no terreno instável e ainda não totalmente legitimado da cultura *trash* já pode ser considerado um mérito. Não foram poucas as vezes que, ao responder a clássica pergunta “sobre o que você está pesquisando?”, recebi como réplica um sorriso amarelo de quem ignora do quê se trata, ou despreza a relevância do objeto. Acredito, porém, que preterir a cultura *trash*, hoje, significa ignorar uma parte significativa da nossa cultura. É, dentre outras coisas, negar a importância do YouTube como mídia onde se desenvolvem fenômenos como o *spoof*, é negligenciar que o *mainstream*, cada vez mais, lança mão dessa estética como apelo ao público jovem, é esquecer que José Mojica representa um dos principais cineastas brasileiros, com um número impressionante de filmes, prêmios e aficionados ao redor do mundo. Em suma, a profusão de “lixo” que invade as cidades — como descrita na epígrafe da dissertação — não se deve somente aos meandros de uma mente criativa como a de Ítalo Calvino.

Resta saber se os pesquisadores brasileiros continuarão a varrer esse lixo para debaixo do tapete da legitimidade, ou passarão a encará-lo como o válido e interessante objeto que é. Espero que este trabalho sirva de motivação em direção ao triunfo da segunda opção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALBERTI, Verena. *O riso e o risível na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, Ed. FGV, 1999.

ALONSO, Aristides. Grotesco: transformação e estranhamento. *COMUM*, v. 6, n 16, p. 64-80, 2001.

AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. *E-Compós*, v. 03, p. 01-22, 2005.

_____. *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. Autonetnografia e inserção online. O papel do “pesquisador-insider” nas práticas comunicacionais das subculturas da Web. Anais do XVII Encontro da Compós. São Paulo, 2008.

ANDERSSON, Magnus & JANSSON, André. The blurring of distinctions. Media use and the progressive cultural lifestyle. *Nordicom Review*, v.2, p. 63-76, 1998.

AUTRAM, Arthur. Crítica de *À meia-noite levarei sua alma*. Disponível em: http://www.heco.com.br/mojica/filmes/03_03.php. Consultado em agosto de 2008.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Brasília: HUCITEC, 1993.

BARCINSKY, André, & FINOTTI, Ivan. *Maldito: a vida e o cinema de José Mojica Marins, o Zé do Caixão*. São Paulo: Editora 34, 1998.

BAYM, Nancy. *Tune in, log on: soaps, fandom, and online community*. Thousand Oaks: Sage, 2000.

BERENSTEIN, Rhona. “It will thrill you, it may shock you”: gender, reception, and the classic horror cinema. In: GRANT, Barry Keith (ed.). *The dread of difference. Gender and the horror film*, p. 117-142. Austin: University of Texas Press, 1996.

BINKLEY, Sam. Kitsch as a repetitive system. *Journal of material culture*, vol. 5, n° 2, p.131-152, 2000.

BOLLON, Patrice. *A moral da máscara: Merveilleux, Zazous, Dândis, Punks, etc.* Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

_____. A metamorfose dos gostos. In: *Questões de sociologia*, p. 127-135. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

_____. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

BURY, Rhiannon. *Cyberspaces of their own: female fandoms online*. New York: Peter Lang Publishing, 2005.

CAMPBELL, Colin. *A ética romântica e o espírito do consumismo moderno*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

CARTMELL, Deborah et al. *Trash aesthetics: popular culture and its audience*. London: Pluto Press, 1997.

CARVALHO, Luciana Gonçalves de. O diabo e o riso na cultura popular. *Enfoques*. v.3, n. 1, p. 1-19, 2004.

CLOVER, Carol. Her body, himself: gender in the slasher film. In: GRANT, Barry Keith (ed.). *The dread of difference. Gender and the horror film*, p. 66-116. Austin: University of Texas Press, 1996.

_____. *Men, women and chain saws. Gender in the modern horror film*. New Jersey: Princeton University Press, 1992.

CURI, Pedro Peixoto. Luz, Câmera e a Ação dos fãs: *fan films* e produção cultural. Monografia de final de curso. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação, 2005.

