



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

PEDRO BIM TEIXEIRA

O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO TRASH NO CURTA FILME DE ANJOS 2

Pelotas/RS

2023

PEDRO BIM TEIXEIRA

O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO TRASH NO CURTA FILME DE ANJOS 2

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Pelotas

2023

PEDRO BIM TEIXEIRA

O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO TRASH NO CURTA FILME DE ANJOS 2

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em dezessete de maio de dois mil e vinte e três.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Prof. Me. André Luis Porto Macedo

Prof. Dr. Ricardo Fernando Ferreira Lessa Filho

RESUMO

Este artigo analisa o processo de criação do curta-metragem *Filme de anjos 2* (2022), a partir da perspectiva estética do cinema *trash*. O objetivo é expandir o debate sobre o gênero e incentivar outros estudantes a explorá-lo. O texto apresenta um breve histórico do *trash* internacional e nacional e sua importância no contexto das produções atuais, bem como a trajetória dos realizadores do curta e como os aspectos escatológicos do gênero foram fundamentais para a obra.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema *trash*; produção audiovisual universitária; escatologia; filme B.

ABSTRACT

This article analyzes the process of making the short film "*Filme de anjos 2*" (2022), from the aesthetic perspective of *trash* cinema. The aim is to expand the debate about the genre and encourage other students to explore it. The text presents a brief history of international and national *trash* cinema and its importance in the context of current productions, as well as the trajectory of the filmmakers of the short film and how the scatological aspects of the genre were fundamental to the work.

KEYWORDS: Trash cinema; eschatology; B movies.

LISTA DE FIGURAS

1: cena do filme <i>Plano 9 do espaço sideral</i>	11
2: cena do filme <i>Plano 9 do espaço sideral</i>	11
3: cena do filme <i>Toxic avenger</i>	12
4: cena do filme <i>Toxic avenger</i>	12
5: cena do curta <i>Filme de anjos 2</i>	17
6: cena do curta <i>Filme de anjos 2</i>	19
7: cena do curta <i>Filme de anjos 2</i>	20

SUMÁRIO

1. Introdução	8
2. A influência trash na concepção de <i>Filme de anjos 2</i>	9
3. A escatologia no processo criativo de <i>Filme de anjos 2</i>	17
4. Considerações finais.....	22
5. Referências bibliográficas.....	22

1. Introdução

Este artigo se baseia no processo de criação do curta *Filme de anjos 2* (2022), dirigido por Guilherme Tuset e Pedro Bim Teixeira, como trabalho de conclusão de curso prático em Cinema e Audiovisual e Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas (UFPel). O filme se enquadra no subgênero *trash* que, mesmo sendo muito difundido em diferentes mídias de comunicação, principalmente no cinema independente e na internet, ainda é pouco explorado em obras universitárias no contexto citado, assim como em pesquisas acadêmicas e produções audiovisuais de outras naturezas.

O objetivo geral deste estudo é analisar o processo de realização do curta-metragem mencionado, a partir da perspectiva de sua estética *trash*, colaborando para expandir o debate sobre o tema e incentivar outros estudantes a desbravarem o gênero em questão. Para alcançá-lo, dois objetivos específicos serão apresentados. Primeiro, relatar a tradição do audiovisual *trash* brasileiro e sua influência na concepção das cenas escatológicas em *Filme de anjos 2*. E segundo, relacionar a montagem da obra com produtos audiovisuais do gênero *trash* disseminados em sites como o Youtube.

Ao longo da história do audiovisual, o cinema *trash* foi obtendo destaque. Em meados dos anos 1940, nos Estados Unidos, o *trash* surgiu através de obras de baixo orçamento, quando comparadas às grandes produções realizadas pelos cinco principais estúdios da época (MGM, 20th Century Fox, Paramount, Warner Bros e RKO). No Brasil, os filmes *trash* herdaram características de produções como as chanchadas, gênero de filme brasileiro que teve seu auge entre as décadas de 1930 e 1950. As chanchadas eram comédias musicais, misturadas com elementos de filmes policiais e de ficção científica.

Na década de 1960, o cineasta José Mojica Marins traz para o Brasil o gênero terror e com seu personagem Zé do Caixão explora em seus filmes o subgênero *gore* e a estética do *trash*. No decorrer da carreira, dirigiu filmes de baixo orçamento e de pouco retorno monetário. Um dos motivos de sua inventividade eram os desafios orçamentais, que o obrigavam a acatar soluções práticas e de baixo custo, inovações para a estética do terror. Mojica destaca-se como principal referência do cinema de horror *trash* brasileiro, e uma das principais influências para a construção

do curta *Filme de anjos 2*. E o *trash* não parou por aí. No Brasil, além dos cinemas, o gênero conquista também a Televisão, com programas de humor exibidos em canais abertos e fechados que fizeram muito sucesso, tais como *Casseta e Planeta, urgente!* (TV Globo) e *Hermes & Renato* (MTV), expoentes da comédia *trash*.

