



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - REGIONAL CATALÃO**  
**UNIDADE ACADÊMICA ESPECIAL DE HISTÓRIA E CIÊNCIAS SOCIAIS**  
**CURSO DE HISTÓRIA**

**O Cinema *Trash*: de Ed Wood à Sam Raimi**

CATALÃO  
2018

**DOUGLAS SILVA ROSA DE OLIVEIRA**

**O Cinema *Trash*: de Ed Wood à Sam Raimi**

Monografia apresentada a Banca Examinadora de Defesa, da Universidade Federal de Goiás, Regional Catalão, como exigência para obtenção do título de Graduação em História, sob orientação da Prof. Dra. Lilian Marta Grisolio.

CATALÃO  
2018

## **Agradecimentos**

Este trabalho não poderia ter sido realizado sem o apoio de meus professores da Universidade Federal de Goiás, que tanto me ensinaram, incentivaram e me lapidaram desenvolver e apresentar esta pesquisa, agradeço primeiramente à minha orientadora Lilian Grisolio, que me ajudou a escolher, destrinchar e debater o tema, agradeço ao professor Valdeci Rezende Borges e a professora Regma Santos por me auxiliar no desenvolvimento de um trabalho de conclusão, sempre corrigindo as falhas técnicas ao mesmo tempo que apoiando e dando incentivo à minhas ideias.

Agradeço ainda à professoras Marcia Pereira dos Santos, Jeanne Silva e Luzia Silva, por sempre me motivarem durante todo o curso de História, me auxiliando a resolver problemas e desafios do curso e dando motivação psicológica para continuar, e por fim, agradeço ao meu irmão Igor Silva (formado em música na UFU) por me ajudar na busca de fontes de pesquisa para a concepção deste trabalho, e também aos meus pais: Carmen de Oliveira e Gilbrair da Silva Rosa, por terem me apoiado neste curso desde o começo.

A todos um muito obrigado

*Douglas Silva Rosa de Oliveira*

*O Cinema Trash: de Ed Wood à Sam Raimi*

Aprovada pela banca examinadora no dia \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

---

Profa. Dra. Lilian Marta Grisolio - UFG/RC/UAEHSC  
Orientadora

---

Prof. Dr. Regma dos Santos - UFG/RC/UAEHSC  
Membro

---

Prof. Dr. José Luiz Solazzi - UFG/RC/UAEHSC  
Membro

## **Resumo**

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo entender historicamente o gênero *trash*, debater sobre sua função como movimento de contracultura, de rebeldia artística e comercial, para isso, este trabalho buscará a origem do gênero nos anos 50 com seu surgimento praticamente acidental nas mãos de Ed Wood, amplamente conhecido como um dos piores diretores do cinema. Visitaremos sua trajetória através das décadas de 1960 e 1970 comparando com a própria história do cinema e do contexto político e social do mundo. Chegando nos anos 80, iremos mostrar e debater um pouco de suas principais características firmadas nesta época, usando como exemplo o filme *The Evil Dead* (1981) de Sam Raimi, dissertando sobre o processo de criação e produção do filme, e a partir disso fazer uma análise sobre os objetivos e os resultados alcançados através do gênero *trash*, e com isso chegar a um consenso na discussão sobre qual é a importância do gênero, e como ele se encaixa na história como um movimento artístico.

**Palavras-chave:** Cinema, Trash, Camp, Evil Dead, A Morte do Demônio, Sam Raimi, Ed Wood, contra cultura.

## Sumário

Introdução .....	6
1. As Origens do Trash .....	9
1.1 Anos 60 e 70 .....	16
1.2 Anos 80.....	24
2. Sam Raimi e <i>The Evil Dead</i> .....	28
2.1 Analisando <i>The Evil Dead</i> - Sinopse:.....	32
2.1.2 Shelly também vira uma zumbi .....	33
2.1.3 Linda ensandecida .....	36
3. Evil Dead e seu legado <i>Trash</i> .....	41
Considerações finais .....	49
Referências .....	53

## Introdução

*Trash*, Como o próprio nome já nos indica, (lixo, em português) essencialmente é um gênero cinematográfico criado pra classificar filmes cuja característica mais evidente (ao menos do ponto de vista dos críticos) seria a falta de técnica e qualidade. Porém, mais do que isso, também poderia muitas vezes se somar o constante uso de temas socialmente considerados vulgares, inapropriados, ou simplesmente de mal gosto.

Literalmente pode-se dizer que os filmes *trash* são o rejeito do cinema tradicional, aquilo que os críticos e as grandes produtoras de Hollywood pensariam merecer mesmo ir para o lixo e de preferência, jamais terem sido filmados. Mas com o passar dos anos, os filmes deste segmento deixaram de ser tratados como “acidentes de percurso” e começaram a cair no gosto popular, mesmo que, até hoje, seus exemplares ainda sejam marginalizados pela indústria.

Um produto pode ser considerado *trash* por seu amadorismo ou pelo fato de ser considerado “horrível”, o que passa por um julgamento estético. Normalmente, tornam-se engraçados por causa de uma peculiaridade, amiúde associada à má qualidade técnica ou à discrepância das normas do “bom gosto”. (CASTELLANO, 2011, p.253)

Ainda existe muita discussão sobre como classificar um filme nesse gênero, mas essencialmente entende-se que *trash* é um filme “mal feito” (propositalmente ou não) e na maioria das vezes é tratado como uma vertente do terror. Levando isso em conta, poderíamos citar filmes como *Evil Dead* (1981), *Toxic Avenger* (1984), *Monster in the Closet*, (1986) qualquer horror que abuse da violência e sanguinolência a ponto de ficar caricato e se torne engraçado, às vezes pelo humor negro, mas na maioria das vezes pelos efeitos amadores que acabam soando exagerados e inverossímeis.

No entanto, o gênero também pode estar presente em qualquer outro gênero. Um *trash* pode sair de dramas mal atuados, como *The Room* de 2003 (dirigido, produzido e atuado por um tal Tommy Wiseau, uma pessoa cuja excentricidade só rivaliza com sua maneira indescritivelmente bizarra de atuar) pode vir de comédias de baixo orçamento, como os filmes nacionais dos Trapalhões e da Xuxa Meneguel, plágios copiados de clássicos hollywoodianos, como versões turcas de *Star Wars*, *ET*, *O Exorcista*, paródias indianas do *Superman*, ou qualquer produção cuja má qualidade do conjunto seja por inabilidade ou picaretagem de seus realizadores, torne surreal a experiência de assistir

aquele produto. Em suma, um filme pode ser considerado *trash* quando causa riso e vergonha alheia por conta de sua precariedade e aparente falta de qualidade.

A ideologia subcultural de construção de um gosto diferente do apresentado pelo público *mainstream* sustenta a existência dessa comunidade de fãs que celebram o “inassistível” – desagradável ou inacessível para a maioria do público. A forma de fruição percebida nesse tipo de consumo está muito próxima ao *camp*, sensibilidade estética que tenta dar conta da sensação de que algo pode ser bom justamente por ser muito ruim (SONTAG apud JANCOVICH, 2002, p. 318-337. ).

Este estudo tem por objetivo analisar o cinema *trash* americano na década de 80, época em que o gênero se popularizou e ganhou ainda mais relevância, graças a popularização do vídeo VHS, que motivou o público a redescobrir antigos “clássicos” dos filmes B, a muito esquecidos pelo cinema, como *Westerns Spaguetti*<sup>1</sup> e filmes do Ed Wood, ao mesmo tempo em que a popularização desse mercado incentivou ainda mais o cinema independente e de baixo orçamento, tornando possível, inclusive a criação de pequenos estúdios voltados exclusivamente para a produção deste tipo de filme, como a *Troma*<sup>2</sup>, tornando definitivamente um gênero “oficializado”.

Este trabalho buscará entender a essência do cinema *trash* e suas relações sociais, e a partir disso, fazer uma análise do ponto de vista artístico-cultural, levantando questões como: o que é um filme bom? O que pode ser classificado ou não como arte? Se cinema é uma forma de arte, todos os seus gêneros de filmes e seus exemplares podem ser considerados como tal? Que função social cumpre um filme classificado com *trash*?

Se existe um padrão de qualidade para definir o que é bom cinema do que é entretenimento vulgar, isso significa que o que é vulgar seria algo inferior e de mal gosto? Aliás, como definir o que é bom gosto? Um filme que propõe abordar temas considerados vulgares pela sociedade, ou que não preenche todos os requisitos técnicos para ser considerado uma obra de qualidade, não pode ser tratado como um exemplo de uma obra

---

<sup>1</sup> 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. Traduzido por Mayka Castellano em “Gosto cult: a proximidade velada entre o cinema de arte e a cultura trash” Disponível originalmente em [<http://www.putrescine.com.br>]

<sup>2</sup> Troma é hoje considerada a produtora independente de filmes mais antiga ainda em operação no mundo, criada por Lloyd Kaufman e Michael Herz em 1974, seu primeiro filme foi “The Toxic Avenger” (1984) era uma empresa que abraçava o gênero trash reunindo os profissionais mais baratos e inexperientes do mercado já com intenções prévias de se fazer filmes propositalmente mal feitos, site oficial: <https://www.troma.com/>

artística?

Portanto, poderia o gênero *trash* ser um exemplo de contracultura? Um movimento transgressor pela simples ausência de ambição em querer se enquadrar ao que é imposto pela indústria do cinema como sendo o a maneira correta e sofisticada de se fazer um filme?

Buscaremos responder estas perguntas e apresentar a importância dos movimentos transgressores da arte, contestando e desconstruindo o que o senso comum impõe como sendo belo e correto. Abordaremos as origens do gênero e sua evolução até chegar aos anos 80, década em que esse gênero ganhou força e formou seu público.

A opção aqui em tratar desse tema se deu por várias razões. A primeira é a razão pessoal, como cinéfilo eu amo todo tipo de filme, do mais clássico ao mais descompromissado, então para fugir do óbvio, já que as grandes produções já são eternamente celebradas e dissertadas em estudos, resolvi ir por um caminho oposto, falando do lado *underground* da indústria, mostrando a beleza que existe no cinema cru, bruto e artesanal, feito não pelo dinheiro (pelo menos não os faturamentos obscenos das grandes produções), mas por pura paixão e criatividade. Esperamos que com esse estudo, talvez o preconceito das pessoas com filmes mais amadores e com temática mais “suja” possa ser desconstruído, e provar com esses argumentos, que a arte cinematográfica não é feita só de grandes orçamentos, atores de beleza invejável e efeitos especiais deslumbrantes, muito pelo contrário. Com esta discussão, gostaria de evidenciar o quanto mesmo diretores que hoje trabalham no meio *mainstream*<sup>3</sup> e com orçamentos milionários, pareciam ter mais criatividade e paixão quando começaram suas carreiras em filmes totalmente descompromissados e de orçamento quase nulo.

Por fim, quero, com este trabalho, discutir historicamente a importância deste gênero dentro do cinema socialmente. Entendendo o quanto a arte cinematográfica é relevante dentro dos estudos de história, para entender o tempo e a nossa sociedade, acreditamos que seria academicamente interessante trazer para o debate, o “lado B” da indústria, para que não só os filmes clássicos sejam lembrados e discutidos, mas também aqueles que fogem de todos os padrões e de alguma forma encontram seu valor exatamente nesta desconstrução dos padrões, na rebeldia, na glamorização do que é repudiado, o chamado cinema *trash*.

---

<sup>3</sup> Mainstream (corrente principal do inglês) é o termo que se usa para se referir ao pensamento ou gosto popular mais comum, ou seja aquilo que está fazendo mais sucesso no campo das artes, seja música, literatura ou cinema

Conforme o proposto, esta pesquisa está dividida em três partes: A origem do trash (anos 50 aos anos 80); Sam Raimi e *Evil Dead* e *Evil Dead* e seu legado *Trash*.

## 1. As Origens do Trash

Para entender de onde surgiu o lado *underground*<sup>4</sup> da sétima arte, é preciso voltar aos primórdios do próprio cinema, e entender que houve um momento em que a possibilidade de qualquer um poder contar uma história através de uma câmera cresceu, enquanto paralelamente a indústria era formada e se profissionalizava, não é difícil entender que no momento em que amadores e profissionais tinham a sua disposição a mesma tecnologia, todo o tipo de produção com os mais variados níveis de qualidade começaram a surgir, e com isso, o preconceito, e a segregação por parte dos que se julgavam especialistas na área se formou e se tornou evidente.

É irônico notarmos que originalmente, na época em que foi inventado pelos irmãos Lumiere, o cinema era visto como diversão descompromissada, a nova invenção não era nada mais que uma novidade curiosa, no máximo uma atração de feiras de exposição e parques, ou seja: sem pretensões artísticas.

O teórico de cinema Jean Claude Bernadet cita em seu livro *O que é cinema* (1980) uma conversa que Georges Méliès teria tido com um dos Lumiere a respeito de sua intenção de adquirir um aparelho cinematografo, ao que o próprio criador o desmotivou da ideia, dizendo que sua invenção era um instrumento científico e, portanto, só serviria para pesquisas, e por conta disso seria uma novidade de “vida breve”, algo que se provaria errado com o passar dos anos, através de vários artistas que perceberiam o potencial artístico da invenção, incluindo aí o próprio Méliès.

A partir do século XX, ainda na época do cinema mudo, começou-se a se preocupar em desenvolver histórias e em criar uma estética, o cinema começou a ser visto como uma nova forma de se fazer arte, não demorou para que a indústria Hollywoodiana fosse formada. Gênios como Chaplin e, mais tarde, Orson Wells surgiram, filmes começaram a ser considerados bons o bastante para merecerem ser celebrados e

---

<sup>4</sup> Underground: ("subterrâneo", em inglês) é uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia. Também conhecido como *Cultura Underground* ou *Movimento Underground*, para designar toda produção cultural com estas características, ou *Cena Underground*, usado para nomear a produção de cultura underground em um determinado período e local.

premiados, e por isso premiações foram criadas (Globo de Ouro, Oscar), surgiram especialistas que dedicariam a estudar o cinema como uma “ciência”.

Marc Ferro nos mostra em seu livro *Cinema e História* (1988) que um filme pode e deve servir como documento histórico, pois inevitavelmente sempre vai carregar ideologias, costumes, e todo um reflexo da sociedade em que foi produzido mesmo o cinema de países com regimes totalitários, sofrendo com censuras e adequações, poderia carregar mensagens e particularidades do autor. Isto aconteceria porque tais reflexos vão além da mão do diretor e da produção. Partindo então da ideia de que um filme é inegavelmente um documento histórico, não é estranho considerar que mesmo um filme *trash*, feito sem pretensões sofisticadas, ou maiores do que puro entretenimento, possa também servir de retrato histórico de uma época.

[o cinema] destrói a imagem do duplo que cada instituição, cada indivíduo se tinha constituído diante da sociedade. A câmara revela o funcionamento real daquela, diz mais sobre cada um do que queria mostrar. Ela descobre o segredo, ela ilude os feiticeiros, tira as máscaras, mostra o inverso de uma sociedade, seus “lapsus”. (FERRO, M. apud LE GOFF, 1976, p.202-203)

Mas o fato é que mesmo o “cinema de arte” em si demorou a ser encarado como um documento histórico, logo, é fácil entender que cinema comercial ou “de margem” mesmo hoje podem não ser tratados devidamente como peças importantes para se estudar uma sociedade, hoje por exemplo, qualquer historiador e estudante de cinema defende a importância artística e histórica de um *Cidadão Kane* (1941), mas dificilmente um filme como *Os Vingadores* (2012) seria encarado da mesma forma, e isto vem desde o início do século XX, quando cinema passou a se sofisticar e evocar certa seriedade.

Inevitavelmente uma hierarquia foi estipulada, afinal a indústria gerava muito dinheiro, logo era de se esperar que nas décadas seguintes muitos iriam querer se aventurar nesse meio, mesmo que fossem pessoas com menos dinheiro, e menos talento, não havia como impedir, então obviamente os críticos segregavam aquilo que não lhes agradava, foi aí que criou-se uma separação entre o cinema de “qualidade” e o cinema “vulgar”, o cinema de arte, e o cinema de massas.