CRUZ E SILVA, Rafael Figueiredo. Interação e representação: a constituição da sociabilidade pelos sujeitos nas páginas do Orkut em um processo colaborativo pelo Pearl Jam. Anais do II Coneco, Rio de Janeiro, 2007.

DIATKINE, Gilbert. Sobre o riso. Conferência proferida na Sociedade Psicanalítica de Paris, em novembro de 2005. Disponível em: http://www.sbpsp.org.br/siteinternosbpsp/trabalhos_cientificos/WS1904.doc.

DOHERTY, Thomas. *Teenagers and teenpics. The juvenilization of american movies on the 1950s*. Philadelphia: Temple University Press, 2002.

DUARTE, Lélia Maria Parreira. A criatividade que liberta: riso, humor e morte. In: *Ironia e humor na literatura*, p. 51-67. São Paulo: Alameda, 2006.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. Introdução. In: ÁRIAS, M^a José Rague. *Os movimentos pop*, p.7-14. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

_____. *O nome da rosa*. Rio de Janeiro: O Globo, 2003.

_____. *História da feiúra*. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FELINTO, Erick. Videotrash: o YouTube e a Cultura do “Spoof” na Internet. XVI Encontro da Compós, Curitiba, 2007.

FERNANDES, Fernanda Marques. Em busca da autenticidade: música, estilo de vida e produção midiática na cena de rock alternativo independente carioca. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação, 2007.

FERREIRA, Jairo. Ivan Cardoso sob o signo do terror. In: FERREIRA, Jairo. *Cinema de Invenção*. São Paulo: Editora Limiar, 2000. Artigo disponível em: <http://revistazingu.blogspot.com/2006/12/dic-sobosignodoterrir.html>. Acesso em dezembro de 2008.

FISKE, John. The cultural economy of fandom. In : LEWIS, Lisa (ed.). *The adoring audience*, pg. 30-49. London, New York: Routledge, 2001.

FONSECA, Rodrigo. Ivan Cardoso – O cineasta do "terror". *Revista de Cinema* 39. Disponível em <http://www2.uol.com.br/revistadecinema/edicao39/perfil/index.shtml>. Acesso em fevereiro de 2008.

FONTANELLA, Fernando. A estética do brega: cultura de consumo e o corpo nas periferias do Recife. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. Abril de 2005.

FREIRE FILHO, João. *Reinvenções da resistência juvenil. Os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad, 2007.

_____. Mídia, consumo cultural e estilo de vida na pós-modernidade. *ECO-PÓS*, vol. 6, nº1, p. 72-97, 2003.

_____. Das subculturas às pós-subculturas juvenis: música, estilo e ativismo político. *Contemporanea*, vol. 3, nº 1, p. 143-172, 2005.

FREIRE FILHO, João & HERSCHMANN, Micael. As culturas jovens como objeto de fascínio e repúdio da mídia. In: ROCHA, Everardo et al. (orgs). *Comunicação, consumo e espaço urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2006.

FREIRE FILHO, João & FERNANDES, Fernanda Marques. Jovens, espaço urbano e identidade: reflexões sobre o conceito de cena musical. In: FREIRE FILHO, João e JANOTTI JÚNIOR, Jeder Silveira (orgs.). *Comunicação & música popular massiva*, p. 25-40. Salvador: EDUFBA, 2006.

FREIRE FILHO, João et al. Apropriações indébitas? Uma análise do circuito cultural dos *fan films*. In: FREIRE-MEDEIROS, Bianca e VAZ da COSTA, Maria Helena Braga (orgs.). *Imagens marginais*, p. 163-182. Natal: EDUFRN, 2006.

FREIRE, Marcius. Nas cercanias da arte cinematográfica. In : SANTANA, Gelson (org.). *Cinema de bordas* 2, p. 5-13. São Paulo: Ed. a lápis, 2008.

FREUD, Sigmund. *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*. Paris: NRF. Coll. Idées, 1969.