Por isso, é relevante trazer a perspectiva do cinema *trash* para o campo de estudos acadêmicos, compreendendo sua importância histórica no audiovisual brasileiro e entendendo-a como referência principal para a construção das cenas de *Filme de anjos 2*.

Esse artigo se divide em duas seções. Na primeira delas, será apresentado um breve histórico do cinema *trash* internacional, bem como será discutida a importância do gênero na história do audiovisual brasileiro e a relevância no contexto das produções atuais e suas ramificações para outras mídias e plataformas como, por exemplo, o subgênero *YTPBR* (youtube poop brasileiro).

Na segunda seção, será apresentada a trajetória dos realizadores de *Filme de Anjos 2*, com enfoque em sua percepção estética, refletindo sobre o processo criativo do curta. Discute-se, então, como os aspectos escatológicos do gênero *trash* foram fundamentais para a realização da obra.

2. A influência trash na concepção de *Filme de anjos 2*

Filme de anjos 2 é um curta-metragem que mistura os gêneros comédia, horror e experimental, investindo na linguagem *trash*, produzido em 2022 por alunos dos cursos de Cinema de Animação e Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). O projeto não segue um fio narrativo tradicional, é composto por várias cenas em sequência que funcionam de forma autônoma, costuradas como uma colcha de retalhos e compostas por modelos 3D aleatórios, imagens de arquivo aleatórias, remixagens de conteúdos de diversas mídias, além da utilização de diferentes técnicas de animação para gerar efeito cômico (2D *frame a frame*, *pixelation*, 3D, *cutout*, entre outras¹).

¹ 2D *frame a frame* é um processo onde se desenha manualmente cada frame de uma animação. *Pixelation* é uma técnica de stop motion na qual atores reais são usados. *Cutout* é uma forma de animação em stop motion que usa personagens planos, adereços e planos de fundo recortados de materiais como o papel e/ou animados usando um software digital.

Além das cenas de violência gratuita, escatologia e horror *gore*, o filme traz um humor *nonsense*, que se expressa pelas atuações exageradas, efeitos visuais baratos, erros de continuidade propositais, sons estourados e a alta saturação de cores. A montagem do filme é frenética, baseada em vídeos da internet do gênero YTP (Youtube Poop) que permitem a experimentação e o erro, proposital ou não. Mayka Castellano (2010) comenta sobre o que e quais elementos definem o *trash*, características essas presentes no curta metragem supracitado.

Opções disparatadas, recursos sem cabimento, narrativas que buscam a inverossimilhança, quebras de expectativa através do nonsense, do exagero, do artifício, soluções incautas, uso de efeitos especiais descontextualizados, atuações ridículas, situações propositalmente apelativas, humor involuntário (ou deliberado), violência descabida que resultem em um produto final que atenda às expectativas de um determinado grupo de espectadores, em detrimento da aprovação do senso comum e das esferas tradicionais de legitimação cinematográfica (CASTELLANO, 2010, p.285).

A classificação de filmes “A e B” foi criada na década de 1930 nos Estados Unidos para diferenciar as grandes produções com orçamentos altos, estreladas por grandes nomes de Hollywood das produções de baixo orçamento, nas quais os menos conhecidos eram protagonistas e os roteiros eram escritos às pressas. Essa classificação foi usada majoritariamente nos chamados *block booking*, um método de venda de filmes, onde uma espécie de pacote de títulos de uma determinada produtora era vendido aos exibidores, que para poder exibir um filme “A” deveriam comprar junto no mesmo pacote mais 3 filmes “B”, por exemplo. Filmes “A” eram as tais grandes produções, enquanto os filmes “B” geralmente eram de gêneros como ação, ficção científica, comédia, terror, entre outros considerados “imorais” para a época (GONÇALVES, 2017).

No final dos anos 1940, a prática do *block booking* foi proibida pelo governo dos Estados Unidos e os filmes B tomaram outro rumo, exibidos agora nas chamadas sessões duplas, através das quais dois filmes eram transmitidos em sequência pelo preço de apenas um ingresso. Normalmente o filme que passava primeiro era uma grande produção e logo em seguida para quem aguentasse ver era

passado um filme B. As sessões duplas foram cada vez mais se tornando sinônimo de filmes *trash*, pois na década de 1970 começaram a exibir apenas filmes B. Os filmes B não necessariamente são filmes *trash*, contudo abriram caminho para tais produções tomarem o gosto popular e expandirem o gênero de filmes que não se enquadram no cinema convencional.