E um lugar comum afirmar que a arte não se deixa absorver no conceito de belo mas que, para o realizar, precisa do feio como sua negação. Mas, com isto, a categoria do feio enquanto cânon dos interditos não foi suprimida. Não proíbe mais as violações das regras gerais; interdiz, no entanto, as que se opõem à consonância imanente. A sua universalidade é ainda apenas o primado do particular: o que não é específico deve deixar de existir. A interdição do feio tornou-- se a do que não é constituído *hic et nunc*, do não totalmente organizado - do bruto. Dissonância é o termo técnico para a recepção através da arte daquilo que tanto a estética como a ingenuidade chamam feio. Seja como for, o feio deve constituir ou poder constituir um momento da arte... (ADORN0, 1970, p. 60)

Os críticos de cinema Erico Borgo e Marcelo Hessel (criadores do site *Omelete* e organizadores da CCXP (*Comic Con Experience*) fazem um resumo da origem do *Trash* no vídeo *O que é Cinema Trash?* e traçam uma linha cronológica do *Trash* que inicia justamente com essa separação

Nos anos 30 aos 40 foi criado o conceito de “A e B” que colocaria filmes artísticos como sendo o “A” e os filmes populares como o “B”, tal classificação surgiu com o *Block Booking*, que era uma espécie de pacote de filmes produzidos pelo estúdio, que precisavam ser distribuídos aos exibidores, os catálogos com as produções eram apresentados, e para que o exibidor pudesse comprar um “filme A” como *E o Vento Levou* (1940), ou *Casablanca* (1942) ele precisaria levar dois ou três filmes “B”.

Estes filmes B por sua vez eram: faroestes, filmes sobre investigação e assassinato (os chamados filme *Noir*) basicamente: filmes de aventura e diversão descompromissada, ou que tratavam de temas considerados “sujos” e “imorais” como perversão e sadismo.

O irônico é que por mais que o preconceito contra estes gêneros de filmes populares das décadas de 30 e 40 tenha desaparecido, e tenhamos ganho obras primas do faroeste e do cinema *Noir* (como os filmes do Sergio Leone ou o clássico *Psicose* de Alfred Hitchcock) essencialmente, o preconceito e aversão à imoralidade, violência, ou simplesmente ao cinema de massa, continuou intacto na indústria até hoje. Não por acaso, um bom exemplo disto é que Hitchcock também era desprezado pela academia quando estava no auge.

Os críticos apenas mudaram seus alvos, e hoje o alvo da segregação são os *Blockbusters*<sup>5</sup> e claro, desde sempre, o cinema *trash*.

---

<sup>5</sup> Blockbuster é uma palavra de origem inglesa que indica um filme (ou outra expressão artística) produzido de forma exímia, sendo popular para muitas pessoas e que pode obter elevado sucesso financeiro. Um blockbuster também pode ser um romance ou outra manifestação cultural que tenha um elevado nível de

No fim dos anos 40 a prática de *Block Booking* foi proibida, mas a separação de filmes por “A e B” já estava definida, e na década seguinte se popularizou, graças aos cinemas Drive-in.

Os *Drive-ins* inventaram as sessões duplas, onde as pessoas pagavam para assistir a um filme e viam dois, como é de se imaginar as grandes produções eram o destaque da noite, enquanto o filme B era só um “bônus” para quem aguentasse assistir os 2 filmes.

Essa pratica se perpetuou até os anos 70, onde ironicamente, passou-se a exibir apenas filmes *trash*, de modo que os cinemas *Drive-In* acabaram virando sinônimos desse tipo de produção.

Quentin Tarantino e Robert Rodriguez (dois assumidos fãs de cinema underground) homenagearam em 2007 a prática da sessão dupla lançando dessa forma os filmes *A prova de Morte* (Tarantino) e *Planeta Terror* (de Rodriguez) o chamado *grindhouse* colocava ainda trailers de filmes *trash* fictícios antes da exibição dos dois filmes (e algumas ideias mostradas nos trailers até chegaram a ser mesmo produzidas, como o caso de *Machete* de 2010) que assim como os dois filmes do projeto, tinham bastante a “cara” dos filmes *trash* dos Drive-ins.

Nesta era dos *Drive-Ins* é o momento em que vemos o *trash* tomando forma, os anos 50 e 60 foram palco das primeiras produções das quais o nível de conteúdo considerado bobo e bizarro somados à falta de orçamento poderiam lhe garantir à alcunha do nome *trash*. Os anos 50 foram palco principalmente para o *Sci-Fi* (ficção científica) não por acaso, aquela década forneceu bastante material para que o cinema e o público desenvolvessem fascínio pelo gênero, foi a década dos experimentos espaciais da União Soviética, a primeira vez que mandaram um homem ao espaço (Iurin Gagarin) ao mesmo tempo que houve o (até hoje) mal explicado caso de *Roswell*<sup>6</sup>, o famigerado episódio em que *Guerra*

---

popularidade. Em países em que o inglês é o idioma oficial, a palavra blockbuster também é usada na indústria farmacêutica, servindo para descrever um remédio comercializado com sucesso. A origem da palavra blockbuster ocorreu no início dos anos 40 do século XX, que servia para descrever uma bomba que era lançada a partir de aviões e que era capaz de destruir um quarteirão inteiro. Isto porque em inglês "block" significa quarteirão e o verbo "bust" significa quebrar. No âmbito da indústria cinematográfica, a palavra começou a ser usada graças a filmes como "Tubarão" de 1975, que conseguiu mais de 100 milhões de dólares na venda de bilhetes de cinema.

<sup>6</sup> *The Roswell UFO Incident*), é um dos casos mais famosos da ufologia mundial, diz respeito a uma série de acontecimentos ocorridos em julho de 1947 na localidade de Roswell, no estado do Novo México, nos Estados Unidos, onde, segundo teóricos da conspiração, um objeto voador não identificado (ou OVNI) teria caído.

*dos Mundos*<sup>7</sup> foi lido no Radio causando histeria em massa de pessoas que realmente pensavam estar havendo uma invasão, a guerra fria estava no auge, assim como o fascínio pelo espaço, resultado: filmes de monstros surgidos da radiação, ou de invasões alienígenas se tornaram febre, e praticamente o principal material dos filmes B.

Mesmo que os filmes B fossem segregados pelos críticos como produções inferiores, eles tinham um grande apelo de público, e apesar de suas limitações de orçamento, muitos deles conseguiam contar suas histórias fantásticas de maneira convincente, de modo que alguns deles até se tornaram cult, como: *A Bolha Assassina* (1958), *Guerra dos Mundos* (1953), *Godzilla* (1954)... etc.

Acontece que na tentativa desesperada de conseguir executar um filme de apelo popular, alguns diretores e estúdios pequenos não tinham capacidade nem ao menos de produzir um “filme B”.

Se o lado B da indústria sobrevivia reciclando o que vinha do lado A, reaproveitando cenários de grandes produções antigas, colocando coadjuvantes de filmes A como protagonistas de filmes B. Existiam ainda filmes que não conseguiam nem isso, não tendo orçamento nem para alugar cenários ou pagar atores de verdade, eram filmes picaretas a ponto de serem apelidados de “filmes Z”, e foi nesta categoria que surgiria a lenda do *trash*, aquele que muitos alegam inclusive ser o verdadeiro pai do gênero: Ed Wood.

Ed Wood já foi inúmeras vezes citado como o pior cineasta do mundo, suas peculiaridades na direção dão uma lista imensa: erros primários de continuidade, total falta de linearidade nas histórias, uso constante de imagens de arquivo, ou seja: enfiava cenas de documentários nos filmes sem muita explicação, que destoavam em textura e qualidade do resto da película, além de reciclar cenas gravadas por ele próprio para filmes anteriores, contava com atores canastrões como Tor Johnson (ex lutador de luta livre) e exóticos como

Maila Nurmi<sup>8</sup> tinha fascínio pelos temas populares no cinema B da época, mas total

---

<sup>7</sup> *The War of the Worlds* (*A Guerra dos Mundos*) é um romance de ficção científica de Herbert George Wells, escritor britânico e membro da Sociedade Fabiana, foi publicado em capítulos separados primeiramente em 1897 no Reino Unido pela Pearson's Magazine e lançado como um romance no ano seguinte.

A história fala sobre a invasão da Terra por marcianos inteligentes, dotados de um poderoso raio carbonizador disparado de máquinas assassinas de 3 pernas chamados “Tripods”, foi adaptado diversas vezes para o cinema.

<sup>8</sup> Mais conhecida pela alcunha de “vampira” Maila foi uma atriz finlandesa que ficou conhecida pela sua personagem sombria e excêntrica, não só pelas aparições nos filmes de Ed Wood, mas em várias outras produções para tv e cinema, o personagem teria surgido ao acaso, quando um produtor a viu fantasiada em

falta de tato para contar uma história de forma minimamente coerente, seu filme mais famoso e também considerado por muitos como “o pior filme de todos os tempos” é o *Plano 9 do Espaço Sideral* de 1956, um conto bizarro que misturava vampiros zumbis e Aliens.

Plano 9 foi o último filme do ator Bela Lugosi, eternizado pela sua atuação de Drácula na adaptação clássica de 1932. Wood tinha devoção por ele, e como o encontrou em decadência (pois Lugosi tinha caído no ostracismo devido à idade, e se entregado ao alcoolismo) tentou ajuda-lo. Acabaram virando amigos, e devido a isso, com intenção de reerguer o lendário ator (e claro, tentar usar o nome de Lugosi para vender seus filmes) Wood convenceu o velho ator a participar de seus projetos. O que ele não esperava era que Lugosi falecesse durante as gravações de *Plano 9*, após ter gravado apenas algumas cenas.

Para contornar a situação ele simplesmente pediu para seu dentista (um homem muito mais novo, e bem mais baixo que Bela) substituí-lo, a solução para a diferença física? O amigo dentista apareceria o tempo todo cobrindo o rosto com sua capa, episódio este, sempre lembrado para ilustrar a precariedade dos seus projetos.

O Colunista Mauricio de Boni para o Site *Obvious*<sup>9</sup> faz um breve resumo sobre Wood e suas excentricidades, segundo ele, a falta de lógica e linearidade de suas histórias surgiam da vontade insana de Wood de querer filmar alguma coisa (e depois se preocupar em criar um roteiro que ligasse os fragmentos que tinha) um erro absurdo, primário e grosseiro para amantes da sétima arte? Talvez, mas todos que conheciam Wood eram unânimes quando citavam sua paixão e determinação, ele pode não ter sido o diretor mais talentoso, mas era extremamente empenhado, e proativo, alguém que amava o que fazia, e essa paixão despertou tantos fãs, que um deles, o próprio diretor Tim Burton, resolveu fazer um filme sobre sua vida, o filme de 1994 com Johnny Depp que leva o nome do diretor, retrata de forma leve e divertida algumas das passagens curiosas pelo qual Wood realmente passou, e apesar de romantizado, é um documento interessante para ajudar a entender esta figura, e o valor de suas obras.

---

um baile de máscaras e gostou tanto de seu visual que a chamou para apresentar o programa “The Vampira Show” (mais em [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Vampira\\_Show](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Vampira_Show)) seu visual “inspirou” a criação da personagem Elvira pelas mãos de Cassandra Peterson (outro grande nome do horror trash), no entanto Maila encarou como plágio e tentou várias vezes sem sucesso processar Cassandra, faleceu em casa, dormindo em 2008 aos 85 anos.

<sup>9</sup> [http://obviousmag.org/archives/2012/12/ed\\_wood\\_o\\_pior\\_diretor\\_de\\_todos\\_os\\_tempos.html](http://obviousmag.org/archives/2012/12/ed_wood_o_pior_diretor_de_todos_os_tempos.html)

Podemos então afirmar que o trabalho de Ed Wood inaugurou a ideia do “tão ruim que acaba sendo bom” e do *Guilty Pleasure*<sup>10</sup> que são as bases da proposta *trash*, Mayka Castellano defende que para se ter uma legítima apreciação do *Trash*, é preciso ter alguma bagagem cinematográfica para saber quando algo é ruim, e mesmo assim, tendo esta consciência, celebrar aquele trabalho justamente por conta de seus possíveis deméritos, se partirmos de sua teoria, parece ser exatamente a origem e justificativa do culto à obras *trash*, visto que não era segredo a precariedade do trabalho de Wood e mesmo assim, seus filmes tiveram lugar na história e formaram uma legião de fãs que o apreciavam obviamente não pelos seus talentos, mas por ter criado (mesmo que não intencionalmente) algo que divertisse.

Castellano cita a pesquisa de Sarah Thornton sobre capital subcultural dizendo que o gosto por algo amplamente considerado ruim, se dá justamente por uma necessidade humana de se criar uma identidade, e uma distinção dos demais grupos, sendo um fenômeno principalmente abraçado pelos jovens.

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 acontece. 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. (CASTELLANO, 2014, p. 4)

A autora defende então que o que fascina no *trash* é o fato das comunidades que o apreciam, terem consciência da precariedade dos filmes ali apresentados, mas celebrar tais deméritos com outras pessoas que também os enxergam e também se divertem em uma busca por aceitação e interação com um grupo, Ed Wood despertou isso em várias pessoas ao ter seus filmes redescobertos e reprisados, sendo exibidos com essa consciência de que filmes como *Plano 9* seriam realmente ruins, mas seria justamente este o seu charme.

O culto à figura de Wood teria surgido em 1980, pelas mãos de Harry e Michael Medved, criadores do *The Golden Turkey Awards Book* livro que elegia Ed Wood e *Plano 9* como piores diretor e filme da história, podemos dizer que isto por si só já ascendeu curiosidade de fascínio nas pessoas em querer ver com os próprios olhos, a partir do

---

<sup>10</sup> *Guilty pleasure* como a tradução literal já sugere: é aquele prazer culpado. Você gosta de uma coisa, mas no fundo, no fundo sabe que não é lá algo de extraordinário.

momento em que segundo Mayka se cria uma identidade, se forma um grupo de adoração à esse tipo de produção, a curiosidade de une à busca de aceitação e individualidade, em suma: não é errado dizer que Ed Wood se tornou *cult*.

## 1.1 Anos 60 e 70

Mesmo que não fosse por sua vontade, as obras de Ed Wood acabaram definindo o conceito de *trash*, e isso abriu caminho para que outros cineastas independentes pudessem arriscar mais a fazer filmes mesmo que para ao padrão da indústria: de uma maneira torpe com menos verba e menos talento, nas décadas seguintes o gênero *trash* explodiu, e ainda influenciou novas categorias.

Saindo dos anos 50 e entrando nos 60, os filmes de monstros e alienígenas continuavam no imaginário popular, clássicos como *Guerra dos mundos* (1953) e *A Bolha Assassina*. (1958) ditaram as regras do estilo que seria seguido pela década seguinte, Mesmo fora de Hollywood, tínhamos grande quantidade de produções de fantasia e monstros, como as infinitas continuações de *Godzilla* (1954) no Japão, eram filmes que na época eram equivalentes aos Blockbusters de hoje, filmes despretensiosos e cheios de efeitos especiais, com intenção pura de divertir, no entanto, os efeitos são tão datados e precários (as vezes até para os padrões da própria época) e as histórias tinham um aspecto brega tão inerente, que é difícil assistir hoje e não classifica-los como *trash*, tamanha sua jocosidade.

Isso nos leva ao questionamento sobre se um filme pode não ser considerado *trash* em seu lançamento, mas com o tempo, após se tornar datado e com sua precariedade ficando evidente, poderia passar a ser. Esta tese defende que sim, no entanto, não é uma classificação tão simples de se fazer, os efeitos especiais de *King Kong*, por exemplo, podem aparentar extremamente datados e pobres para os padrões atuais, mas seria um erro classificar como um filme *trash*, visto que na época aqueles efeitos eram o ápice da tecnologia, é necessário analisar diversos outros fatores antes de fazer tal classificação, como o contexto da época, e a proposta do filme.

A franquia *Godzilla*, por exemplo, é classificada como *trash*. Seus vários longas sobre monstros gigantes lutando entre si já parece um conceito *tosco*, por si só, e tal característica só é realçada quando visivelmente se percebe que são só pessoas vestindo fantasias

se borracha se batendo em cima de uma maquete. Olhando para isso hoje, só poderíamos considera-los como diversão descompromissada e malfeita, correto? No entanto o primeiro *Godzilla* de 1954 ainda que possuindo os mesmos efeitos datados é considerado um marco histórico, por ser um filme denso e pesado que usa a figura do monstro como metáfora pra destruição da Bomba Atômica.

Mayka Castellano afirma que é preciso já ter certo conhecimento cinematográfico para a devida apreciação de um *trash*, para que este expectador pudesse saber diferenciar um bom filme de uma produção ruim, pois a ideologia trash estaria em cima da ideia de assistir algo ruim e ter consciência disso (novamente: o *Guilty Pleasure*).