GARDNIER, Ruy. Filmes pornográficos de José Mojica. Disponível em: http://www.heco.com.br/mojica/filmes/03_22.php Consultado em agosto de 2008.

GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GRANT, Barry Keith (ed). *Planks of reason. Essays on the horror film*. Lanham: Scarecrow Press, 1996.

GREENBERG, Clement. Entrevista concedida a Saul Ostrow. *Avant-garde and kitsch, fifty years later. Arts Magazine*, p. 56-57, dezembro de 1989.

_____. Vaguarda e Kitsch. In: *Clement Greenberg e o debate crítico*, p. 121-131. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

GUERRA, Felipe. Terror e chanchada: as múmias e vampiras de Ivan Cardoso. Monografia de conclusão de curso de graduação. Universidade do Vale do Rio Sinos, 2007.

_____. Artigo sobre o filme *Cannibal Holocaust*. Disponível em: <http://www.bocadoinferno.com/romepeige/artigos/cani.html>. Consultado em janeiro de 2009.

HALL, Stuart. *Identidade cultural*. São Paulo: Fundação Memorial da América Latina, 1997.

_____. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.

HAUGEN, Arne Kjell. Baudelaire: le rire et le grotesque. *Littérature*. n. 72, dezembro de 1988.

HAWKINS, Gay. Taste. In: BENNET, Tony et al. (eds.). *New keywords: a revised vocabulary of culture and society*, p. 380-382. Oxford: Blackwell, 2005.

HAWKINS, Joan. Sleaze mania, euro-trash, and high art: the place of european art films in american low culture. *Film Quarterly*, p. 14-29, vol. 53 n°2, 2000.

HILLS, Matt. *Fan cultures*. London, New York: Routledge, 2002.

_____. Para-paracinema. The Friday 13th film series as other to trash and legitimate film cultures. In: SCONCE, Jeffrey (ed.) *Sleaze artists. Cinema at the margins of taste, style, and politics*, p. 219-239. London: Duke University Press, 2007.

HOBERMAN, J. & ROSENBAUM, Johnathan. *Midnight Movies*. New York: Da Capo Press, 1983.

HOLLOWS, Joanne. The masculinity of cult. In: JANCOVICH, Mark et al. *Defining cult movies: The cultural politics of oppositional taste*, p. 35-53. Manchester: Manchester University Press, 2003.

HUGO, Victor. *Do grotesco e do sublime*. Prefácio de Cromwell. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HUNTER, Ian. Beaver Las Vegas! A fan-boy defence of Showgirls. In: MENDIK, Xavier & HARPER, Graeme. *Unruly pleasures*, p. 187-202. The cult film and its critics. Surrey: Fab Press, 2000.

HUNTER, Ian & KAYE, Heidi. Introduction. In: CARTMELL, Deborah et al. *Trash aesthetics: popular culture and its audience*, p.1-11. London: Pluto Press, 1997.

HUYSEN, Andreas. Mapeando o pós-moderno In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. *Pós-modernismo e política*, p. 15-80. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

_____. *Memórias do modernismo*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1996.

JAMESON, Fredric. Periodizando os anos 60. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.), *Pós-modernismo e política*, p. 81-126. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

_____. O pós-modernismo e a sociedade de consumo. In: KAPLAN, Ann (org.), *O mal-estar no pós-modernismo: teorias e práticas*, p. 25-44. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

_____. *Pós-modernismo – a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1997.

JANCOVICH, Mark. Cult fictions: cult movies, subcultural capital and the production

of cultural distinctions. *Cultural Studies*, vol 16, n.2, p. 306-322, 2002.

JANCOVICH, Mark et al. *Defining cult movies. The cultural politics of oppositional taste*. Manchester: Manchester University Press, 2003.

JENKINS, Henry. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. London: Routledge, 1992.

JENSON, Joli. Fandom as pathology: the consequences of characterization. In : LEWIS, Lisa (ed.). *The adoring audience*, p. 9-29. London: Routledge, 2001.