Um dos pais do cinema trash, Ed Wood, considerado por muitos como o pior cineasta do mundo, era um estadunidense produtor e diretor de filmes de terror e ficção científica. Tido como o *magnum opus* de sua filmografia o longa *Plano 9 do espaço sideral* (*Plan 9 from Outer Space*, 1956) conta de forma peculiar uma invasão alienígena, onde os invasores pretendem ressuscitar os mortos transformando-os em vampiros e zumbis. As escolhas narrativas do diretor contam com algumas bizarrices, principalmente para a época, como não linearidade nas cenas, erros básicos de continuidade, imagens de arquivo que destoam do resto do filme, troca de atores para representar o mesmo papel e reciclagem de cenas de filmes anteriores gravados por ele mesmo. Essas questões faziam parte do estilo criado pelo diretor, além de sua inventividade, que era necessária para sobrepujar os limites técnicos e de orçamento de suas produções. Estilo esse que foi se instaurando no que é hoje o próprio cinema *trash*, inspirando outros criadores a correrem por um caminho parecido. *Filme de anjos 2* bebe dessa fonte, trazendo para sua narrativa uma construção não linear, imagens de arquivo de outros projetos e elementos escatológicos que permeiam o curta-metragem.



Figura 1: cena do filme *Plano 9 do espaço sideral*. Fonte: print screen do filme, coletado pelo autor.



Figura 2: cena do filme *Plano 9 do espaço sideral*. Fonte: print screen do filme, coletado pelo autor.

Em 1980, uma nova onda de produções *trash* surgiria com a popularização do VHS (*Video Home System*). Ed Wood e seus longas foram redescobertos pelo público, assim como vários outros clássicos dos filmes B que foram relançados para a mais nova mídia. A democratização do VHS incentivou não apenas o consumo dos filmes *trash*, mas também a produção independente de novos títulos, na sua maioria lançados diretamente em fita.

Alguns anos antes, em 1974 Lloyd Kaufman e Michael Herz fundaram a produtora independente *Troma Entertainment*. A companhia viria a produzir ao longo dos anos centenas de filmes de diversos gêneros, seus maiores sucessos sendo produções *trash*. No ano de 1984 lançaram direto em VHS o seu primeiro verdadeiro *hit*, o longa de baixo orçamento *O Vingador Tóxico* (*Toxic Avenger*, 1984). O filme não se leva a sério em momento algum, conta de forma inventiva e esdrúxula a história de Melvin (Mark Torgl) um faxineiro galgaz que trabalha em uma academia frequentada por jovens terríveis que vivem de azucrinar o pobre garoto. Em um dos momentos no qual está sendo perseguido pelos seus agressores, Melvin se joga de uma janela e cai convenientemente dentro de um barril cheio de substâncias radioativas, que o transforma no tal super-herói “Vingador Tóxico” (Mitch Cohen). A partir daí, ele vive seus dias reclusos ajudando cidadãos inocentes e buscando vingança contra quem o fez mal.



Figura 3: cena do filme *Toxic Avenger*. Fonte: print screen do filme, coletado pelo autor.



Figura 4: cena do filme *Toxic Avenger*. Fonte: print screen do filme, coletado pelo autor.

Kaufman e Joe Ritter assinam o roteiro do longa, e Kaufman e Herz o dirigem. Os cineastas lançam mão de exageros cômicos, piadas de mau gosto e *gore*

explícito como marcas registradas do longa, e de outros que estariam por vir nas décadas seguintes. Assim como em *Filme de anjos 2*, esses artifícios narrativos e visuais se enquadram no que poderia ser citado como um *zeitgeist* do gênero *trash*, e são usados e abusados para construir o curta do começo ao fim. Outra comum relação entre obras *trash* é o baixo orçamento ou mesmo a falta total de recursos financeiros. Castellano diz sobre a inventividade e a criatividade diante de tais contratempos.

A escassez de recursos financeiros aliada à liberdade de criação de quem não seguia pela arte séria e não teme críticas negativas pode proporcionar elaborações experimentais muito interessantes, situação que ocorria no processo criativo dos filmes B de outrora, quando o pequeno orçamento levava muitos diretores a buscarem soluções complexas, gerando momentos de pura experiência cinematográfica (CASTELLANO, 2010, p.151).