[...]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”, ideia bastante próxima à sensibilidade camp. O que transparecia, entretanto, é que “levar a sério” tal produto dependia, fundamentalmente de uma questão de inteligência, perspicácia e mesmo instrução. (CASTELLANO, 2011,p.160)

No entanto, talvez esta seja uma visão um tanto elitista da comunidade *trash*, e o que este artigo vem tentando construir, é que talvez a chave para se entender o *trash*, esteja justamente em seu apelo popular.

Percebemos que há uma linha tênue entre o cinema fantástico e o *trash* em si, talvez a diferença esteja nas pretensões artísticas dos autores e ao mesmo tempo em seu talento e perícia, assim como as características *trash* podem vir com o tempo, já que a percepção tanto dos críticos quanto do público muda com o passar dos anos, não só por fatores sociais, como pelo avanço da tecnologia, de modo que para um expectador casual, não importa o quanto *King Kong* de 33 seja clássico, ele ainda estaria ao lado de qualquer outro *trash Sci-Fi* de monstros, pelo simples fato de seus efeitos já não convencerem e parecerem engraçados, mas o consenso é que *trash ou Sci-Fi* clássico o fato é que filmes de fantasia sempre cativavam as massas populares, e é nesse apelo popular que se apoia o conceito de cinema de periferia.

Jean Claude Bernadet (1980) defende que o cinema causa fascínio justamente por não

parecer real, mas por ser uma representação artificial do real, seria como assistir à um número de mágica, a plateia tem consciência da não veracidade do que é mostrado, mas sente prazer em ser enganada, talvez esteja aí a explicação do sucesso do *Sci-Fi* e dos filmes de monstros.

A Fantasia e o horror eram grande sucesso entre o público popular nos anos 60, mas o humor pastelão também tinha um enorme apelo. Talvez um dos produtos mais populares e ao mesmo tempo conscientemente brega e ridículo seja o *Batman* de Adam West<sup>11</sup>, até hoje celebrado e amado, fazia um enorme sucesso na época, o próprio West disse certa vez que os anos 60 foram marcados por 3 “B”s: “*Beatles, Bond e Batman*”, e é evidente o tom de comédia pastelão que a série possuía, demais até para o público daquele período leva-lo a sério, não é à toa que ela é tratada como um dos expoentes máximos do *Camp*<sup>12</sup>, e um dos grandes exemplos de obra de fantasia conscientemente bobo e exagerado e que ainda assim cativava os expectadores, a psicodelia dos anos 60, marcados por muitas drogas e filosofia Hippie era campo perfeito para o proliferação do *Camp*, do humor pastelão de Jerry Lewies, e este lado colorido e cheio de humor contrastava com a paranoia com guerra fria que era o alimento pra produções Sci Fi sobre alienígenas e perigo nuclear, mas tanto o humor quanto o horror desta época, moldaram a estética *Trash*.

Ainda nos anos 60, tivemos o início da exploração maciça do erotismo, da violência e do macabro, algo que já era trabalhado em filmes *Noir* dos anos 40, mas a partir daqui passa a ganhar mais força e a ser mostrado de forma mais explícita surge na Itália o gênero *Giallo*<sup>13</sup>, uma nova categoria de filmes cuja premissa basicamente mostrar *Serial*

---

<sup>11</sup> Exibida entre 1966 e 1968, tendo 120 episódio com 60 histórias (cada arco era dividido em 2 episódios) e com um filme derivado, a série de William Dozer era protagonizada por Adam West e Burt Ward, nos papéis de Batman e Robin, onde sempre precisavam enfrentar algum vilão clássico dos quadrinhos (e as vezes algum inventado pela própria série) mais em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Batman\\_\(s%C3%A9rie\\_de\\_televis%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Batman_(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o)) acessado pela última vez em 20/12/2017

<sup>12</sup> Camp (do inglês norte-americano, lit. "levantar acampamento" ou "acampar") é uma gíria para comportamento, atitude ou interpretação exagerada, artificial ou teatral; ou ainda um adjetivo para mau gosto, muito artificial, exagerado, "cafona" ou "brega". Susan Sontag em seu artigo clássico *Notes on "camp"* de 1964, diz: o camp é comumente relacionado ao exagero, à afetação, a uma estética especial que ironiza ou ridiculariza o que é dominante". A partir da metade da década de 1970, entretanto, a definição também passou a incorporar banalidade, artificialidade, mediocridade e ostentação tão extrema que tenha um apelo perversamente sofisticado. A escritora estadunidense Susan Sontag no mesmo artigo mencionado acima, enfatizou os elementos chave da cultura camp como sendo a artificialidade, a frivolidade, a pretensão ingênua da classe média e os excessos provocados pelo choque. A estética camp é popular desde a década de 1960 até a atualidade e atingiu seu auge nas décadas de 1970, 1980 e início dos anos 1990 um grande exemplo de franquia do gênero Camp é o seriado do Batman de Adam West mais em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Camp>

<sup>13</sup> Giallo (em italiano: *amarelo*) é um gênero literário e cinematográfico italiano de suspense e romance policial que teve seu auge entre as décadas de 1960 e 1980. O nome é uma referência às capas amarelas das revistas *pulp* italianas, publicadas a partir de 1929. O primeiro filme do gênero foi *La ragazza che sapeva troppo*, de Mario Bava, lançado em 1963, e um dos mais recentes é *Giallo*, de Dario Argento, lançado em 2009.

*Killers* matando mocinhas indefesas explorando o máximo a sensualidade das atrizes que não raramente apareciam em trajes mínimos antes de terem uma morte horrível.

Assim como a maioria dos filmes de horror, o orçamento era escasso, as atuações eram pífias (na grande maioria das vezes, as atrizes eram escolhidas unicamente pela beleza, e não pelo talento) tinham efeitos especiais pobres como o sangue quase laranja, que acabou se tornando parte da estética deste tipo de filme, diretores mais tarde consagrados como Mario Bava e Dario Argento foram grandes nomes do gênero, novamente nos lembrando que mesmo o campo das obras transgressoras (quase sempre exploradas primeiro pelo gênero *trash*) forma profissionais que mais tarde serão considerados artistas sofisticados.

Na mesma época, não necessariamente influenciado pelo *Giallo*, mas também com as mesmas pretensões de se vender a fórmula “sensualidade + violência” e com o mesmo “sangue laranja”, tínhamos a *Hammer*, produtora inglesa conhecida principalmente por produzir filmes de horror baseados nos monstros clássicos do cinema, especialmente filmes do Drácula (sempre interpretados pelo lendário Christopher Lee, que praticamente começou sua carreira com o estúdio) nas inúmeras versões sobre o vampiro produzidas pela *Hammer*, havia sim bastante pretensão artística e até mesmo um tom sofisticado nos filmes, os cenários, o vestuário, e mesmo o elenco que contava com lendas como Peter Cushing e o próprio Lee, fizeram com que muitas de seus filmes se tornassem clássicos como *O Vampiro da Noite* de 1958, o Professor de cinema da PUC do Rio de Janeiro, A.C. Gomes de Mattos, escreve um pouco da história do estúdio em seu site *histórias de cinema*<sup>14</sup>

No entanto, paralelamente à isso, os filmes também tinham sua parcela de apelação e gratuidade, existia sempre um elemento de sensualidade que ia ficando cada vez mais ousado, à medida que a censura ia afrouxando, não demorou para que dos espartilhos apertados e decotes generosos das mocinhas e vampiras em trajes vitorianos, começassem a ser trocados por seios desnudos, e em seguida, nudez total, no final, em seu período de decadência, já no fim dos anos 70, talvez por influência do clássico *O Exorcista* (1973) os últimos filmes do Drácula com Christopher Lee já tinham até cenas envolvendo satanismo e sacrifício de virgens, algo impensável de se filmar décadas antes, mas mesmo nos anos 70 não era menos condenável pelos críticos e parcela mais conservadora do público.

Para o bem ou para o mal, esses subgêneros do horror com mais ousadia gráfica, digamos, o “horror erótico” dos filmes da fase decadente da *Hammer*, ou dos *Giallos*

---

<sup>14</sup> Mais em: <http://www.historiasdecinema.com/2012/06/os-filmes-da-hammer/>

influenciou vários artistas, dos mais underground aos mais artísticos, *Psicose* por exemplo teve influência neste tipo de filme, e inclusive antes de sua estreia (e de se tornar um clássico na carreira de Hitchcock) era visto pelos críticos durante sua produção como um “filme de mal gosto”, mas o próprio Hitchcock o defendia, insinuando que o problema dos filmes de horror e assassinato era ainda não terem sido dirigidos por um bom diretor (ele próprio no caso).

Mas o horror erotizado também influenciou artistas como José Mojica, o nosso conhecido Zé do Caixão, cuja obra, já em seu primeiro filme *À Meia Noite Levarei sua Alma* (se não contarmos o faroeste que ele nunca terminou) já era carregada destes elementos pervertidos, seu personagem inclusive sempre era retratado como maníaco sexual pronto para deflorar uma mocinha em perigo, o aspecto mais escancaradamente *trash* e despudorado do Zé do Caixão era uma previa do gênero que surgiria na década seguinte, explorando ao máximo o horror e o erotismo: o *Exploitation*, a Produtora americana independente *Cinemassacre* que administra um site e vários canais no Youtube sobre filmes, games, e materiais sobre fantasia e horror fez um minidocumentário em vídeo sobre Zé do Caixão intitulado: *Monster Madness 3: Coffin Joe 1963*<sup>15</sup>.

Como cita Marina Soler Jorge<sup>16</sup> em sua tese sobre Eddie Wood, o fato do pouco talentoso diretor aberto caminho pra outros cineastas arriscarem um cinema diferente do *Mainstream*, seja com menos sofisticação nas técnicas ou abraçando temas mais transgressores, coincidiu com o pensamento progressista e a luta contra o conservadorismo que surgia nestas décadas, os anos 60 foram marcados por movimentos feministas, movimentos Híppies, e nos 70 tivemos os movimentos negros, (e influenciaria o *Black Splotation*) e convenções do cinema *mainstream* os movimentos sociais e artísticos foram essenciais para fazer este cinema de margem tomar forma.

O caso de Ed Wood é paradigmático na exposição de alguns dos múltiplos fatores contextuais e formais que influenciam na (des)valorização de um artista e sua inserção em alguma forma de cânone - ainda que, no caso, trata-se mais especificamente de um anti-cânone. Ao papel fundamental desempenhado pelo livro dos irmãos Medved como elemento de inscrição e consagração de Ed Wood no ponto mais alto de um curioso panteão de precariedade, falta de talento e excentricidades, juntou-se o contexto dos anos 70-80, momento no

<sup>15</sup> pode ser acessado em: <http://cinemassacre.com/2009/10/15/15-coffin-joe-1963/> e <https://www.youtube.com/watch?v=YRmZ5Ie98ZE> (acessado pela última vez em 11/06/2018)

<sup>16</sup> Professora do Departamento de História da Arte da UNIFESP doutora em Sociologia pela USP e autora do livro *Lula no Documentário Brasileiro* (Editora da Unicamp, 2011). [marinasoler78@gmail.com](mailto:marinasoler78@gmail.com). SÃO PAULO, Brasil.

qual filmes como *The Rock Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *Eraserhead* (David Lynch, 1977), *Pink Flamingos* (John Waters, 1972) e *O Massacre da Serra Elétrica* (Tobe Hopper, 1974) chamavam a atenção de parte dos espectadores e da crítica para o fenômeno dos *cult movies* e criavam uma nova forma de cinefilia que valorizava o cinema violento, mal feito ou *camp*. (Jorge.2013, p. 536)

O cinema da década de 70 é marcado por um profundo pessimismo e flerte com a violência gráfica, reflexo daqueles anos considerados “sombrios” na história americana, era um período de crise financeira, de guerra fria ainda assombrando e ao mesmo tempo tinha explodido a guerra do Vietnã, os dias da filosofia de “paz e amor” haviam ficado nos anos 60, e agora o mundo passava por um período de violência e rebeldia, no exterior jovens eram massacrados de forma brutal no sudeste asiático, uma realidade que o cinema não perderia a chance de abordar de forma direta em inúmeros filmes sobre o conflito como *Platoon*, *Apocalypse Now*, *Nascido para Matar*, e a influência do fascínio por retratar esse terror chegaria até os anos 80 com o surgimento de um dos maiores “heróis” desta década: *Rambo*<sup>17</sup>

Ao mesmo tempo, a crise alimentava a miséria, o desemprego, o consumo e tráfico de drogas, e como consequência, fazia o número de gangues ficarem cada vez maior e a violência cometida por jovens cada vez mais barbara, tantos jovens sendo mortos e matando tornou a brutalidade algo banalizado, e esta violência começou a ser cada vez mais representada nas telas, filmes como *Taxi Driver* (1976), *Desejo de Matar* (1974), *Dirty Harry* (1971) e suas inúmeras sequencias, eram diretamente influenciados por essa onda de violência, tentavam “denunciar” a podridão dos subúrbios das grandes cidades e não raramente propondo soluções reacionárias onde algum civil cansado da violência resolvia enfrentar os delinquentes na mesma moeda

---

<sup>17</sup> Rambo aparece pela primeira vez no romance “First Blood” escrito em 1972 por David Morrell, o livro era uma denúncia às consequências da guerra do Vietnã, especialmente às péssimas condições do retorno à vida civil dos combatentes, muitas vezes marcadas por segregação, desemprego e traumas irreversíveis, na história, Rambo era um ex boina verde que vai até uma pequena cidadezinha do interior dos EUA visitar um colega, mas não só descobre que o amigo morreu em combate, como acaba sendo preso por “vadiagem” e torturado na cadeia, no entanto consegue fugir e se vinga dos policiais corruptos se escondendo na floresta e usando as táticas de guerrilha que aprendeu, na trama do livro, Rambo é claramente uma pessoa psicótica e perturbada, fica em uma linha tênue entre anti-herói e vilão, chega a matar vários policiais, e seu desfecho é a morte pelas mãos de seu próprio Coronel, no filme seu personagem foi suavizado, não mata nenhum policial (pelo menos não a sangue frio, há apenas uma morte no filme e é por legítima defesa) e mudam o final, fazendo-o ir preso, Rambo vai se consagrar como herói a partir da sequência, escrita pelo próprio James Cameron (*Titanic*) que repaginaria o personagem como uma espécie de super soldado tirando a imagem de psicótico e instável do primeiro filme. mais em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Rambo:\\_First\\_Blood](https://pt.wikipedia.org/wiki/Rambo:_First_Blood) 9acessado pela última vez em 11/06/2018)

Estes filmes de guerra e violência urbana eram a influência mais direta da coisificação do ser humano e da banalização da barbárie, porque obviamente já propunham a abordar exatamente os causadores de todo esse caos e sentimento pessimista, no entanto, podemos notar como esse período sombrio influenciou todo o cinema, talvez menos em filmes voltados a diversão familiar descompromissada como *Star Wars* (1977) *Grease* (1978) ou *Superman* (1978) mas o próprio fato de haver bem menos desses filmes voltados à fantasia lúdica e deles só começaram a surgir no final da década, já era um reflexo deste clima de pessimismo latente, o cinema pipoca só passaria a trazer em peso, grandes *blockbusters* de aventura como os citados já no final daquela década como cita o crítico Kley Coelho em seu artigo “o revolucionário cinema norte-americano dos anos 70” para o site *cinemação*<sup>18</sup>

Além do sangue de jovens em trincheiras e becos reproduzidos na tela, havia também aqueles filmes que não tinham inspiração direta na realidade, mas também eram produtos da mesma, inconscientemente faziam metáforas sobre a sociedade americana setentista, *O Exorcista* (1973) por exemplo, era carregado de simbolismos sobre períodos de transições e receios com relação a mudanças, uma alegoria sobre a adolescência, o medo dos pais perderem seus filhos para a liberdade sexual, a libertinagem, e falta de moral, claro, o satanismo em si (este sem metáforas) também era um tema em alta, os jovens que antes se divertiam com filosofias de “paz e amor” agora se interessavam por cultos obscuros regados a orgia, ou pelo menos era assim que os pais cristãos e conservadores pensavam sobre a juventude após crimes envolvendo magia negra, histórias e boatos que as vezes não passavam de meia dúzia de jovens querendo se divertir tomando vinho e ouvindo música dentro de um cemitério.