KATZ , Ephraim. *The International Film Encyclopedia*. London: Macmillan, 1979.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco: configuração na pintura e na literatura*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KEREKES, David & SLATER, David. *Killing for culture. An illustrated history of death film from mondo to snuff*. London: Creation Books, 1995.

LYRA, Bernadette. Um cinema sem lei: os filmes de bordas do Seu Manoelzinho. In: SANTANA, Gelson (org.). *Cinema de bordas 2*, p. 40-59. São Paulo: ed. a lápis, 2008.

LYRA, Bernadette & SANTANA, Gelson (orgs.). *Cinema de bordas*. São Paulo: Ed. a lápis, 2006.

MARTINEZ, Roger. Cultura viva: entrevista com Paul Willis. *Tempo social*. São Paulo, v. 17, n.º2, p.301-321, 2005.

MATTOS, A.C. Gomes de. *A outra face de Hollywood: filme B*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

MCGILLIS, Roderick. Coprophilia for kids: the culture of grossness. In: MOLLON, Kerry & PEARCE, Sharyn (eds.). *Youth cultures – texts, images and identities*, p. 181-196. London: Prayer, 2003.

MENDIK, Xavier & HARPER, Graeme. *Unruly pleasures. The cult film and its critics*. Surrey: Fab Press, 2000.

MERQUIOR, José Guilherme. Kitsch e antikitsch – arte e cultura na sociedade industrial. In: MERQUIOR, José Guilherme. *Formalismo e tradição moderna – o problema da arte na crise da cultura*. Rio de Janeiro: Forense, 1974.

MINOIS, George. *História do riso e do escárnio*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MIRA, Maria Celeste. *Circo eletrônico – Silvio Santos e o SBT*. São Paulo: Loyola, 1995.

MOLES, Abraham. *O kitsch: a arte da felicidade*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MONTEIRO, Tiago José Lemos. Entre a patologia e a celebração: a questão do fã em uma perspectiva histórica. Anais do XXVIII Intercom. Rio de Janeiro, 2005.

_____. Autenticidade juvenil: consumo midiático, investimento afetivo e disputa simbólica no interior de uma comunidade de fãs. *ECO-PÓS*, vol. 8, nº1, p. 42-56, 2005.

_____. As práticas do fã: identidade, consumo e produção midiática. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2007.

NOORMAND, Tony & MARSH, Graham (eds.). *Film posters: exploitation*. Köln: Taschen, 2006.

OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópoles: sensibilidades culturais contemporâneas*. São Paulo: Studio Nobel, 1998.

O'SULLIVAN, Tim et al. *Key concepts in communication and cultural studies*. London: Routledge, 1994.

OSTROW, Saul. Avant-garde and kitsch, fifty years later. *Arts Magazine*, p. 56-57, dezembro de 1989.

PADVA, Gilad. Priscilla fights back: the politicization of camp subculture. *Journal of Communication Inquiry*, vol 24, n.2, p. 216-243, 2000.

PIEIDADE, Lúcio. Eles comem sua carne: o filme escatológico-canibal de Petter Baiestorf. In: SANTANA, Gelson (org.). *Cinema de bordas 2*, p. 100-119. São Paulo: ed. a lápis, 2008.

PIGNATARI, Décio. *Informação, comunicação, linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

PRIMATI, Carlos. O horror universal de Zé do Caixão. Disponível em: http://www.heco.com.br/mojica/ensaios/04_01.php. Consultado em agosto de 2008.

READ, Jacinda. The cult of masculinity: from fan-boys to academic bad-boys. In: JANCOVICH, Mark et al. *Defining cult movies: the cultural politics of oppositional taste*, p. 54-70. Manchester: Manchester University Press, 2003.

RECUERO, Raquel. Um estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no Orkut e nos Weblogs. Revista *FAMECOS*, nº 28, p. 88-106, dezembro de 2005.