No Brasil o *trash* não conseguiu escapar da precariedade orçamentária, mas como nos EUA os criadores brasileiros superaram os desafios de se ter pouco dinheiro. Aos poucos, foi-se criando uma tradição de cinema de gênero no país. Zé do Caixão, criação do cineasta José Mojica Marins, é o maior dos exemplos de sucesso do *trash* nacional.

José Mojica Marins nasceu em 13 de março de 1936, uma sexta-feira 13, na cidade de São Paulo/SP, onde viveu toda sua vida. Na sua infância morou no andar superior do Cine Santo Estevão, onde seu pai trabalhava como gerente. Por conta disso, teve contato direto e passou muito tempo de sua juventude nas salas de cinema assistindo aos mais diversos filmes, incluindo as produções B.

Aos 12 anos ganhou sua primeira câmera filmadora, logo de cara começou a experimentar gravando filmes amadores que serviram de estudo e aprendizado para o futuro diretor. No começo da carreira, dirigiu películas que seguiam os padrões estéticos das produções da época, dramas, aventuras e faroestes, mas nada que fizesse sucesso. Um dia, por conta de um pesadelo, teve a ideia de roteirizar e gravar um filme de terror. Em entrevista concedida ao portal brasileiro de cinema, Mojica explica que:

Certa noite, ao chegar em casa bem cansado, fui jantar. Em seguida, estava meio sonolento, entre dormindo e acordado, e foi aí que tudo aconteceu: vi num sonho um vulto me arrastando para um cemitério. Logo ele me deixou em frente a uma lápide, lá havia duas datas, a do meu nascimento e a da minha morte. As pessoas em casa ficaram bastante assustadas, chamaram até um pai-de-santo por achar que eu estava com o diabo no corpo. Acordei aos berros, e naquele momento decidi que faria um filme diferente de tudo que já havia realizado. Estava nascendo naquele momento o personagem que se tornaria uma lenda: Zé do Caixão. (MARINS, 2007, online).

O filme originário de tal sonho é *A meia-noite levarei sua alma* (1964), história que narra a obsessão do coveiro Zé do Caixão (José Mojica Marins) em ter um filho. Porém, ao descobrir a infertilidade da esposa, ele violenta a namorada do amigo. Ela então pretende se suicidar e voltar para atormentar e levar a alma de Zé do Caixão para o inferno. Considerado como uma das obras seminais de terror feita no país, traz inovações para o contexto cinematográfico brasileiro em geral, reinventando técnicas, efeitos práticos e concebendo uma nova estética de horror nacional. Mojica desenvolve um estilo diferente de tudo que já havia sido produzido no cinema de gênero mundial, com traços que mesclam referências tradicionais do horror americano com costumes brasileiros, folclore, religiões e um pouco da realidade social do país (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2021).

André Barcinski e Ivan Finotti (1998) refletem sobre a estética de Mojica:

Os filmes de Mojica apresentam um ponto de vista enraizado em uma cultura católica, misturado com uma fascinação paradoxal com vodu e superstição. Zé tem uma filosofia, talvez perversa e desprezível, mas que torna seus filmes mais assistíveis do que algum projeto banhado em violência somente para faturar um trocado (BARCINSKI; FINOTTI, 1998, p.376).

A partir de então, sua filmografia angariou uma legião de fãs pelo país, hoje considerado o mestre do horror tupiniquim, inspirou outros criadores a explorarem o gênero e fomentou o consumo e a produção independente de cinema *trash* em território nacional.

Em fevereiro de 1996, estreia na TV Bandeirantes o programa *Cine trash*, apresentado pelo personagem Zé do Caixão (Mojica), era exibido às tardes e sempre contava com uma praga proferida por ele. Logo depois era exibido um filme dos mais medonhos exemplares do cinema de baixo orçamento. O programa

imediatamente se tornou um clássico e ajudou a popularizar ainda mais o gênero. Por conta do conteúdo explícito, depois de oito meses a emissora foi forçada a passar o programa na parte da noite. Em setembro de 1997, o show foi definitivamente cancelado. A lista de mais de 170 filmes exibidos durante os quase dois anos conta com pérolas do cinema *trash* internacional como *Palhaços assassinos do espaço sideral* (*Killer Clowns from Outer Space*, 1988), *Re Animator – a hora dos mortos-Vivos* (*Re-Animator*, 1985), *Fome animal* (*Braindead*, 1992) são alguns dos exemplos.