O fato é que o mesmo fascínio dos jovens pelo senhor das trevas assim como a rebeldia de desafiar a carece e moralidade do cristianismo e do conservadorismo seduziu também o cinema, (ou ao menos este viu nesta polêmica uma oportunidade perfeita de se fazer dinheiro) então nesse combo de transgressões, o fascínio pelo proibido, pelo imoral, somado a banalização da violência e da morte faria com que o sangue e a nudez preenchessem as telas de uma forma inédita e abundante

Nesta década temos um *boom* do *Exploitation*<sup>19</sup> se consagrando como o subgênero

---

<sup>18</sup> Disponível em <https://cinemacao.com/2017/01/12/o-revolucionario-cinema-norte-americano-dos-anos-70/> (Acessado pela última vez em 11/06/2018)

<sup>19</sup> O termo *Exploitation* pode ser traduzido literalmente para “apelativo”, são filmes que abordam de forma

que representaria o ápice do apelativo, apresentando histórias que, às vezes, eram apenas desculpas para se mostrar nudismo e sangue de formas nunca antes vistas (e permitidas) temas como sexo, bizarrices, canibalismo, estupro, nazismo, assassinato e perversão, enfim, tudo o que pudesse ser tabu e pudesse chamar atenção pela polêmica estavam presentes nos roteiros.

Eric Schaefer em seu livro "*Bold! Daring! Shocking! True!*": *A History of Exploitation Films, 1919-1959*" faz a seguinte definição: "Um filme exploitation depende profundamente da propaganda sensacionalista e de um grande e mórbido exagero acerca dos temas descritos. Frequentemente são de baixa qualidade em todos os sentidos (SCHAEFER, 1999, pp. 42-43,95)".

Nesta categoria surgiram várias fórmulas constantemente revisitadas, o *Rape Revenge* por exemplo, que como o próprio nome sugere, se trata da história de vítimas de estupro que voltam pra se vingar de seus agressores. Grandes exemplares são *I Spit in Your Grave* (1978), e *The Last House on the Left* (1972) (curiosidade: ambos ganharam remakes recentes) filmes de "Presídios de Mulheres" que tinham a proposta voyerista<sup>20</sup> de mostrar o cotidiano de lindas prisioneiras normalmente somado a cenas de sadismo e tortura como *Bamboo House of Dolls* (1973,) filmes chocantes como *Salò ou os 120 dias de Sodoma* (1976) e *Pink Flamingos* (1972) o primeiro sobre torturas desumanas durante uma ditadura, o segundo sobre uma travesti gorda que quer a todo custo ganhar um concurso de "pessoa mais escrota" (só para se ter ideia, ambos os filmes apresentam coprófagia) filmes de *Serial Killer* ainda mais explícitos como *Massacre da Serra Elétrica* (1974) que por si só já se tornaria um gênero, inspirando a criação de diversas franquias (*A Hora do Pesadelo*, *Halloween*, *Sexta Feira 13*).

Dessa forma, o *Exploitation* primava pelo polêmico e apelativo, usava e abusava de violência e nudez gratuita unicamente com o intuito de vender, eram filmes assumidamente vulgares e sem pretensões mais sérias e artísticas, no entanto foram a base para o *trash* oitentista, cada vez mais apelativo e sanguinolento, e foram a formação de jovens cineastas como Quentin Tarantino, que tentaram usar dos elementos deste tipo de cinema de uma maneira mais refinada.

Eddie Muller, historiador do cinema, crítico e autor do livro *Grindhouse: The*

---

mórbida e sensacionalista a história ali contada, sempre com muita violência e nudez feminina.

<sup>20</sup> Voyerismo é uma desordem sexual, se consiste no fetiche da observação de uma pessoa em sua privacidade, seja se despindo, nua, ou realizando atos sexuais, e sem o conhecimento da pessoa observada.

*Forbidden World of Adults Only* Cinema, conta que há uma piada recorrente na indústria: *assim que a câmera cinematográfica foi inventada, o exploitation surgiu cinco minutos depois*<sup>21</sup>. O que ele quis dizer com isso é que buscar polêmica e sensacionalismo através de uma lente, seria talvez uma das motivações básicas de se fazer cinema, exagero ou não, ainda que o termo *Exploitation* tenha ganhado força e visibilidade só nos anos 60 (graças à grande revolução de filmes independentes e transgressores que acontecia) de fato, narrativas apelativas e sensacionalistas são tão antigas quanto o próprio cinema, sendo inclusive de 1913 o primeiro filme considerado do gênero *Exploitation: Tráfico de Almas*, uma história sobre bandidos que sequestram moças puritanas e inocentes para se tornarem escravas sexuais, provando que desde o início do cinema, a depravação e a violência eram temas fascinantes, por mais que o conservadorismo tentasse esconder, os anos 60 e 70 apenas trouxeram mais visibilidade à isto.

## 1.2 Anos 80

Chegando na década de foco deste trabalho, os anos de 1980 é o ápice da rebeldia e da subversão, graças à sementinhas que vinham sendo plantadas nos anos anteriores, tal rebeldia se manifestava através da música, tv e cinema, e eram um reflexo do contexto geopolítico do momento

Era o início da era Reagan, um Republicano conservador e militarista, que em seu primeiro mandato tentou reacender a corrida armamentista com os soviéticos já nos anos finais da Guerra Fria, além de combater regimes socialistas na América do Sul através de golpes, isso provocou um profundo desagrado na União Soviética que interrompeu o diálogo entre os EUA e eles até o segundo mandato, onde Reagan tentou um governo menos focado na política armamentista até o governo de Mikhail Gorbatchev admitir a derrota do bloco socialista, marcando assim o fim da guerra fria.

Tal contexto onde o fantasma da guerra fria voltava a assombrar, o medo de armas nucleares, e daquele caos político somado a um sentimento de revolta e ânsia por democracia tomavam os jovens e com isso a cultura Pop, o Rock se tornava mais agressivo e crítico, surgia o *Trash Metal*, nasciam bandas como *Mötörhead* e *Metallica* com letras e visuais cada vez mais sombrios demonstrando raiva e revolta contra padrões, o estilo

---

<sup>21</sup> Mais no artigo: <http://judao.com.br/explorando-o-exploitation/>

subversivo dessas bandas se popularizou ainda mais com o surgimento do MTV e com o a invenção do conceito de videoclipe, as bandas underground e de garagem poderiam divulgar suas ideias de forma mais acessível, ampla e “visual”.

A linguagem *trash* e *hardcore*<sup>22</sup> começou a ganhar força em todas as mídias, e inevitavelmente chegou no cinema, continuando a onda de filmes focados em violência e gore iniciada nos sombrios anos 1970, com a liberdade e rebeldia oitentista isso explodiu de uma forma muito mais visceral e escatológica, os filmes de Serial Killer que já eram abundantes e populares na década anterior ficaram ainda mais gráficos e explícitos, ao mesmo tempo que ganhavam um tom mais sobrenatural e satírico, nasciam então personagens icônicos do horror gore: Freddy e Jason

Com filmes cada vez mais violentos, o horror voltou a virar febre, os filmes ganhavam continuações e viravam franquias intermináveis, onde cada sequência tentava superar a anterior em sanguinolência, porém diferente da década de 1970 onde o tom era pesado e opressor, o horror *gore* oitentista flertava mais com o humor negro e o satírico, com cenas cada vez mais debochadas e estapafúrdias, personagens como Freddy Krueger faziam mais o espectador rir durante seus assassinatos do que sentir medo. Leandro Godoy, criador do site *Cinema e Furia* faz um interessante resumo sobre a década em seu artigo no site *Obvious*<sup>23</sup>

Nesse cenário onde a violência se tornara “divertida”, somado a popularização do VHS, o renascimento do cinema underground e do trash se tornou uma consequência óbvia, afinal o próprio cinema passou por uma revolução inédita e gigantesca com as novas mídias e tecnologias, mudando para sempre a maneira de se assistir filmes, graças as fitas de vídeo que possibilitavam algo até então inédito: gravar filmes para se assistir de novo e quando quisesse.

A experiência cinematográfica passou a ser também doméstica e interativa, e com isso acabou-se criando um mercado voltado para filmes neste formato, foi o surgimento das vídeo-locadoras o que tornou a prática de assistir filmes mais fácil, acessível e confortável, até então as únicas opções de se assistir filmes eram no cinema e na TV sendo

---

<sup>22</sup> *Hardcore* seria a variação extrema de algo, a palavra em inglês não tem tradição exata em nossa língua, mas literalmente quer dizer “Miolo”, “núcleo”, no contexto punk onde teria surgido, se refere a “segunda onda” do movimento, caracterizada por músicas de rock agressivas baseadas em protestos políticos, sociais, revolta e frustrações individuais.

<sup>23</sup> Disponível em [http://lounge.obviousmag.org/polimorfismo\\_cultural/2013/04/filmes-de-horror-de-1980-a-decada-da-maior-revolucao-do-genero.html](http://lounge.obviousmag.org/polimorfismo_cultural/2013/04/filmes-de-horror-de-1980-a-decada-da-maior-revolucao-do-genero.html) (acessado pela última vez em 11/06/2018)

que esta última também era uma opção relativamente recente, e existiam motivos para isso: até os anos 70 existia um consenso muito forte de que filmes só deveriam ser exibidos em uma tela grande (existia até campanha contra a ideia de filmes serem exibidos na TV) talvez pela diferença de formato, perda de qualidade e até o corte inevitável na imagem já que a tela de cinema exibia uma imagem *widescreem* (retangular) e a TV exibia uma imagem quadrada (problema inclusive que bizarramente perpetuou até bem recentemente com a popularização das TVs de tela plana) por causa dessa influência das campanhas de cinéfilos puristas, ou mesmo por puro apego à tradições, demorou para que filmes se tornassem um entretenimento caseiro, além disso havia o fato de que grandes clássicos como *E o Vento Levou* viviam sendo reprisados nas salas de cinema por várias décadas, o que tornava “desnecessário” a exibição desse tipo de filme na TV aberta.

Com a ida de clássicos do cinema para a TV e o advento do VHS e das locadoras esse tempo teve fim dos anos 80, e mais do que mudar a forma de se assistir filmes, essa revolução também tornou possível a redescoberta de obras esquecidas, foi neste período, por exemplo, que os filmes de Eddie Wood (que por razões óbvias, não eram reprisados no cinema) puderam voltar a ser assistidos e viraram *cult*.

Mas o grande mérito da era do VHS não foi só tornar mais fácil a apreciação de filmes, mas também facilitou a produção dos mesmos, a ideia do “câmera na mão e uma ideia na cabeça” voltou com força total, o que resultou em uma nova explosão de filmes ainda mais capengas e amadores, afinal foi talvez o período de maior atividade do cinema independente, e não só nos EUA mas em todo o mundo, no Brasil inclusive foi a época mais fértil para filmes de orçamento risível e gosto duvidoso, que iam desde as comédias dos Trapalhões até as famigeradas pornochanchadas.

Era o momento mais do que apropriado para o *trash* e o cinema de margem se consumir: aqui estávamos saindo de uma época de ditadura e censura, nos EUA explodiam os movimentos Punks, góticos, anarquistas, e por consequência também eram tempos em que as convenções e o conservadorismo eram chutados e achincalhados em todas as manifestações de cultura, os últimos anos da Guerra Fria e um presidente Conservador e armamentista só reacendiam velhos medos e aumentavam as críticas ao sistema e a política, e isso só era mais combustível para a criatividade cinematográfica, foi aí que surgiram por exemplo as distopias pós Apocalípticas como as apresentadas em *Mad Max 2* (1982) e *Exterminador do Futuro* (1984), ambos tendo como base o medo de uma guerra nuclear e tendo em comum o fato de serem filmes criativos, autorais e de orçamento

modesto, o que servia de inspiração para vários realizadores tentarem criar suas versões genéricas.

Com o afrouxo da censura e a violência cada vez mais estilizada, os anos 80 foram a década do “vale tudo”, foi o momento propício pra surgirem diretores ousados como Paul Verhoeven e David Cronenberg que trouxeram o gore e a escatologia antes presentes só em filmes trash para filmes comerciais e de grande orçamento, só para citar um pouco dos trabalhos insanos de ambos, temos por exemplo: *A Mosca* (1986 de Cronenberg) remake do também “trash cult” dos anos 50, fala sobre um cientista que cria uma máquina de tele transporte mas acaba sofrendo um acidente e com isso tem suas células misturadas a de uma mosca, mas enquanto no original cientista e mosca trocavam de cabeças, nos rendendo cenas de um sujeito com uma máscara tosca de inseto que hoje não dá pra se levar a sério, a versão de Cronenberg abusa da escatologia e da nojeira para provocar repulsa no expectador, mostrando o protagonista se fundindo com o inseto a nível de DNA e virando um monstro asqueroso que definha e fica secretando líquidos viscosos o filme inteiro, algo que provavelmente só seria possível de se filmar além da cena trash nos anos 80!

Pelas mãos dele também temos *Scanners* (1981) um Sci Fi sobre pessoas com grandes poderes psíquicos que as vezes usam para o bem e as vezes para o mal, tendo sua cena mais lembrada e emblemática o momento em que um sujeito vilanesco usa seus poderes mentais para explodir a cabeça de um homem (sequencia nojentíssima e mostrada em câmera lenta com uma crueza de detalhes e realismo assustadores)

Já pelas mãos de Verhoeven temos dois clássicos do Sci-Fi: *Robocop – O Policial do Futuro* (1987) e *O Vingador do Futuro* (Total Recall 1990) ambos filmes de ação recheados de violência estilizada e fazendo fortes críticas ao sistema e a sociedade, novamente com uma quantidade de gore estapafúrdio que mesmo hoje voltaria a ser censurado, aliás, de fato vivemos em uma época onde esses filmes jamais seriam lançados como foram, prova disso é que de fato isso aconteceu: tanto Robocop quanto Total Recall tiveram remakes na década de 2010, e ambos sem um décimo da violência brutal dos originais.

Mas o fato é que toda essa violência estilizada presente mesmo em filmes comerciais vieram antes (e continuaram tendo mais liberdade) no horror e mais ainda no horror *trash*, pois ali era o ambiente ideal para se exagerar, “aloprar” e com isso, porque não: experimentar

Mas essa era de cenas brutais sem corte, sem amenizar no sangue, teve um embrião, um filme com pretensões de horror sério, mas que hoje faz parte de toda lista de *trashs* que se respeite, talvez mesmo com a liberdade, rebeldia, e a predileção por violência tão notória nos anos 80 nenhum desses filmes teria emplacado se não fosse uma semente de ousadia chamado *The Evil Dead* lá no comecinho da década.

## 2. Sam Raimi e *The Evil Dead*

As informações a seguir foram pesquisadas no site Boca do Inferno<sup>24</sup>, e na Wiki americana sobre *The Evil Dead*<sup>25</sup>. Samuel Marshall Raimi, ou só “Sam Raimi” como ficou conhecido na vida artística é hoje bastante lembrado pelos seus filmes do *Homem Aranha* que inclusive foram o pontapé inicial da onda de filmes de super heróis que dura até hoje, nasceu em Royal Oak, Michigan, em 23 de Outubro de 1959, é considerado um dos diretores mais ousados e inventivos de Hollywood, no entanto, apesar de lembrado por esta franquia *blockbuster* de milhões de dólares sua carreira só começou e deslançou graças ao sucesso de seu primeiro filme comercial *The Evil Dead*.

Na faculdade, Raimi se tornou amigo de Bruce Campbell, ambos virariam parceiros de longa data, e na época, juntos gravaram vários curtas com cameras Super 8, (mais tarde Cambell iria simplesmente ser a estrela de de *Evil Dead*) dentre esses curtas, o primeiro que tinha alguma pretensão “maior” era “Within the Woods”, um filme de horror caseiro e extremamente precário que foi praticamente toda a base de *Evil Dead*.

O curta tinha meia hora, foi filmado em 6 dias apenas com 1600 dólares e com amigos de Raimi (incluindo Cambell) que, como era de se esperar: não possuíam nenhuma experiência de atuação, a premissa já era praticamente a mesma de *Evil Dead*, contando a história de um grupo de jovens que saem de férias se hospedando em uma casa de campo, enquanto algum “mal” escondido nas florestas aparece se apossa do corpo de um/alguns deles fazendo com que tudo caminhe para um terceiro ato sangrento em que os não possuídos precisam lutar com os antigos amigos, agora zumbificados pra poder sobreviver.