_____. O digital *trash* como *mainstream*: Considerações sobre a difusão de informações em redes sociais na Internet. In: PEREIRA, Vinícius Andrade (org.). *Cultura digital trash: linguagens, comportamentos e desafios*. Rio de Janeiro: E-papers, 2007.

ROSENBERG, Harold. Cultura pop: a crítica kitsch. In: *A tradição do novo*, p.191-198. São Paulo: Perspectiva, 1974.

SÁ, Simone Pereira de. Fanfictions, comunidades virtuais e cultura das interfaces. Anais do XXV Intercom. São Paulo, 2002.

SÁ, Simone Pereira de & MARCHI, Leonardo. Não basta ser DJ: tem que ser underground! Sobre coletivos e comunidades virtuais de música eletrônica no Brasil. *FAMECOS*, v. 1, n. 26, p. 56-67, 2006.

SANDVOSS, Cornel. The dominant discourse of resistance. In: *Fans: the mirror of consumption*, pg. 28-43. Cambridge: Polity Press, 2005.

SANTANA, Gelson (org.). *Cinema de bordas 2*. São Paulo: ed. a lápis, 2008.

SANTOS, Lidia. Kitsch tropical: los medios en la literatura y el arte en América Latina. Madrid: Iberoamericana, 2001.

SCHAEFER, Eric. Dirty little secrets: scholars, archivists, and dirty movies. *The Moving Image*. nº 2 , vol. 5, p. 79-105, 2005.

SCONCE, Jeffrey. “Trashing” the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. *Screen*, vol. 36, p. 371-393, 1995.

_____. Esper, the renunciator: teaching “bad” movies to good students. In: JANCOVICH, Mark et al. *Defining cult movies. The cultural politics of oppositional taste*, p. 14-34. Manchester: Manchester University Press, 2003.

_____ (ed.). *Sleaze artists. Cinema at the margins of taste, style, and politics*. London: Duke University Press, 2007.

SLATER, Don. *Cultura do consumo & modernidade*. São Paulo: Nobel, 2002.

SODRÉ, Muniz & PAIVA, Raquel. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SONTAG, Susan. Notas sobre o camp. In: *Contra a interpretação*, p. 318-337. Porto Alegre: L&PM, 1987.

_____. Uma cultura e a nova sensibilidade. In: *Contra a interpretação*, p.338-350. Porto Alegre: L&PM, 1987.

STALLYBRAS, Peter & WHITE, Allon. *The politics & poetics of transgression*. New York: Cornell University Press. 1986.

STEPHENS, John. “I’ll never be the same after that summer”: from abjection to subjective agency in teen films. In: MOLLON, Kerry e PEARCE, Sharyn (eds.). *Youth cultures – texts, images and identities*, p. 123-137 . London: Prayer, 2003.

SUPPIA, Alfredo. Venceu a conta de ar: a distopia ecológica no cinema brasileiro de ficção científica. In: SANTANA, Gelson (org.). *Cinema de bordas 2*, p.14-39. São Paulo: ed. a lápis, 2008.

TELOTTE, J.P (ed.). *The cult film experience. Beyond all reasons*. Austin: University of Texas Press, 1991.

THORNTON, Sarah. *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Oxford: Polity, 1995.

TIERNEY, Dolores. José Mojica Marins and the cultural politics of marginality in third world film criticism. *Journal of Latin American Cultural Studies*. v. 13, nº 1, p. 63–78, 2004.

TRUNK, Matheus. *Dossiê Ivan Cardoso*. Disponível em <http://revistazingu.blogspot.com/2006/12/edicao-3.html>. Acesso em dezembro de 2008.

VALE, Simone Do. *Zombie Walk: uma intervenção trash na paisagem urbana*. Anais do II Coneco. Rio de Janeiro, 2007.

VEBLIN, Thorstein. *A teoria da classe ociosa*. São Paulo: Abril Cultural, 1987.

WILLIAMS, Linda. When the woman looks. In: GRANT, Barry Keith (ed.). *The dread of difference. Gender and the horror film*, p. 15-34. Austin: University of Texas Press, 1996.