A Televisão, assim como as salas de cinema, teve incontestável importância na disseminação do gênero *trash* no Brasil. Nos anos 1990, com a chegada da MTV ao país, isso se tornaria ainda mais recorrente. O programa de humor *Hermes & Renato* estreou em 2000 no canal de TV a cabo *MTV Brasil*, escrito e estrelado por cinco amigos (Fausto Fanti, Bruno Sutter, Adriano Pereira, Marco Antônio e mais tarde Gil Brother). A estrutura do programa é em suma baseada em esquetes originais ou apropriadas de materiais de arquivo, algumas delas proporcionando ganchos para os episódios seguintes. Com uma bagagem imensa de referências e inspirações, os artistas seguiram passos dados por outras produções brasileiras e internacionais, bebendo de fontes como o próprio Mojica, as chanchadas, o grupo *Monty Python*, *TV Pirata*, *Show do Mallandro* e parodiando tudo que era mais popular nos canais de TV aberta do Brasil. Araujo e Sobrinho (2011) comentam sobre o assunto:

Hermes e Renato não nasceu como atração humorística televisiva de repente, sem maiores explicações, na programação da MTV. O grupo de humoristas é herdeiro de um longo legado na televisão brasileira, e se aproveitou do caráter anárquico moderado preponderante na emissora que deu a eles a oportunidade de ter um programa próprio. (ARAÚJO; SOBRINHO, 2011, p.5).

O baixo custo dos episódios foi adotado como estética recorrente no programa de TV, os cenários precários, a direção de arte chinfrim, os *props* de isopor (cadeiras, banquinhos, pedaços de madeira), armas de fogo construídas com pedaços de cano pvc, os poucos recursos de iluminação em cenas internas, efeitos práticos que beiram o amadorismo, perucas baratas, entre outros elementos contribuem para a construção do humor visual da obra.

Hermes & Renato e os filmes de Mojica Marins são de grande importância para a concepção do curta *Filme de anjos 2*, pois os elementos visuais e estilísticos supracitados influenciaram a escrita do roteiro e a concepção de linguagem da obra.

A estética única das obras *trash* também encontrou seu lugar online. O impacto dos filmes *trash* na cibercultura é evidente principalmente no *YouTube Poop BR*. O *YTP (YouTube Poop)* teve origem em 2006 em uma comunidade online de usuários do YouTube. No início dos anos 2010, os *youtubers* brasileiros começaram a experimentar com paródias e remixes de videoclipes, filmes e outras produções midiáticas de forma cômica e absurda, usando edição de vídeo e manipulação de áudio para criar conteúdo humorístico. Muitas vezes, subvertia-se o sentido original das cenas remixadas. Esses vídeos eram frequentemente compartilhados em fóruns de discussão e redes sociais, e gradualmente se tornaram mais populares, dando origem a um subgênero próprio que veio a ser conhecido como *YouTube Poop BR* (ARAUJO, 2016).

Embora o *YTPBR* seja relativamente novo, ele tem muitas semelhanças estéticas com filmes *trash* do passado. Ambos frequentemente usam elementos absurdos e *nonsense* para criar efeito cômico, muitas vezes parodiando clichês estabelecidos e invertendo seus valores para brincar com as expectativas do público. Além disso, ambos tendem a se concentrar em técnicas de edição não convencionais, usando cortes rápidos, montagens e efeitos visuais para proporcionar uma experiência incomum. Em *Filme de anjos 2* é fundamental a influência do *poop*, principalmente na pós-produção e montagem da obra, quando os diretores recorrem a técnicas parecidas às utilizadas nos vídeos para a internet.

Além da importância do *Youtube poop* para a confecção de *Filmes de anjos 2*, existem também outras referências contemporâneas essenciais, tais quais as obras de realizadores brasileiros que se destacam no campo do *trash* cinematográfico. Petter Baierstorff, Gurcius Gewdner e Rodrigo Aragão são alguns exemplos de referências importantes para o contexto do *trash* brasileiro atual. Baierstorff é conhecido por suas obras de baixo orçamento, que exploram temas como horror e ficção científica. Gewdner, por sua vez, experimenta com o gênero terror. Já Aragão é famoso por suas produções de horror com temática folclórica, que resgatam lendas brasileiras em narrativas sangrentas e surreais.