---

<sup>24</sup> <http://bocadoinferno.com.br/criticas/2013/04/a-morte-do-demonio-1982/> (acessado pela última vez em 11/06/2018)

<sup>25</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Evil\\_Dead](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Evil_Dead) (acessado pela última vez em 11/06/2018)

Abaixo segue um resumo tirado do site *Boca do Inferno*:<sup>26</sup>

“Quatro colegas de faculdade, dois casais, decidem passar um final de semana numa casa rural localizada num bosque afastado da cidade grande. Enquanto um casal (**Scott Spiegel** e **Mary Valenti**) fica na casa jogando Banco Imobiliário, o outro (**Bruce Campbell** e **Ellen Sandweiss**) vai passear pela floresta a fim de realizar um piquenique a sós. No caminho pela mata, Bruce conta a Ellen sobre a história da região, dizendo que a área era um cemitério indígena e que agora pertencia a um velho espírito que toma conta do local. Ellen sai em busca de lenha, enquanto Bruce cava um buraco para a fogueira. De repente, o rapaz encontra um velho crucifixo e também uma adaga indígena. Mesmo tendo violado um túmulo indígena, o rapaz não se preocupa, pois Ellen acaba de retornar com a lenha. Ambos decidem dormir e até esquecem de acender a fogueira.

Mais tarde, Ellen acorda e descobre que Bruce desapareceu. Imaginando que o namorado tenha decidido voltar para a casa, resolve fazer o mesmo. No caminho, encontra Bruce agarrado a uma árvore, mutilado, com um olho fora da órbita, morto. Então, a força aparece. A cena que o espectador assiste a seguir é praticamente a mesma em que viu em *The Evil Dead*, mas com menos (muito menos) efeitos especiais.

Alguns minutos depois, Scotty sai em busca de Bruce e deixa Shelly confortando Ellen. Com a demora do namorado, Shelly abre a porta e leva um susto ao ver Bruce como um morto-vivo, segurando a adaga indígena. Ele então enforca a garota e a esfaqueia violentamente. Ellen tranca a porta e corre para a cozinha. Pega duas facas e retorna para a porta. A maçaneta gira...ela golpeia....Scotty.

Bruce aparece e quebra a janela. Ellen tenta fechar a porta, mas não consegue pois o corpo de Scotty está impedindo o movimento (algo visto em **Evil Dead 2**). Ela puxa o corpo e fecha a porta. Ele diz para ela pegar a arma que há no porão. Quando a garota retorna, encontra Scotty morto com um machado nas costas. Então, ela inicia uma sangrenta batalha com Bruce, em que apenas um vencerá...”

Se comparado com *Evil Dead*, a trama de *Within the Woods* tem umas diferenças

---

<sup>26</sup> Disponível em: <http://bocadoinferno.com.br/criticas/2012/03/within-the-woods-1978/> (acessado pela última vez em 11/06/2018)

óbvias, inverte alguns papéis (no curta o personagem de Bruce é o primeiro e praticamente único zumbi em boa parte da história, em *Evil Dead* ele acaba sendo o mocinho que enfrenta todos os amigos transformados em zumbi) mas fica evidente que este é o “rascunho” de *Evil Dead* e que tudo que foi experimentado ali, voltaria melhor executado em *Evil Dead*, e até *Evil Dead II*, não por acaso, Raimi usou o curta como portfólio para tentar arrecadar mais fundos para uma versão mais ambiciosa.

Se para um olhar menos acostumado com underground e cinema *trash*, *Evil Dead* já parece um filme mais amador pela granulação da imagem que distância das imagens de 35mm típicas de cinema, e se aproxima mais com filmagens documentais que remetem mais à filmes como *A Bruxa de Blair*, assistir ao curta que deu origem ao filme deve ser uma tarefa pouco prazerosa, a iluminação praticamente inexistente, com as imagens escuras e de pouca resolução das cameras Super 8, fora os defeitos presentes mesmo na fita original torna complicada uma boa compreensão de grande parte do que rola em cena, no entanto, já é possível notar a criatividade de Raimi para compor sequencias, como a cena de perseguição da mocinha em câmera subjetiva, criando uma sensação de que estamos vendo a vítima pelos olhos da “coisa”, todas as técnicas apenas experimentadas neste curta foram bem melhor aplicadas em *Evil Dead*.

Com pouca aceitação nos EUA, Raimi levou o curta *Within the Woods* para mostrar em festivais na Europa e com isso acabou levantando o dinheiro necessário para se filmar *The Evil Dead*, algo em torno de 350 mil Doláres (1000 vezes menor do que o orçamento de Homem Aranha 3)

Para a pré produção do longa, Raimi novamente contou apenas com amigos e familiares, tentou filmar na sua cidade natal Royal Oak, mas como não conseguiu nenhum apoio formal na cidade para encontrar locações, acabou procurando por conta própria e só foi achar a locação perfeita em Morristown, Tennessee, que foi o único estado a demonstrar entusiasmo com o projeto, o grupo descobriu uma cabana abandonada de verdade no meio de uma floresta, isolada e longe o bastante de áreas urbanas para que se criasse a ambientação perfeita para o que Raimi queria, a partir dai, era só começar a gravar a história

Um grupo de 13 pessoas incluindo os 5 atores e todos os técnicos da produção passou a dormir na cabana para preparar e realizar as filmagens, o conforto era inexistente e todos tinham que dividir um mesmo quatinho

Iniciadas as filmagens o processo de produção foi um verdadeiro inferno, o

amadorismo, a equipe reduzida, e as condições inóspitas criava uma dificuldade monstruosa e um verdadeiro caos por trás das câmeras, logo na primeira semana de filmagem a equipe saiu para a mata para filmar e acabaram se perdendo, membros da equipe se machucaram e o isolamento tornava a o atendimento médico extremamente difícil, uma das atrizes Betsy Baker teve os cílios arrancados graças a cola da máscara de zumbi na hora de tirar, já para fazer os olhos esbranquiçados dos personagens possuídos, Raimi, por não ter dinheiro para lentes de contato profissionais, usou *Tupperware* o que tornava possível filmar não mais do que 15 minutos porque os olhos dos atores precisavam “respirar” e as lentes improvisadas impediam isso, e não bastasse todos esses contratemplos na filmagem em si, pequenos problemas cotidianos do local ajudavam a tornar tudo ainda mais difícil, como o frio congelar a água dos canos, impedindo a equipe de beber, tomar banho ou mesmo se limpar da sujeira que o filme obrigava os personagens a enfrentar, no fim das filmagens por exemplo, a blusa de Bruce Campbell estava tão ensopada de sangue falso que já tinha secado que ela simplesmente estava “quebrando”

Apesar de tanta dificuldade e contratempo, Raimi driblava as adversidades com sua criatividade, Raimi praticamente evoluía seu senso de “*mise en scène*”<sup>27</sup> a medida que ia filmando, aparecendo com uma ideia nova e rebuscada de filmagem, usando por exemplo o *Angulo holandês* e desenvolveu suas próprias versões capengas da *Dolly Camera* (câmera em movimento) e *Steadicam* (câmera com estabilizador) usando hastes de madeira improvisadas e até mesmo esforço manual pra suprir a falta de trilhos, rodas, e estabilizadores... para fazer as cenas de perseguição na visão do “mal da floresta” Raimi fixava a câmera em uma madeira e duas pessoas corriam segurando ela pela floresta, o que era extremamente complicado devido ao terreno e a neblina, para a cena final em que o mal avança ferozmente em direção à Bruce, Raimi simplesmente fixou a câmera em uma bicicleta e executou a filmagem em movimento.

Todo esse esforço não era simplesmente para que Raimi lançasse mais um horror gore genérico, ele e Bruce desde 78 quando experimentaram suas ideias no curta *Within the Woods*, queriam algo novo e diferente, esperavam trazer um filme transgressor e ousado, com essa pretensão, pode-se dizer que obtiveram êxito, pois *Evil Dead* foi um

---

<sup>27</sup> *Mise en scène* é uma expressão francesa que se refere à encenação, ou posicionamento de uma cena, o termo foi criado no século XIX, utilizado em peças de teatro, servindo para definir o movimento dos atores e posicionamento dos objetos, atualmente ele é utilizado para definir a produção, direção e montagem de um filme. (mais em <https://www.significados.com.br/mise-en-scene/>)

divisor de águas e praticamente reinventou o gênero *horror/trash*.

## 2.1 Analisando *The Evil Dead* - Sinopse:

Segue abaixo um breve resumo da trama do filme retirado da Wiki de *The Evil Dead*<sup>28</sup>

Cinco jovens vão passar um fim de semana em uma cabana isolada nos bosques de Tennessee. Os jovens têm estranhas experiências, obviamente causadas pela presença do Livro dos Mortos (o *Necronomicon Ex Mortis*, encadernado em pele humana e escrito em sangue) que encontraram. Logo depois encontram um gravador, dentro do mesmo uma fita que foi gravada pelo dono da cabana (um arqueólogo), contendo a tradução de algumas passagens do livro. Ao ser reproduzida (escutada) pelos estudantes, desperta os espíritos que estavam adormecidos e que habitam o bosque. Os espíritos começam a possuir os jovens um por um.

Para poder fazer uma análise do filme, vou extrair 3 cenas e comentar a respeito, escolhi algumas do terceiro ato, onde as possessões começam, e onde o terror e por consequência: o trash do filme se manifesta.

### 2.1.1 A Possessão de Cheryl

O que tivemos até aqui? Os cinco jovens encontraram o *Necronomicon* e o leram, despertando os espíritos da floresta, coisas estranhas começaram a acontecer, o suspense vai aumentando de forma gradativa com *takes* em primeira pessoa que parecem ser a visão dos espíritos da floresta, procurando um corpo para possuir mas o mais bizarro e brutal foi a famigerada cena de estupro de Cheryl por ÁRVORES, algo que ainda podemos classificar como perturbador e herança dos *exploitation* e filmes chocantes de conteúdo sexual e agressivo dos anos 70, depois do ataque, apesar de ninguém entender ou acreditar muito em Cheryl, ela fica tão desesperada que pede para Ash leva-la embora... no caminho de volta eles percebem que a ponte caiu, e eles não tem opção senão voltar, os outros tentam acalmar Cheryl que ainda em desespero começa a entender que alguma coisa sobrenatural está rondando eles, e não os vai deixar sair.

As moças estão todas reunidas na sala, duas delas jogando cartas enquanto Ash (aparentemente o único preocupado com todas as bizarrices que aconteceram até agora)

---

<sup>28</sup> Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Evil\\_Dead](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Evil_Dead)

continua a ouvir a gravação para descobrir mais informações, (mas tendo o cuidado de fazê-lo com fones de ouvido para não perturbar ainda mais a Cheryl) o pesquisador relata que o encantamento despertou algo na floresta, ele diz ter visto sombras entre as árvores, relata que os espíritos tomaram o corpo de sua esposa, e não demoraria muito para virem atrás dele também.

Nesse momento Shelly e Linda brincam de tentar adivinhar as cartas, Cheryl estava longe sentada no braço do sofá olhando pela janela e interrompe a brincadeira adivinhando todas as cartas (até então Shelly fingia que Linda estava acertando) as meninas ficam assustadas, Cheryl continua falando as cartas e sua voz vai aumentando e ficando mais agressiva, uma trilha de tensão surge e vai aumentando, até que ela se vira e mostra um horrendo rosto acinzentado, cheio de feridas e com os olhos totalmente brancos, Chelly havia sido possuída pelos espíritos do Livro dos Mortos.

Ela começa a flutuar (na frente da janela, o que nos faz perceber que é por ali que entra a estrutura que suspende a atriz para conseguir o efeito) e com uma voz gutural começa a ameaçar os amigos dizendo que eles iriam morrer e seriam possuídos um por um. Em seguida ela desmaia e cai no chão.

Scott volta para dentro nessa hora e não entende o que acabou de acontecer, os outros 3 estão em choque... Ash se aproxima lentamente de Cheryl para aparentemente tentar acordá-la, enquanto isso, ele não percebe que ela estica a mão e pega um lápis (detalhe da pele real da mão da atriz aparecendo entre os rasgados da luva que simula pele de zumbi) quando Ash chega perto, Cheryl acorda, e usa o lápis para desferir um golpe no pé e Linda, pouco abaixo do tornozelo, e ainda torce só para fazer sangrar, depois com um tapa e um empurrão ela joga Linda e Ash longe, Ash bate as costas em uma prateleira que cai em cima dele, o que o deixa preso, Cheryl começa a caminhar em direção dele com o lápis sujo de sangue, até que Scott aparece, golpeia Cheryl na cara com o cabo do machado, e a empurra para o porão, ela tenta desesperadamente escapar e Scott desfere vários outros golpes na cabeça dela para tentar segurar ela ali (percebemos que para a cena foi usado um boneco) prontamente ele passa a corrente no alçapão e sobe em cima dele pra tentar segurá-la.

### **2.1.2 Shelly também vira uma zumbi**

O tempo passa, Linda está descansando pra se recuperar do ataque, Ash aparece pra ver como ela está, e lhe dá um beijo no rosto.

Em seguida temos Shelly e Scott discutindo na sala sobre o que deveriam fazer, se deveriam ou não esperar até amanhecer para fugir dali, enquanto Cheryl os observa do porão forçando com a cabeça para o alçapão abrir o máximo que a corrente permite (uma ótima decisão em usar a visão em primeira pessoa, dessa vez vemos pela visão de Cheryl) Shelly olha pra Cheryl e começa a se desesperar perguntando porque os olhos dela estão daquele jeito (brancos).

Lá fora novamente vemos pela visão dos espíritos que continuam rondando a casa, dessa vez o alvo parece ser Shelly, e de fato ela percebe que alguém a está observando, Scott a acalma e a leva até o quarto, assim que ela fica sozinha, acompanhamos a visão dos espíritos avançando, atravessando a janela e possuindo Shelly, Ash e Scott ouvem o grito, Scott vai conferir e não a encontra no quarto, ele olha para fora e aparentemente ela também não está lá, então ele resolve conferir o banheiro, temos outra sequência de suspense até ele puxar o plástico do box, mas para seu azar, Shelly surge transformada por trás e o arranha na cara.

Ela o agarra subindo em suas costas e ambos aparecem na sala se estapeando enquanto Ash assiste sem reação, Scott acaba jogando ela na lareira onde começa a queimar o rosto (outro uso de boneco) Scott, no entanto, se arrepende (afinal, é a sua namorada) e a puxa de volta. ela agradece em tom de deboche e depois volta a atacar Scott, Ash tenta socorrer o amigo, mas novamente é golpeado e novamente voa longe quebrando outra prateleira com as costas (se na primeira vez pode não causar um efeito cômico para o espectador, a repetição quase exata já começa a causar).

Shelly tenta empurrar a cabeça de Scott no fogo, e esse luta desesperadamente, Shelly então pega o sinistro punhal que Scott e Ash encontraram no porão e tenta usá-lo para golpear o namorado, Scott então puxa uma faca da cintura e tenta cortar a mão da namorada zumbificada, Ash se liberta e se prepara para atacá-la com um machado, mas fica em choque ao perceber que Shelly (por alguma razão) começa a mastigar o próprio pulso para terminar de arrancar sua mão, quando consegue a mão com o punhal cai, e Scott aproveita para pegá-lo e apunhala Shelly nas costas, que dá um berro longo e grotesco, começa a sair sangue da boca da pequena caveira no cabo da arma, Ash continua paralisado assistindo.

Shelly cai no chão se contorcendo, começa a jorrar um líquido branco semelhante

a leite de sua boca e do braço decepado, ela para de se mover, e aparentemente parece ter morrido, Scott repete a novamente a estupidez típica deste gênero e chega perto para conferir, e sem nenhuma surpresa ela se levanta, tentando agarrá-lo de novo, ele se livra, corre para perto de Ash, enquanto ela vai se aproximando lentamente babando sangue, Scott manda Ash acertá-la, mas ele não consegue se mover, Scott toma o machado de Ash e esquarteja a namorada brutalmente.

A sequência fica alternando entre *takes* em “*offscream*<sup>29</sup>” onde não vemos onde Scott está golpeando e *takes* explícitos onde mostra em close os golpes acertando os membros de Shelly e cortando-os, talvez essa opção tenha função dupla: tanto serve para não deixar a censura ficar muito alta como também parece servir pra esconder as limitações técnicas do filme, visto que na época sem auxílio de computação gráfica era difícil fazer cenas de desmembramento de forma convincente mesmo para filmes de orçamento maior, existiam problemas típicos como: esconder os membros reais do ator, tentar esconder a diferença de textura da prótese a ser arrancada para os membros reais etc, Raimi novamente usa sua criatividade para driblar tudo isso com essa edição, de modo que ele consegue ser explícito como o filme se propõe, mas sem deixar parecer que Scott não a está golpeando de verdade.

Os pedaços da criatura ficam espalhados pelo chão tremendo e sacudindo de forma independente, mas não como espasmos típicos de seres vivos que acabaram de morrer, mas sim como se cada parte ainda tivesse um pouco de vida, Ash ainda paralisado de medo contra a parede pergunta se ela está morta, e Scott diz que sim, Ash pergunta o que eles devem fazer, e Scott diz que eles agora precisam enterrá-la.