3. A escatologia no processo criativo de *Filme de anjos 2*

No segundo semestre de 2019, Pedro Bim e Guilherme Tusset começaram a escrever o roteiro do curta *Filme de anjos 2*, a fim de produzi-lo como seu trabalho de conclusão de curso em Cinema de animação e Cinema e Audiovisual, respectivamente, na Universidade Federal de Pelotas (UFPel). A ideia inicial era se basear em um projeto antigo da dupla, uma série de TV nunca filmada com o título *Farofa final*. O roteiro da série era estruturado em forma de esquetes de humor que entre si não faziam parte do mesmo fio narrativo, porém, em alguns momentos se conectam por conta de um personagem recorrente ou situação que se repetia. Com o intuito de reaproveitar o roteiro não utilizado da série, foram reunidas as esquetes consideradas melhores, sendo formatadas em um novo roteiro de curta-metragem, intitulado *Filme de anjos 2*.



Figura 5: cena do curta *Filme de anjos 2*

Para criar um fio narrativo que ligasse as esquetes do curta, os dois roteiristas decidiram inserir uma personagem que permeia a obra e estivesse presente na maioria das cenas, deixando um pouco de lado o formato televisivo e abraçando uma linguagem mais comum aos curtas universitários. Paralelamente, vindo da China, foram entregues no apartamento de Guilherme em Pelotas duas caixas

cheias de parafernália e objetos de cena que seriam utilizados no curta. As bugigangas e fantasias foram compradas aos montes, escolhidas conforme o preço e/ou sua estética *trash*. Quanto mais feio e barato, melhor. Dentre todas as porcarias importadas, uma máscara de idoso feita de látex pareceu perfeita para um protagonista de filme *trash*. A partir da fantasia, foi idealizado um personagem que a vestiria.

O roteiro se desenvolveu calcado nesse personagem, que apareceria em todas as cenas e atuaria como protagonista da trama, através da qual se desenrolava a seguinte narrativa: um grupo de cineastas amadores roubam equipamentos de filmagem e som de um set de gravação profissional. A partir de então, começam a perseguir o tal idoso, a fim de gravar um documentário sobre sua vida. O filme seria uma constante cena de perseguição que passaria por entre as esquetes previamente escritas para o projeto *Farofa final*.

Em 11 de março de 2020, a OMS caracteriza a COVID-19 como uma pandemia mundial. Dessa data até março de 2022, a produção do curta ficou estagnada. Com a produção parada e a faculdade lentamente voltando às atividades, a equipe do filme, que já era pequena, acabou se dissolvendo.

Sem dinheiro e sem tempo, o roteiro original pareceu muito difícil de ser posto em prática, principalmente as cenas mais mirabolantes que envolviam armas de fogo, atores mirins, cachorros e um apresentador de TV. Sem o apoio da equipe inicial e sem atores suficientes para atuarem no curta, os diretores decidiram que seria melhor modificar o roteiro, e assim começar uma nova escrita.

Com poucos recursos orçamentários à disposição, não era possível comprar novos figurinos ou produzir os efeitos especiais da narrativa original. O novo tratamento foi escrito com a intenção de diminuir os gastos e facilitar as filmagens. Todos os objetos de cena comprados da China em 2019 foram aproveitados no novo roteiro, para que não houvesse necessidade de gastar com mais figurinos ou acessórios.

A fim de manter a essência do roteiro original, as ideias intrusivas, incômodas, violentas e de mau gosto se tornaram o motor dos roteiristas. As cenas eram pensadas da seguinte maneira: qual seria a mais tosca resolução para esse conflito ou sequência. E assim eram tomadas as decisões na hora da escrita.

Um exemplo prático é a cena do esmagamento da cabeça do protagonista, sequência violenta onde o personagem Al (Alisson Vargas, produtor e diretor de arte do curta) ergue uma TV aos céus e a bate com força repetidas vezes contra o crânio do idoso. Os precários efeitos especiais (uma melancia sendo estourada dentro da máscara de látex do idoso), o exagerado número de repetições e os foleys usados, moldam a escatologia gráfica da cena, para gerar efeito de horror e ao mesmo tempo humor.