Algo interessante que podemos perceber até aqui é a quebra de paradigmas do filme, primeiro a inversão de papéis de gênero, colocando os heróis masculinos como reféns das mocinhas transformadas em monstro, é um fato a ser comentado já que na maioria quase esmagadora dos filmes de monstro, são os homens que sofrem alguma transformação trágica que o colocam como algozes das mocinhas que antes eram suas amadas, só para termos o clichê da “*Damsel in Distress*<sup>30</sup>” e outro fator curioso e que acentua isso, é o medo e total falta de ação de Ash, que sendo um personagem covarde e apático foge totalmente do que se espera de um protagonista, em suma, a verdade é que

---

<sup>29</sup> Fora de quadro (não mostrado em cena)

<sup>30</sup> *Damsel in distress* ou *Donzela em apuros* é um termo que vem da literatura, como o nome já diz, é um trope clássico onde uma bela mocinha é capturada por um vilão, e precisa ser salva pelo herói

até aqui o filme ainda não tem um! O filme tenta impedir o espectador de prever o desfecho colocando todos os personagens em pé de igualdade, e passando a responsabilidade de terminar a história para o personagem mais improvável, Assim como acontece com a tenente Ripley em *Alien* (1979) Ash só toma para si o protagonismo não por ser o mais forte ou carismático mas por pura necessidade, quando se vê como sendo o único sobrevivente de uma série de eventos horríveis.

### **2.1.3 Linda ensandecida**

Nesse meio tempo, após enterrarem Shelly, Scott e Ash acabam discutindo, e Scott resolve ir embora se arriscando sozinho, Ash fica sozinho com Linda ferida e Cheryl dentro do alçapão, brigando pra sair, Ash entra no quarto pra conferir o estado de Linda, ela parece estar dormindo tranquilamente, mas quando ele levanta o cobertor para ver a ferida em seu pé, uma mancha negra cresce de forma assustadoramente rápida, tomando a sua perna, Linda então também é possuída, e se levanta rapidamente com os olhos brancos como as duas garotas, com uma risada estridente e maníaca

Ash entra em desespero e corre do quarto até a porta da cabana, ele para e fica olhando para trás sem saber como reagir, nesse momento temos outro *jumpscare*: Scott aparece do nada e se joga nos braços de Ash todo ferido, Ash sem entender tenta levar seu amigo para dentro, enquanto isso são observados por Linda que agora está sentada no chão rindo de em um tom infantil.

Ash acomoda o amigo no sofá, tenta acalmá-lo, então ele se levanta, e sai para acender a fogueira, no caminho dá de cara com Linda rindo insanamente e novamente fica alguns momentos sem reação e continua andando, aparentemente ela não pretende atacá-los, só está ali sendo bizarra.

Enquanto Ash está ascendendo a lareira Scott fica desesperado dizendo que Cheryl estava certa e todos eles iriam morrer ali, Ash volta e começa a sacudi-lo dizendo que isso não iria acontecer, pergunta se tem como sair dali, e se existe outro caminho além da ponte, Scott não responde por estar quase desmaiando, Ash começa a ficar irado e volta a sacudir (e a estapear!) Scott, mas ele só responde que não quer morrer, nessa hora Cheryl no porão começa a provocar imitando a fala de Scott.

Detalhe para a maquiagem amadora no entanto eficaz, os cortes no rosto de Scott parecem um tipo de borracha/látex meio duro que no entanto convence com a fotografia

escura, e ninguém pode dizer que destoa esteticamente das maquiagens de zumbi das garotas (e falando nelas, note a pele do rosto de Cheryl aparecendo por baixo da máscara na região dos olhos nessa cena) então mesmo no amadorismo, Raimi consegue criar um padrão estético, outro detalhe é o braço quebrado de Scott com uma fratura exposta que convence a uma olhada desatenta, mas se prestarmos atenção, dá pra notar que é um osso de galinha.

Após Ash continuar forçando Scott a responder, ele diz que há uma trilha, mas que as árvores estão vivas e não vão deixá-los sair, então começa a urrar de dor, e as duas garotas possuídas começam a rir histericamente.

Ash começa a ficar irritado manda Linda (que de longe é a que tem a risada mais insuportável) se calar, e ela continua, então temos uma sequência inacreditável onde Ash começa a esbofetear a outrora namorada que continua rindo durante a surra!

Scott agonizando diz para Ash matá-la, e Cheryl no porão os desafia “mate-nos se puder, garotão” Ash pega a espingarda que haviam encontrado e mira na cabeça de linda, pede perdão a deus e tenta criar coragem para atirar enquanto Linda continua rindo freneticamente, Ash hesita e quando percebe Linda para de rir, abaixa a cabeça e quando levanta, ela não está mais possuída, em prantos ela clama por ajuda, Ash larga a arma e a abraça aliviado.

Nesse momento, Cheryl também começa a dizer de dentro do porão que também voltou ao normal, e sua voz de fato parece confirmar isso.

Ash cautelosamente vai se aproximando e chama por ela, assim que chega perto do alçapão os braços de Cheryl atravessam o assoalho e tentam enforçar Ash dizendo que ela estava bem, mas dessa vez com a voz gutural de volta, Ash se livra e desesperado pergunta porque os demônios o estão torturando daquele jeito, e para sua desgraça novamente se ouve a risadinha infernal de Linda, que já está possuída novamente. O filme não deixa claro se as duas estavam apenas fingindo, ou se no caso de Linda ela realmente teve um momento em que recuperou a lucidez.

Ash enfurecido volta a mandar Linda se calar, e só para perturbá-lo mais ela canta uma canção infantil e ao mesmo tempo bizarra: “*We're gonna get you . We're gonna get you. Not another peep. Time to go to sleep*”.

Ash perde a compostura, pega linda pelas pernas e começa a arrastá-la para fora da cabana enquanto ela ri ainda mais insanamente, ele larga ela lá (agora enfurecida) volta e se tranca na cabana.

Ash tenta se manter positivo e enquanto dá água para Scott ele tenta convencer o amigo (e a si mesmo) que tudo ficaria bem e que quando o sol nascesse eles voltariam ao normal, e todos sairiam dali juntos... nesse momento ele se lembra que fizeram Shelly em pedaços e se corrige dizendo que ela não estaria junto com eles...ele continua falando e tentando fazer Scott beber a água que apenas escorre pelo seu pescoço, nesse momento Ash percebe que Scott não está mais vivo e deixa o copo cair, então ouve novamente a risada de Linda.

Ele se levanta e vai conferir se Linda está lá fora... não vê ninguém e quando ele se vira, outro *jumpscare*<sup>31</sup>, e Linda aparece dentro de casa e o apunhala com o punhal fazendo-lhe um corte no braço, aparentemente ela não era tão inofensiva quanto ele supunha, Linda então lambe o sangue de Ash na lâmina, e depois parte pra cima do namorado tentando golpeá-lo, os dois começam a se atracar em uma luta violenta, Linda esbofeteia Ash que voa longe (de novo) e cai no sofá em cima do corpo de Scott derrubando-o no chão, Linda parte pra cima novamente com o punhal, Ash se levanta e a segura com toda a força que pode... Cheryl tenta atrapalhar Ash segurando suas pernas quando ele passa perto do alçapão, enfim com um movimento certo, Ash coloca o punhal nas costas de Linda e a empurra no chão, empalando-a.

Ash não consegue esquarterjar o corpo da namorada por conta de tudo que sentia por ela, então resolve enterrar Linda do jeito que ela está... Enquanto cava no entanto a cena corta para Cheryl tentando arrombar o alçapão (close nas correntes começando a se partir, sabemos que ela não ficará muito tempo ali) a cena volta para Ash cavando, e nesse momento Linda abre os olhos, Ash olha pra ela, e ela finge estar morta e ficam repetindo isso durante um tempo, enquanto isso, aparentemente Cheryl consegue escapar

Ash coloca o corpo de Linda no buraco (repare como a atriz ajuda no processo levantando a cabeça quando ele a tira do chão e deitando suavemente pra não bater a cabeça, algo meio estranho para alguém morto, mesmo que fingindo) em seguida ele a enterra ao lado do corpo de Shelly.

---

<sup>31</sup> Um Jumpscare é uma técnica frequentemente usada em filmes de terror e vídeo-games, destinada a assustar o público surpreendendo com uma mudança abrupta na imagem ou evento, geralmente ocorrendo junto de um som alto e assustador. O Jumpscare foi descrito como "um dos artifícios narrativos mais básicos dos filmes de terror". Jumpscares podem surpreender o espectador por aparecer em um ponto no filme onde a trilha sonora é calma e o espectador não está esperando nada alarmante acontecer, ou pode aparecer repentinamente depois de um longo período de suspense. Alguns críticos desprezaram os Jumpscares como uma maneira preguiçosa de assustar os telespectadores, e acreditam que o gênero de terror sofreu um declínio nos últimos anos após uma dependência excessiva do recurso, estabelecendo-o como um clichê de filmes de terror modernos. Mais em [https://en.wikipedia.org/wiki/Jump\\_scare](https://en.wikipedia.org/wiki/Jump_scare) (acessado em 11/06/2018)

Então Ash percebe que o colar ficou no chão, em cima do túmulo, ele estica a mão para pegá-lo e sem nenhuma surpresa, outro *Jumpscares*: a mão de Linda sai da terra e o agarra, arranha toda a sua perna, e em seguida ela começa a se levantar e caminhar em direção de Ash, em pânico, o rapaz vê uma tora de madeira, parecendo uma viga de trilho (que pelo tamanho deveria ser muito pesada, mas ele manuseia com muita facilidade) e temos outra cena de violência cômica que beira o surreal quando Ash usa o pedaço de madeira a espancar impiedosamente a namorada zumbificada, o espancamento no entanto não surte efeito e ela continua avançando e gargalhando com sua risada perturbadora, então ela salta em cima de Ash, e como tentativa derradeira de derrotá-la ele apanha a pá, e decapita Linda, mesmo assim ele ainda tem que se livrar de corpo sem cabeça que continua em cima dele atacando-o e jorrando sangue do pescoço cortado em sua cara, enquanto a cabeça de Linda também viva fica no chão rindo e gemendo de forma meio erótica e bizarra.

É possível notar o truque aqui, a Atriz simplesmente foi enterrada na terra até o pescoço. Ash larga a cabeça ali e volta pra casa tendo uma surpresa desagradável: a porta do alçapão aberta

Após isso seguimos para o clímax do filme, onde Scott tbm se transforma em zumbi e Cheryl consegue fugir, e ambos tentam matar Ash, o filme vira um jogo de gato e rato, onde Ash (agora armado de uma espingarda) além de ficar o tempo todo esperando o ataque de algum dos dois, tem que aguentar a própria cabana contra ele, que aparentemente está viva, e começa a pregar todo tpo de peça (como dar vários banhos de sangue e gosma escura em Ash).

Quando os amigos (agora zumbis) aparecem, uma sucessão de cenas gore e propositalmente nojentas vai permeando o filme até o final. Depois de apanhar muito de seus amigos transformados em zumbis, Ash percebe que a fonte de todo o mal é o livro, joga-o na lareira, e imediatamente os zumbis param o ataque e começam a se desfazer... em uma cena de efeitos especiais bem limitados mais eficiente (os zumbis derretendo e se contorcendo agora são bonecos em *stop-motion*) as criaturas se desintegram e explodem jorrando muita gosma colorida na cara de Ash, que a essa altura já passou por todo tipo de azar envolvendo espancamento e banhos de sujeira.

O dia amanhece e Ash sai lá fora para contemplar o sol, ele foi o único sobrevivente, e respira aliviado, mas também fica um tanto melancólico pela morte dos amigos. Porém, percebemos que a paz de Ash será curta, pois ele está sendo observado

(pela mesma visão em primeira pessoa que está presente em todo o filme).

A criatura avança de dentro da floresta atravessa a cabana de forma mais feroz do que todas as outras vezes, vai arrancando todas as portas pelo caminho, então encontra Ash na frente da casa que se vira e dá um grito.

A tela escurece e os créditos sobem, ao que tudo indica nem Ash sobreviveu, e ele foi último a ser apanhado pelos demônios *Kandarianos*, mas será mesmo que este foi o fim? *Em Evil Dead 2* a história pode ser um pouco diferente.

Através dessas cenas, podemos tirar algumas conclusões a respeito deste filme, e como ele ajudou a moldar a linguagem *trash* nos anos 80, a primeira coisa que se percebe, é que em boa parte da fita, tirando os recursos parcos, como filmagem e atuações amadoras, o filme segue corretamente a cartilha de um filme de horror tradicional, parece mesmo que Sam Raimi tem a intenção de aterrorizar com sua história através do suspense que constrói, ou de chocar (como na citada cena do estupro de Cheryl) mas a veia *trash* assume as rédeas a partir do segundo ato do filme, até o final, seja através de cenas onde os efeitos capengas aparecem e causam efeito cômico não intencional (como maquiagem aparecendo e uso de bonecos) seja quando o próprio Raimi assume a galhofa e acrescenta momentos de humor negro, como Linda recebendo uma surra por conta da risada histérica, Ash apanhando toda hora e se sujando de sangue.

Tudo isso se tornaram características básicas de todos os filmes *trash* que se seguiram naquela época, o humor politicamente incorreto, os banhos de sangue, se Sam Raimi já parecia “errado” ao mostrar uma moça tomando uma surra, em filmes como “Fome Animal” (Peter Jackson, 1992) víamos coisas bem piores como um bebê zumbi sendo triturado em um liquidificador, e basicamente todo o anarquismo gráfico e moralmente questionável simplesmente era a base de trabalho da *Troma*, que foi lançar seu primeiro clássico *trash*: *Vingador Tóxico* apenas 2 anos depois.

Raimi revoluciona a forma de fazer terror não só com suas técnicas de filmagem inovadoras e por trazer um novo patamar de violência e “asquerosidade” ao gênero, mas também por mesclá-lo com o humor, sem ele franquias de terror como *A Hora do Pesadelo* simplesmente não existiriam.

Sam Raimi pode não ser o inventor do *trash* (créditos estes que este trabalho aponta que são de Ed Wood) mas com certeza foi ele um dos inventores do *trash* proposital, violento e recheado de humor negro.

### 3. *Evil Dead* e seu legado *Trash*

Analisando o filme cena por cena e pensando no filme como um todo e no impacto que ele causou influenciando na cena *trash* e de horror dá para se levantar muitas questões.

A primeira delas: *Evil Dead* foi mesmo pensado para ser um filme *Trash*? É fácil classifica-lo como tal especialmente levando em conta suas continuações que são produtos muito mais assumidos nessa linha, cada vez mais acentuando no humor, no entanto, no primeiro *Evil Dead* parece existir um esforço ao menos inicial de se trazer um horror sério, e construir um clima de tensão e angústia bem mais do que irônico. Pode-se dizer que o que mais enquadra este filme no gênero à primeira vista é o baixo orçamento, e o humor negro que toma conta da película a partir da segunda metade, porque se ignorarmos essas características temos um filme de terror bastante competente em vários quesitos: tem uma trama bem amarrada, é muito bem editado e ousado em sua maneira de filmar, consegue criar um clima de tensão e suspense com maestria, e mesmo em seus clichês (como os diversos *jumpscare*s citados, ou as saídas fáceis de roteiro) não peca mais do que outros tantos filmes e histórias do gênero horror, então porque focar tanto em suas partes precárias e cômicas a ponto do próprio Raimi decidir que as continuações seguiriam ainda mais focados no tom sarcástico e debochado?

O caso é que *Evil Dead* já nasceu como cinema de margem, só por sua realização independente e suas cenas de gore exagerado com pretensões de chocar já o fazem ser classificado (sob o parâmetro da indústria) como subproduto cultural, ou uma obra de “mal gosto” ficando no mesmo barco que filmes de *Exploitation* por exemplo.