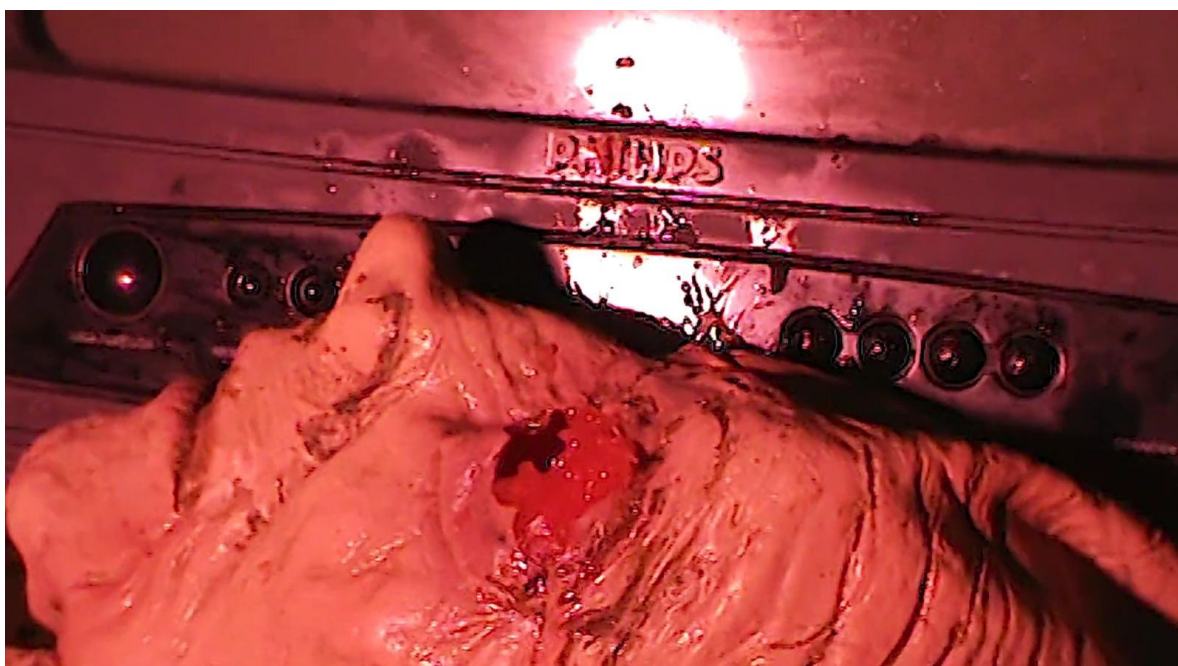


Figura 6: cena do curta *Filme de anjos 2*

Outro exemplo é a sequência na qual o idoso, jorrando sangue, dá a luz a um boneco de madeira, que em seguida é colocado em um saco preto e atirado diversas vezes contra uma parede. Depois, de dentro do saco de lixo surge um homem de calcinha. A cena supracitada também foi escrita para causar certo desconforto no público e ao mesmo tempo gerar riso. Os efeitos de humor como o sangue claramente falso espirrando na cara do obstetra, as atuações canastronas, o choro do bebê em auto-tune², os gritos e gemidos de dor exagerados do idoso corroboram para o clima cômico/nonsense da cena, que confronta a violência e falta de humanidade da ação, gravada em um terreno abandonado cheio de lixo.

² Auto-Tune é um criador de áudio criado pela empresa Antares Audio Technologies em 1997, que usa uma matriz sonora para corrigir as performances no vocal e instrumental.

A sequência descrita no parágrafo anterior é um exemplo de como a gestualidade pode ser usada para transmitir uma mensagem complexa e provocar emoções distintas no público. Embora a cena seja claramente absurda e cômica, há uma grande quantidade de elementos cinematográficos em jogo que ajudam a criar essa atmosfera única. Plauto, reforça a ideia dos gestos em seu texto quando diz o seguinte:

A gestualidade liga-se à linguagem do cinema não apenas na forma como estão os corpos em determinado quadro, mas também pelos copos ocultos evidenciados pelas suas falas, ou pela trilha sonora, pressupostos pelo posicionamento e pela movimentação da câmera, pelo ritmo da montagem, etc. (PLAUTO, 2006. p.29.)

E o *trash* como estética permite que esse tipo de cena seja filmada com certo distanciamento, suporta a não seriedade e a cafonice encontrada em *Filme de anjos 2*, além de afirmar a ideia de que é possível se divertir com o horror apresentado no curta.



Figura 7: cena do curta *Filme de anjos 2*

O *casting* seguiu uma regra parecida com a da construção do roteiro, ou seja, descobrir atores caricatos que estariam dispostos a atuar sem receber nenhum tipo de salário e que gostassem do *script*. Os diretores queriam intérpretes que se entregassem ao filme, sem medo do ridículo. A escolha para ator principal foi um colega de curso, Pedro Fassa, que deu vida ao idoso. O resto do elenco, com exceção do Fábio Galli (que cedeu sua casa para uma diária de gravação e atuou em uma cena), era composto por pessoas que também trabalhavam em outras áreas do filme, atalho usado para compensar a falta de atores profissionais.