Desde modo é possível entender que mesmo sendo um diretor autoral e indubitavelmente talentoso, Raimi teria consciência de que seu filme nunca seria tratado como algo sofisticado, algo que de fato ele nunca pretendeu ser, por isso que mesmo construindo um filme que evoca o suspense e o terror, Raimi não perde a chance de inserir pontualmente passagens de humor negro que quebram completamente a seriedade da narrativa, logicamente alguns elementos de humor podem ser resultados inesperados causados pela precariedade do projeto (como as máscaras que sempre deixam a pele verdadeira do ator aparecer, ou os bonecos usados em determinadas cenas) mas é inegável a quantidade de momentos que Raimi conscientemente troca o horror pela comédia quase pastelão, momentos como a risada ensandecida e irritante de Linda, as bordoadas que Ash lhe dá para tentar fazê-la se calar, a sucessão de infortúnios sequenciais de Ash como a

quantidade de pancadas que ele leva (sempre caindo e quebrando alguma coisa no processo) ou a quantidade de vezes que ele é lambuzado de sangue e outros fluídos gosmentos, inegavelmente são passagens em que o humor se sobressai propositalmente, e tal faceta cômica seria mais tarde muito mais realçada e celebrada em *Evil Dead 2* e *3* e nos vários filmes *Trash* que viriam, muito influenciados pelo filme de 81

Segundo Mayka Castellano em *Grotesco no Trash* a linha entre o que causa medo e repulsa do que causa humor é bastante tênue, de modo que grandes pensadores já tentavam descobrir essa nuance da arte grotesca à séculos como Wolfgang Kayser que diz:

O grotesco seria o grau máximo da caricatura quando esta atinge o “inteiramente fantástico” e “através do sobrenatural e do contra-senso quer despertar apenas gargalhadas, nojo e surpresa pela audácia de suas criações monstruosas” (WIELAND, 1775 apud KAYSER,[1957] 2003, p. 30)

Partindo do ponto de vista de Kayser, mesmo que cause riso, essencialmente, é o tom sombrio e bizarro da arte grotesca é que causa essa confusão de sensações no apreciador, temos ai talvez a chave do humor negro e talvez por consequência a base do *Trash*.

*The Evil Dead* pode não ser tão cômico quanto outros filmes *Trash*, ou mesmo como suas próprias continuações, mas o fato de ser um filme de horror cheio de passagens exageradas e carregadas de humor negro já provocam reações diferentes nos expectadores, boa parte do público pode realmente ter ficado assombrado com o filme especialmente na época, mas aquela parcela que achou divertido acabou sendo crucial para ditar como filmes *Trash* passariam a ser a partir de então, já que assustador ou engraçado, o filme de todo modo havia sido um sucesso.

Como diz Pierre Bourdieu em *Uma Crítica Social da Faculdade do Juízo* (1979) existe um capital cultural que é determinado pela bagagem cultural, de modo que quanto mais se acumula, maior é o patamar intelectual da pessoa, e portanto mais refinado é o seu gosto, obviamente esse tipo de pensamento criou uma hierarquia cultural, de modo que o cinema a abraçou, segregando tudo que os especialistas (com mais bagagem cinematográfica) afirmassem não ser exemplos de filmes de bom gosto, entretendo na contra mão disso, surgiu-se um movimento de Subcultura, como descrito pela autora Sarah Thornton (1995) que prega que realmente é necessário um acumulo de cultura para ter

uma formação como um apreciador, no entanto, diferente do que diz Bourdieu, essa cultura não precisaria ser erudita, vemos um contraponto entre os dois no artigo *Distinção pelo “mau gosto” e estética trash: quando adorar o lixo confere status* de Mayka Castellano.

[...]A participação ativa em uma comunidade de gosto como essa depende fundamentalmente 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... (CASTELLANO 2011 p.159)

Ou seja, o *Trash* assim como qualquer outro gênero, ganhou seu grupo de admiradores que desenvolveram sua própria “ciência” na maneira de se aprecia-lo e discuti-lo, se por um lado o *trash* acaba sendo um gênero inclusivo por não exigir de seus expectadores uma predileção e conhecimento de cinema mais sofisticado e erudito, por outro ele exigiria certa maturidade intelectual para se ter consciência de que aquele produto não poderia ser levado a sério, em outras palavras, como defende Mayka Castellano, se um filme de horror *trash*, realmente provoca horror no expectador, seja por ele ser muito jovem ou muito impressionável, para aquele indivíduo já não poderia ser classificado como *Trash*, era necessário primeiro ter uma sensibilidade *camp* para não só poder se divertir com algo descompromissado ou “fora dos padrões” como saber diferenciar de algo com pretensões sérias.

Deste modo a cena *trash* também define seu grupo social com interesses em comum, com ideias e regras a respeito do material do qual viraram fãs.

Da mesma forma que do lado oposto os fãs e críticos do cinema clássico e até mesmo *mainstream* estipularam sua hierarquia de gosto que condena exemplares do cinema que não seguem à risca seus padrões do que seria de bom gosto e qualidade, o fã do *Trash* vai na contramão, repudiando o cinema comercial e demonstrando o porquê do cinema de margem merecer ser defendido (e porque não, cultuado) existe primeiramente o sentimento de rebeldia e de fascínio pelo proibido e pelo o que é tabu, o mesmo sentimento que fez florescer o movimento *punk* e as bandas de Rock pesado, o fascínio pelos temas considerados moralmente errados pelos mais velhos e conservadores escancarado nas letras obscenas das músicas e no visual agressivo dos jovens, também transbordava no cinema em forma de gore e violência, não é por acaso que o cinema de horror sanguinolento sempre teve fãs em idade juvenil e principalmente depois dos anos 80, passou a se utilizar de heavy-metal como trilha sonora em boa parte de suas cenas de

conteúdo escatológico.

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 colocam minimamente em desacordo com certos parâmetros. Em uma entrevista concedida ao site Brócolis<sup>2</sup>, 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. (CASTELLANO, 2011, p. 165)

E se existe primeiramente esse sentimento de contracultura enaltecendo o grotesco e o violento simplesmente pelo prazer de apreciar obras que chocam a maioria da sociedade, a cena *Trash* também engloba não só o horror e o gore, mas tudo que fuja dos padrões estéticos e narrativos do cinema considerado “clássico”, ou “erudito”, como citado no início deste artigo: filmes com atuações tão medíocres que acabam se tornando cômicas, ou cuja precariedade da produção deixe seus defeitos tão evidentes que seja impossível não nota-los, e com isso acabam se tornando obras consideradas bregas, exageradas, ou simplesmente malfeitas e “toscas”, podem ser englobados no gênero *trash*, deste modo, torna-se um requisito para ser fã de cinema *trash* não só gostar de filmes de horror gore (que já possuem seu grupo específico de apreciadores) mas sim apreciar filmes que culturalmente sejam considerado “ruins”.

No entanto, segundo Mayka Castellano, para ser um fã de cinema *trash* não basta meramente apreciar algo amplamente considerado de baixa qualidade, é preciso apreciar e ter consciência de que aquilo é considerado ruim, para a autora, o mérito de diferenciação do indivíduo diante da sociedade é justamente ter consciência de seu *Guilty Pleasure*, ou seja, gostar de algo considerado ruim, não porquê seus padrões de qualidade são mais baixos, mas porque ele sabe que é ruim e consegue enxergar um certo “charme” no ato dele gostar daquilo mesmo assim.

Mas isso acaba nos levando à outro campo de discussão: o que é bom, e o que é ruim? Conceitos de bom e ruim e de belo e feio são bastante abstratos, de fato os movimentos de contracultura na arte buscam justamente apresentar elementos amplamente considerados feios e horrendos com intenção de mostrar que poderia existir beleza naquilo, mas talvez com o *Trash* seja um pouco diferente, pelo que podemos observar, a intenção nos realizadores de filmes de horror *trash* (ao menos os conscientes)

nunca é tentar extrair beleza do grotesco, e sim escancará-lo e assumir como algo feio e chocante, se por um lado realmente temos no cinema grandes artistas como Hitchcock ou Dario Argento que conseguiam enxergar (e mostrar) beleza em uma cena brutal de assassinato, no cenário do horror e *trash* a violência nunca tem pretensões de ser bela ou artística, a intenção é sempre causar repulsa, e foram essas as intenções iniciais de Sam Raimi ao dirigir seu primeiro *Evil Dead*, o caso é que a percepção (tanto de Raimi quanto do público) cada vez mais irônica diante da violência fez com que a obra fosse encarada como um produto carregado de humor negro, e essa característica acabou sendo mesclada e cada vez mais evidenciada na maioria dos filmes de horror que vieram em seguida, e se no início o *Trash* era simplesmente um produto acidental, digamos, que antes eram classificados assim, filmes que pretendiam ser sérios, mas não tinham recursos nem realizadores com talento para isso, a partir deste momento, ele se legitima como gênero, os elementos *trash* não eram mais obras do acaso, diretores começaram a propositalmente fazer filmes com os elementos exagerados e bizarros com consciência de que aquilo seria considerado *trash*, foi a década de formação de diretores como Peter Jackson<sup>32</sup> que começou sua carreira fazendo filmes de zumbi cheios de humor escatológico como “*Fome Animal*”, foi a década que mais teve filmes de horror que bebiam da fonte do *trash* como as franquias *Sexta Feita 13* e *A Hora do Pesadelo* mas talvez o legado mais direto foi a criação da *Troma*, um estúdio voltado exclusivamente a produção de *bagaceiras* como os clássicos *trash* *Vingador Tóxico*, e *Monstro do Armário*.

Deste modo, este trabalho não defende o *trash* tentando alegar que existe beleza ou qualidade técnica no gênero, não, os méritos dele são outros, a graça no *Trash* é justamente celebrar o que é ruim, feio, bizarro e tosco, seja intencional ou não, seus próprios realizadores (quando conscientes) buscam chocar e extrair do público sensações exageradas (na maioria das vezes, acaba sendo o riso).

A beleza é o fascínio sobre o fascínio e ele transmite-se a ela. A *plurivocidade* do feio provém de o sujeito subsumir na sua categoria abstracta e formal tudo aquilo sobre que na arte se proferiu o seu veredicto, tanto a sexualidade polimorfa como a desfiguração e a morte através da violência. (ADORNO, 1970, p.62)

Se, no entanto, no campo artístico o *Trash* sempre levanta debates sobre onde se

---

<sup>32</sup> Mais tarde conhecido pela milionária trilogia do Senhor dos Anéis e O Hobbit

encontrariam seus méritos, o *Trash* apresenta várias outras qualidades legítimas que despertam interesse pelos fãs de cinema além do fascínio pelo “tosco”, dentre elas temos a liberdade criativa, adaptação pra driblar obstáculos e o experimentalismo.

Talvez só o cinema amador e de margem (onde o *Trash* acaba quase sempre se enquadrando) podem se gabar de verdadeiramente serem adeptos da filosofia do “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça” visto que a partir do momento em que existe investimento de terceiros, o realizador começa a perder grande parte de sua autonomia e liberdade artística e o produto final fica cada vez menos autoral, não é difícil de encontrar opiniões ríspidas e magoadas de diretores renomados que alegam que certos filmes que levam os seus nomes na verdade pouco tem deles ali, mesmo filmes amados pela crítica e pelos expectadores as vezes são renegados por seus diretores por enxergarem que aquilo que entregaram é muito mais um produto do estúdio e dos investidores do que dele, o próprio Sam Raimi passou por isso com o criticado *Homem Aranha 3* (2007) onde ele se defendeu dizendo que muito do que desagradou o público veio muito mais por imposição dos produtores do que dele, e neste ponto que talvez encontremos o grande trunfo do *Trash* e o cinema marginal em geral: se por um lado o diretor amador não tem um orçamento exorbitante ao seu dispor, ele tem a liberdade e autonomia de filmar o que quiser.

E é graças a isto que encontramos outro grande mérito do *Trash*: o Experimentalismo, se a liberdade é absoluta, os diretores podem ousar e experimentar tentando trazer elementos diferentes que não encontraríamos no cinema comercial, (mesmo que por regra quase sempre o que eles preferiam é filmar mais sexo e violência que o circuito comercial permitiria) graças a esta liberdade para experimentar e ir além que tivemos os filmes B no início do século XX, que nos trouxeram filmes de Cowboy, *Thrillers* Policiais, filmes de monstros, alienígenas, ou seja: o cinema de margem foi a base para o cinema de fantasia.

O *Trash* também faz escola? Mas o que mais o *Trash* nos traz de importante? Puro escapismo descompromissado? Já que ele não visa ser tratado como arte? Bom, a arte não tem que ser engrandecedora ou trazer grandes reflexões, na opinião desde que escreve este trabalho, toda arte já tem o seu mérito se ela desperta algum sentimento naquele que a contempla.

Mas então toda forma de expressão merece ser chamada de arte? Todas merecem ser respeitadas? O *Trash* não apresenta pontos negativos de uma perspectiva artística e social? Lógico, nem sempre existem intenções nobres por trás de certas obras,

especialmente quando estamos falando de *trash*, já que na cena underground em geral, boa parte do que vemos, são filmes puramente caça-níqueis que abusam da gratuidade e do sexíssimo, as vezes nem pelo sentimento de rebeldia e transgressão, mas simplesmente para causar polêmica, é difícil atribuir valores artísticos à filmes puramente montados em cima da escatologia como os do gênero *rape revenge* por exemplo, onde se aproveitam de temas sérios como violência sexual simplesmente para atrair público, ou os *fake snuffs* como *Guinea Pig*<sup>33</sup> que simplesmente são uma sucessão de cenas de gore extremo sem sequer possuir uma história.

O Trash assim como estes filmes também obviamente possui objetificação da mulher e uma fixação doentia com o tema estupro, afinal como vimos neste estudo, a gratuidade e a apelação do *Explotation* as vezes se misturam com o trash pois um bebe da fonte do outro e no fim todos acabam caindo na mesma categoria de filmes de mau gosto, então poderíamos dizer que este pode ser o grande demérito do gênero, a apelação que é apenas ofensiva sem ser transgressora, não saber as vezes a diferença entre ser ousado e ser apenas gratuito, ou melhor: ser propositalmente gratuito sem nenhum compromisso além da polêmica pra atrair público.

De fato quando o *trash* extrapola na gratuidade pode perder sua característica mais interessante que é o humor, e talvez a linha que separe o *trash* do gore e da escatologia pura seja o ponto em que deixe de ser engraçado, Mas como estamos falando sobre sensações, e estas são subjetivas, tentar definir a linha entre ofensivo e engraçado (de uma forma politicamente incorreta, obvio) nos traz novamente a discussão inicial sobre o que faz um filme ser bom ou ruim, e essa discussão é exatamente a que o *Trash* acaba por sempre levantar.

A travesti Divine comendo cocô de cachorro em *Pink Flamingos* (1972) pode ser hilário para alguém com predileção por humor escatológico, mas para maioria é apenas uma cena asquerosa, uma mesma obra pode causar variadas sensações em pessoas

---

<sup>33</sup> Franquia de filmes japoneses que começou com um curta metragem que se fingia de gravação real em que sequestradores torturavam uma garota indefesa com uma sucessão de agressões físicas (todas falsas obviamente, mas o bastante para criar polêmica sobre a veracidade das mesmas) a continuação “Guinea Pig 2: Flowers of Flesh and Blood” de 1985 dirigida por Hideshi Hino (conhecido criador de mangás de horror) foi além, e trouxe um filme sobre um serial killer esquartejando uma garota de forma extremamente gráfica e realista, a polêmica com este no entanto foi tão maior, que a Interpol chegou a investigar se o filme era sobre um assassinato real, depois de esclarecido o caso, a franquia continuou, mas optou por abraçar o trash e o humor (pelo menos até o sétimo e último filme, novamente dirigido por Hino, mas dessa vez um horror mais surreal sobre uma sereia que morre lentamente de uma doença grotesca). Mais informações no vídeo “Guinea Pig: a série Completa” de Getro Guimarães disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=fXVZXj6TlPk&> (acessado pela última vez em 11/06/2018).

diferentes, e é exatamente graças à isso que o Trash surgiu e se fortaleceu como um gênero, se fosse senso comum que determinada obra deveria ser classificada como algo de qualidade inferior, ela seria apenas ignorada e esquecida, a subjetividade faz com que conceitos de “bom e ruim”, “belo e feio” teoricamente não existam, no entanto gostar de Trash como foi citado não tem a ver com defender filmes amplamente considerados ruins argumentando de forma contrária, refletindo a partir da história dos filmes Trash, e as obras segregados pela indústria em geral, a conclusão que chegamos com esse trabalho é que existe sim um preconceito histórico de Hollywood com filmes que vão na contramão de seus valores, e que não se encaixem (e nem pretendam se encaixar) nos seus padrões artísticos.

O conteúdo latente da dimensão formal feio-belo tem o seu aspecto social. O motivo da admissão do feio foi antifeudal: os camponeses tornaram-se capazes de arte. Depois, em Rimbaud, cujos poemas sobre os cadáveres desfigurados prosseguiram essa dimensão mais desabridamente do que os próprios *Martyrs* de Baudelaire (...) O oprimido, que deseja a revolução, é vulgar, segundo as normas da bela vida da sociedade feia, desfigurado pelo ressentimento, carrega todos os estigmas da degradação sob o fardo do trabalho servil, sobretudo corporal. (ADORNO, 1970, p. 63)”

Como Adorno (1970) nos diz em seu *Teoria Estética*, o “feio” as vezes simplesmente seria uma segregação elitista de tudo o que determinado grupo não considera “belo”, além de conceitos de feio e belo serem abstratos, as vezes aquilo que é considerado feio, é taxado assim por pura convenção social, baseado em um preconceito explícito contra certos tipos de arte ou artistas, exatamente como citamos no início deste trabalho, sobre como o entretenimento popular começou a ser considerado inferior ou vulgar assim que a hierarquia cinematográfica foi criada, baseado nisso, é possível dizer que na arte, o simples fato do “feio” existir já seria um ato de resistência e rebeldia.

Mas se de fato houve (e ainda há) injustiças com relação ao cinema descompromissado voltado para as massas, se filmes de heróis, de ação, e *Blockbusters* em geral anda são desprezados pela indústria em detrimento de filmes considerados “artísticos” o *Trash*, no entanto, não entraria nesse barco de injustiçados, pelo contrário, percebemos que o ponto chave para entender o *Trash* não é tentar invalidar a opinião dos críticos e da indústria tentando provar que filmes do gênero poderiam ser enxergados como “bons” na verdade a “ideologia” *Trash* não quer desconstruir conceitos de bom e ruim, o fato é que o *Trash* aceita ser ruim, pretende ser ruim, e celebra o fato de ser ruim.

## Considerações finais

Este trabalho buscou as origens, influencias, e legado do cinema *trash* afim de discutir sua importância e valor cultural.

No primeiro capítulo fizemos uma viagem no tempo mostrando os primórdios do próprio cinema, afim de estabelecer como surgiu a hierarquia cultural da indústria, hierarquia esta que até hoje divide o cinema entre filmes de arte e filmes considerados “entretenimento vulgar”.

Com isso pudemos conhecer a origem dos *filmes B*: filmes populares, de baixo orçamento, e sem pretensões artísticas rebuscadas, que faziam muito sucesso, mas que muitas vezes acarretava também em baixa qualidade técnica, algo que não impedia cineastas segregados como “Pouco talentosos” de continuar experimentando, e dentre eles vimos o gênero *trash* de fato nascer mesmo que de forma acidental pelas mãos da famigerada e icônica figura de Ed Wood.

Fizemos uma análise sobre sua pessoa e sobre seu trabalho, pudemos entender como sua paixão pelo cinema superava seu talento, e como isso não o impedia de criar e produzir independente do resultado, a partir de sua “audácia” mesmo inconsciente de subverter as normas de qualidade e bom gosto da época, percebemos que nas décadas seguintes ele começa a influenciar outros artistas a se aventurar a produzir de forma cada vez mais ousada e anárquica, seja por serem outros amantes da arte sem talento, ou por mero oportunismo, seja por inabilidade de produzir algo classificado como “sofisticado”, ou simplesmente pela total falta de interesse nisso, é nessa audácia, transgressão e ausência de pudor que encontramos as sementes do *Trash*.

Passamos pelos anos 60 onde testemunhamos a explosão do Sci Fi e da fantasia, vimos um período cheio de filmes de monstros e alienígenas que seriam exemplos máximos da estética e linguagem *trash*.

No contexto sociocultural da época tínhamos a guerra fria e a constante ameaça de uma guerra nuclear servindo de inspiração para esse tipo de cinema de horror fantástico moldado pela paranoia e medo do desconhecido, além disso, vimos como a psicodélia e a linguagem *camp* da cultura pop sessentista como um todo moldou e deu uma cara mais específica ao gênero.

Depois passamos pelos anos 70, onde o pessimismo e o horror também deram pinceladas no gênero, testemunhamos como esta década sombria marcada pela guerra do Vietnã e pela depressão influenciou massivamente a produção de filmes violentos e cada vez mais explícitos, foi a década em que o *Exploitation* ganhou notoriedade, e o sexo e a sanguinolência das histórias que se contavam no cinema neste período também seriam agregados como importante ingrediente no gênero *Trash*.

E finalmente chegamos nos anos 80, onde ele se firmou como gênero sendo uma amalgama tanto deste humor pastelão quanto da violência despuddorada construído nas décadas anteriores e desta vez passado a ser feito intencionalmente.

No segundo Capítulo destrinchamos o primeiro e mais importante filme *Trash* dos anos 80: *The Evil Dead* de Sam Raimi, que simplesmente redefiniu as características do cinema de horror fantástico, mesclando conscientemente a sanguinolência com o humor negro e ácido, que resultaria em uma fórmula que seria copiada e revisitada incansavelmente naquela década e até hoje.

Por fim no terceiro capítulo em cima da trajetória do gênero, e dissecando o filme de Raimi como exemplo, pudemos entender as pretensões e os resultados que muitos dos artistas conseguiram, discutimos e entendemos a essência do gênero, como ele influencia e é influenciado e com isso, qual seria seu valor e importância artísticos.

Nesta pesquisa fizemos uma discussão sobre a arte e a beleza, temos consciência da subjetividade dos conceitos de “belo” e “feio” e que tais critérios seriam puramente baseados em construções sociais, que variam drasticamente dependendo de fatores como época, região, e cultura, percebemos que os ideais de beleza da renascença são completamente opostos dos ideais da era moderna, vemos moças de corpos volumosos representadas nas telas medievais contrastando com as modelos de passarela extremamente magras e esguias, vemos a grande valorização do realismo dar lugar ao surrealismo, o cubismo e outros movimentos que conscientemente jogava para o alto qualquer padrão estético estipulado até então.

Isso quer dizer que o conceito de “belo e feio” inexistente? Este não seria o ponto aqui pois para se entender e apreciar o trash o interessante não é entender o porquê do feio ser considerado feio, mas sim entender os méritos de sua feiura, as razões do artista em abraça-la e e seu papel como arte contestadora.

Umberto Eco em seu livro “A História da Feiura” descreve a trajetória da feiura desde os tempos antigos onde ela era considerada como arma para demonizar e segregar

aqueles indivíduos que não eram aceitos pela sociedade e o pensamento regente, desde para estigmatizar velhas senhoras como bruxas na idade média, e até mesmo para atizar o ódio aos judeus durante a segunda guerra, pintar o “inimigo”, ou alguma forma de conduta, ou objeto como sendo feio era uma ferramenta de segregação e de poder.

Isso pelo menos até os anos 20, com a revolução artística que o mundo passou com a semana da arte moderna, e os movimentos surgidos ali, onde tais valores começaram a ser questionados, e o considerado “feio” passou a ser um avatar revolucionário contra a elite e a burguesia, seja pinturas como *A Guernica* de Picasso de Picasso, ou as telas com imagens peças de carne bovina de Francis Bacon traziam o feio, o bruto e o grotesco propositalmente com intenção de chocar, provocar a repulsa, especialmente daquela fração conservadora e adepta do *status quo* da sociedade.

Sabendo então que a feiura por si só seria uma ferramenta de resistência contra os ditadores da “moral” e do “bom gosto” então seria correto fazer um paralelo entre o cinema trash e a arte transgressora e revolucionária destes artistas do modernismo?

Esta comparação até poderia render pontos em comum, mas como o cinema já tem obras inspiradas pelo surrealismo, o grotesco e outros movimentos modernistas, esta poderia ser uma leitura rasa, já que o *Trash* devido à diversos outros fatores primordiais de seu estilo, incluindo especialmente a “não intencionalidade” ou o “oportunismo” o tornaria algo impar, o *trash* não seria grosseiro, bruto e asqueroso só por ser rebelde e revolucionário, não seria só uma arma contra a carece, mas também seria um movimento artístico desprezioso ingênuo e por vezes até um tanto picareta e sem vergonha (e não necessariamente tais adjetivos seriam um xingamento para ele).

Aprendemos com essa pesquisa que o *Trash* encontra seu valor no diferente, experimental, e ousado, ele é o cinema totalmente livre, anárquico, o cinema de apelo popular, mas também não deixa de ser um cinema que visa dinheiro fácil, com polêmica e gratuidade, mas acima de qualquer coisa, é uma arte agressiva, transgressora e sem intenção de parecer bonita ou sofisticada.

Chego à conclusão com este trabalho de que todo tipo de arte acaba transmitindo alguma ideia, contribuindo com algum pensamento, ou despertando alguma emoção, e de certo modo, não seria errado afirmar que o valor de qualquer peça artística já viria destas características, mas o estudo especificamente em cima do *trash*, me fez ponderar sobre a subjetividade em cima dos conceitos de bom ou ruim, de feio e belo, acabo chegando ao ponto em que posso afirmar que a arte transcende estas designações por vezes tão

limitadas, de fato, as vezes a arte transcende até as intenções do autor, o que é o *trash* senão o exemplo máximo de arte ingênua e sem controle? uma abstração onde a não intencionalidade acaba sendo mais natural e imprevisível do que as pinturas da arte abstrata e do modernismo em geral, ou ao menos poderíamos aplicar aqui a mesma lógica do charme rústico: um enquadramento tosco, um erro de continuidade, uma atuação que era para ser dramática saindo cômica, seria como um pintor modernista derramando tinta no quadro de maneira aleatória, ou ignorando as regras do realismo, com a diferença de que no caso dos pintores, há a intencionalidade de quebrar os padrões, o *Trash* no entanto ainda que com vários diretores cada vez mais tentando reproduzir suas características *toscas* de forma intencional, tem como maior característica ter nascido, e ter várias de suas melhores obras vindas do acidente.

Parar para refletir sobre isso acaba nos fazendo reavaliar nossas posições sobre toda a arte de um modo geral, mas não diria que a apreciação do *trash* serviria para entender que ele é uma arte “Inferior” e com isso ajudar a enaltecer obras consideradas “de qualidade”, a apreciação do *trash* simplesmente nos mostraria que existe sim vários tipos de arte, e que não há nada de errado em gostar de todo tipo de obra, desde *Casablanca* à *Evil Dead*.

## Referências

### Livros e Artigos:

ADORNO Theodor. *Teoria Estética*. Frankfurt 1970. Trad. Arthur Morão. Lisboa 2008.

ADORNO, T. W. A indústria cultural. Frankfurt 1970 In: COHN, Gabriel, (ORG). Theodor W. Adorno. 2ª ed. Editora Ática, 1994.

BARROS, José D'Assunção, NÓVOA, Jorge (org.) *Cinema-História: Teoria e Representações Sociais no Cinema*, Rio de Janeiro: Apicuri, 2008, 326p.

BERNADET, Jean Claude. *O que é cinema*. 2. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1980. 117 p.

CAPELATO, Maria Helena (org.) - *Dimensões históricas do audiovisual*, São Paulo: Alameda, 2011 FERRO, M. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

CASTELLANO, Mayka; *O que há de grotesco na cultura trash* Curitiba 2011

CASTELLANO, Mayka; *O trash invadiu o mainstream: como a interatividade leva, diariamente, o lixo às nossas casas* 2010

CASTELLANO, Mayka. Distinção pelo “mau gosto” e estética trash: quando adorar o lixo confere status. *Revista Comunicação & Sociedade*, ano 32, n. 55, jan/jun 2011.

CASTELLANO, Mayka. . Gosto cult: a proximidade velada entre o cinema de arte e a cultura trash. *REVISTA ECO-PÓS (ONLINE)*, v. 17, p. 1-13, 2014.

CÁNEPA, Laura Loguercio; *O Cinema de bordas e as estética Trash*, Recife, 2011

ED WOOD O PIOR DIRETOR DE TODOS OS TEMPOS Disponível em [http://obviousmag.org/archives/2012/12/ed\\_wood\\_o\\_pior\\_diretor\\_de\\_todos\\_os\\_tempos.html](http://obviousmag.org/archives/2012/12/ed_wood_o_pior_diretor_de_todos_os_tempos.html) acessado em 10 de novembro de 2015

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FERRO, M. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, J., NORA, P. (Orgs.). *História: novos objetos*. Trad.: Terezinha Marinho. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976. p. 202-203.

HISTÓRIA DA AMÉRICA: OS EUA NA DÉCADA DE 1980 disponível em:  
<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/historia-america/os-eua-na-decada-1980.htm>  
acessado em 10 de novembro de 2015

História do Rock nos anos 80 Disponível em:  
<http://finaldapicada.blogspot.com.br/2009/09/historia-do-rock-anos-80.html> acessado  
em 10 de novembro de 2015

JORGE, Marina Soler. A periferia de Hollywood e sua inserção na indústria cinematográfica: notas sobre o filme *Ed Wood* (1994), de Tim Burton.. *Contemporanea* (UFBA. Online) , v. 11, p. 535-551, 2014.

MOCELLIN, Renato. *História e Cinema: educação para as mídias*. São Paulo: Editora do Brasil, 2009.

O QUE É BLOCKBUSTER Acessado em 31/08/2017  
<https://www.significados.com.br/blockbuster/>

O QUE É CINEMA TRASH? MELHORES/PIORES FILMES| OmeleTV #234.3  
disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=DMjXqeh-xgg>> acessado em 10  
de novembro de 2015

ROCK E REBELDIA NOS ANOS 80, disponível em:  
<http://segundaoanglovr.blogspot.com.br/2010/11/rock-e-rebeldia-anos-80.html>  
acessado em 10 de novembro de 2015

SILVA, Murilo Ferreira Santos; DANTAS Daiany Ferreira. A visão estereotipada do Brasil no filme *Trash* – a esperança vem do lixo. IN: XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2015, Natal. Anais... Natal: Intercom, 2015, p. 1 – 11.

SONTANG, Susan; Notes on "Camp" (1964).

### **Filmes:**

A Bolha Assassina – The Blob (1958) direção: Irvin Yeaworth, roteiro: Kay Linaker, Theodore Simonson, e Irving Simonson (história) 82 min.

A Hora do Pesadelo – A Nightmare on Elm Street (1984) Direção e Roteiro: Wes Craven, produção: Robert Shaye, 91 Min.

À Meia Noite Levarei sua Alma (1964) direção José Mojica Marins, produção Geraldo Martins, Ilídio Martins e Arildo Iruan, 84 Min.

À Prova de Morte – Deathproof (2007) direção e produção: Quentin Tarantino, 127 min.

Aniversário Macabro – The Last House On The Left (1972) dirigido e escrito por Wes Craven, produção: Sean S. Cunningham, 84 Min.

A Vingança de Jennifer – I Spit in your Grave (1978) dirigido, produzido e escrito por Meir Zarchi, 101 Min.

A morte do Demônio/ Uma noite Alucinante – The Evil Dead (1981) Direção e Roteiro: Sam Raimi, 85min.

Bamboo House of Dolls – Nu ji zhong ying (1974) DIREÇÃO: Chih-Hung Kuei, 110 min.

Ed Wood (1994) direção Tim Burton, produção: Tim Burton, Denise Di Novi, Michael Lehman, 127 min.

Godzilla /Gojira – ゴジラ(1954) direção: Ishirō Honda, produção Tomoyuki Tanaka, roteiro: Ishirō Honda e Takeo Murata, 100 min.

Guerra dos Mundos – War of the Worlds (1953) direção: Byron Haskin e Michael D. Moore, produção: George Paul baseado no livro “A Guerra dos Mundos” de H.G. Wells, 85 Min.

Halloween (1978) direção: John Carpenter, produção e roteiro: John Carpenter e Debra Hill, 91 Min.

Holocausto Canibal – Cannibal Holocaust (1980) direção: Ruggero Deodato, produção: Franco Palaggi, 96 Min.

O Massacre da Serra Elétrica – The Texas Chain Saw Massacre (1974) direção Tobe Hooper, produção e roteiro: Kim Henkel, Tobe Hooper, 84 Min.

O Vampiro da Noite – Drácula (1958) direção: Terence Fisher, roteiro: adaptação do livro de Bram Stoker por Jimmy Sangster, 82 Min.

O Vingador Tóxico – The Toxic Avenger (1984) direção e roteiro: Lloyd Kaufman, Michael Herz e Joe Ritter, 87 Min.

Pink Flamingos (1972) direção, produção e roteiro: John Waters, 93 Min

Planeta Terror – Planet Terror (2007) direção e produção: Robert Rodriguez, 80 Min.

Salò ou os 120 dias de Sodoma – *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1975) Direção e roteiro de Pier Paolo Pasolini, 116 Min.

Sexta Feira 13 – *Friday the 13th* (1980) direção e produção de Sean S. Cunningham, 95min

The Room (2003) direção, produção e roteiro: Tommy Wiseau, 99 min.

Tráfico de Almas (1913) direção: George Loane Tucker, 88 Min.