A gravação foi rápida, apenas 5 diárias foram necessárias para finalizar a captura das cenas. Todas as sequências que estavam no roteiro foram filmadas, porém poucas foram utilizadas no produto, muito porque não saíram a gosto dos diretores. Algumas ficaram sem graça, outras com piadas bobas que não se encaixavam com a proposta do curta. No final, pouca coisa do roteiro inicial permaneceu imaculado. Cenas foram reescritas e improvisadas na hora da filmagem. Assim também foram pensadas as animações em *stop motion* e *pixilation*.

Antes mesmo das gravações iniciarem, um processo diário de edição já havia começado. Usando imagens de arquivo gravadas anteriormente pelos participantes do curta, todos os dias Guilherme Tusset alterava algo nos vídeos, buscando sempre alcançar um *timing* de humor ou terror que se encaixasse entre o corte das cenas. Quando as filmagens se encerraram, fomos inserindo e substituindo os registros mais fracos pelas imagens de arquivos já remixadas e editadas. Desse modo, ficaram de fora cenas que não eram nem engraçadas nem medonhas. A montagem do filme nasceu de experimentações despreziosas com efeitos dos programas de edição de vídeo, somando-se a arquivos de *chroma key* gratuitos da internet e sons também sem custo do site *freesound*³. Processo semelhante e inspirado pela criação dos antigos *poops* (vídeos lançados no site *YouTube*) Alexandre Araújo comenta a respeito:

Um poop é basicamente uma peça audiovisual, criada através da experimentação com recursos do software de edição aplicada a um ou mais clipes audiovisuais, e que apresenta estética própria do gênero. (ARAÚJO, 2016. p.4.)

³ <https://freesound.org/>

A construção narrativa da obra se dá através de um processo criativo que mescla elementos de humor e terror, evidenciando uma estética própria do gênero de audiovisuais experimentais, como os próprios *poops*, que surgem como referência na produção. Ao final, o resultado é um filme *trash*, que explora o absurdo e o desconforto, suscitando reflexões sobre os limites da representação artística e a relação entre o cômico e o horror na cultura contemporânea.

4. Considerações finais

Em suma, pode-se concluir que *Filmes de anjos 2* reforça a importância da perspectiva *trash* na construção cinematográfica, ao se inspirar em referências diversas da história do cinema mundial, transformando o processo de seus criadores a partir de sua própria realização. A montagem é uma ferramenta crucial para a construção da atmosfera *nonsense* do filme, que combina elementos de humor e horror para evidenciar a relevância da escatologia na linguagem *trash*.

É importante destacar que a perspectiva *trash* no cinema não é uma mera imitação do ruim ou do descartável, mas sim uma forma de subverter as expectativas estéticas e narrativas do espectador, rompendo com convenções e propondo novas formas de se contar histórias. Nesse sentido, *Filmes de anjos 2* é um exemplo de como o cinema *trash* pode ser utilizado como uma ferramenta criativa para produzir obras originais dentro do âmbito acadêmico.

Portanto, é fundamental que a perspectiva *trash* seja valorizada e incentivada como uma forma legítima de expressão artística, capaz de ampliar os horizontes da linguagem cinematográfica como um todo. Com isso, *Filmes de anjos 2* deixa um legado para estudantes e futuros cineastas que desejam explorar a estética *trash* e suas possibilidades criativas dentro e fora da faculdade.

5. Referências bibliográficas:

ARAÚJO, Alexandre. **YouTube Poop - suponhamos que isso seja um poop, mas o que significa**. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação.

Ano 10 Volume 1. São Paulo: Janeiro-Junho de 2016.

ARAÚJO, Aurélio; SOBRINHO, Gilberto. **O saco de risada e tudo mais no liquidificador - a invenção televisiva de Hermes e Renato**. Revista Iniciacom - Vol. 3, No 1. Campinas: 2011

CASTELLANO, Mayka. **É bom porque é ruim - considerações sobre a produção e consumo trash no Brasil**. Em Questão. V. 16, n. 2, p. 283 - 296. Porto Alegre: jul./dez. 2010.

GONÇALVES, Juliano. **O cinema trash e a indústria cultural**. 1. ed. São Paulo : Paulus Editora, 2017.

OLIVEIRA, Douglas de. **O cinema trash - de Ed Wood a Sam Raimi**. UFG. Goiânia: 2018.

MARINS, José Mojica. **Entrevista com José Mojica Marins**. Entrevista concedida a Eugênio Puppo e Arthur Autran. <https://encurtador.com.br/duDS7>, abril e maio de 2007.

PLAUTO, Ricardo. **A arte é um mundo sem regras - cinema marginal, criatividade com liberdade**. UniCEUB. Brasília-DF: 2006.