

O BAIXO ORÇAMENTO COMO ESTÉTICA NOS FILMES DE TERROR BRASILEIRO INDEPENDENTE: UMA ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM (JOEL CAETANO, 2019)¹

*Matheus Maltempi Munhoz*²

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar o curta-metragem *Cova Humana*, dirigido por Joel Caetano, lançado nos festivais em 2019, sob a ótica de como o baixo orçamento, comum nas produções independentes de horror no Brasil, influencia na estética do filme. Após uma breve contextualização do Paracinema de Jeffrey Sconce e do surgimento de comunidades paracinemáticas no Brasil, pretende-se observar por meio de uma análise fílmica, utilizando alguns teóricos do cinema, do último curta-metragem da RZP filmes, como houve a profissionalização dos diretores de cinema de horror independente que se apropriaram das dificuldades do baixo orçamento como estética de seus filmes, conduzindo as narrativas das obras através da inventividade.

Palavras-chave: *Baixo orçamento; Cinema independente; Horror; Cinema brasileiro.*

INTRODUÇÃO

É conhecida por *trash* a estética que permeia grande parte das produções de baixo orçamento de filmes de horror. Ao adotar uma auto ironia em seus filmes, muitos realizadores burlam diversas dificuldades impostas pela falta de recurso, por isso, às vezes é comum dizer que esses filmes são “*trash*”. Contudo, apesar da tradução literal da palavra

¹ Este artigo é resultado de uma Iniciação Científica intitulada “A Poética do Baixo Orçamento no Horror Brasileiro”, orientada pelo Prof. Dr. Pedro Maciel Guimarães e vinculada ao programa de Iniciação Científica da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

² Graduando de Comunicação Social – Habilitação em Mídia Digital na Universidade Estadual de Campinas.

ser “lixo”, o valor cinematográfico e acadêmico dessas obras é inestimável, e desde a década de 50 eles alcançam fãs que transformam tais produções em filmes de culto.

Da apreciação coletiva desses filmes surgiram as chamadas *Fanzines* e grupos de fãs dedicados ao consumo de filmes “ruins”. Tal fenômeno chamou a atenção de acadêmicos para essa subcultura. Por isso Jeffrey Sconce dedicou parte de sua vida ao estudo de tal movimento nomeado, por ele, de Paracinema que é definido por: “[...] o Paracinema não é, portanto, um grupo distinto de filmes e sim uma forma particular de leitura deles, uma contra-estética transformada em uma sensibilidade subcultural devotada a apreciação de detritos culturais” (SCONCE, 1995, p.372, tradução livre).

As *zines* e acadêmicos viram nestes filmes B um *status* de contra-cinema, pois segundo Sconce (1995), os realizadores estavam questionando o cânone estabelecido pelos grandes estúdios de *Hollywood*. As obras desta subcultura eram comparados ao que os autores do cinema moderno propunham, como as novas técnicas e outras formas de se pensar cinema. O Paracinema não somente se estabeleceu como uma forma agressiva de arte no cinema, já que para Sconce (1995) estes filmes também mudaram o modo como os teóricos e acadêmicos compreendiam estas obras, já que uma nova geração de estudiosos começou a escrever sobre estes filmes ao invés dos considerados de “alta cultura”.

Segundo Sconce (1995), alguns autores viam este interesse dos novos acadêmicos como um retorno às origens das pessoas que chegavam as academias, geralmente vindo de classes médias, eles começavam a ter acesso à objetos culturais que não haviam tido contato antes, os conhecidos por “alta cultura”, contudo eles retornam com os olhos para o local de onde vieram, mas agora com bagagens diferentes, não fazendo mais parte da cultura de massa como atuantes, e sim como uma espécie de propriedades no assunto (SCONCE, 1995).

Frequentemente os filmes [de baixo orçamento] são apresentações excêntricas - até extremas - de indivíduos que expressam livremente sua imaginação, que durante todo processo de filmagem improvisam soluções criativas para os problemas por circunstâncias problemáticas ou orçamento - principalmente o último. Em segundo lugar, eles freqüentemente apresentam visões impopulares - até radicais - abordando questões sociais, desigualdades políticas, raciais ou sexuais, hipocrisia na religião ou governo; ou, de outras formas, atacam tabus relacionados ao apresentação de sexualidade, violência e outros costumes. (VALE; JUNO; MORTON apud SCONCE, 1995, p.381-382, tradução livre).

Na perspectiva da recepção, os espectadores paracinéfilos que se interessam por esses filmes, assim como os apreciadores do cinema moderno, têm conhecimento dos mecanismos cinematográficos utilizados para manter a diegese fílmica, e [os filmes do paracinema] ao quebrarem isso com elementos incidentes de opacidade (efeitos especiais não convencionais, atuações afetadas) ativam o “filme” para os olhares de espectadores, que buscam abrir outros caminhos de compreensão por essa quebra da verossimilhança fílmica. Portanto, eles aumentam as opções para interpretações sociológicas e culturais, dissolvendo os limites diegéticos em universos profílmicos e extratextuais (CÁNEPA, 2010, p.5 e 6): “[...] embora, significativamente, muitos na comunidade paracinemática sem dúvida estejam familiarizados com esse membro mais respeitável do cânone de vanguarda” (SCONCE, 1995, p. 372, tradução livre), tal conhecimento talvez seja o fator elucidador pelo qual realizadores de baixo orçamento conseguem inventar novos meios de conduzir uma narrativa.

Mayka Castellano (2008) observou um movimento parecido com o paracinema nas comunidades de Orkut em seu teste de conclusão de curso. A popularização do vídeo e o barateamento dos equipamentos de captação de imagem na década de 90 facilitaram a produção amadora de conteúdo como registros familiares como aniversário, casamento e viagens e com o advento da internet, o compartilhamento de experiências e conteúdo também foi possível.

Além da produção amadora de registros, o fenômeno do VHS e o barateamento de equipamentos também possibilitaram que jovens cineastas pudessem colocar em prática a vontade de produzir filmes, muitos eram inspirados pelos filmes B³ que assistiam. Grande parte desta influência vem de programas de TV como o “CineTrash” apresentado por José Mojica Marins, o Zé do Caixão, na Bandeirantes (CASTELLANO, 2010), já no século XXI, com a internet, a propagação e acesso foi ainda mais facilitado, por conta das comunidades e redes sociais que serviam como pontes para os fãs de produções amadoras com conteúdos *gore*, efeitos especiais e histórias de horror.

Hoje, a maioria é conduzida por essa estética de maneira consciente, e, para isso, contribui, de maneira fundamental, o papel do fã, tanto como gerador de uma demanda específica dentro do mercado cinematográfico, quanto como realizador

³ Filmes que quase sempre obedeciam algumas características formais: seus recursos eram escassos, gênero bem definido, sua duração era determinada (menos de 100 minutos) e de ritmo ágil (CÁNEPA, 2008).

de seus próprios filmes, passando à condição de produtor cultural (CASTELLANO, 2010, p. 286)

Observa-se que através dessa propagação e facilitação de acesso parcerias surgiram e pequenas produtoras de conteúdo começaram a surgir como a Pepa Filmes, The Dark One e Lixo Filmes. Pelo documentário “*Trash in Rio*” (Luiz Fernando Reis, 2005)⁴, observa-se que a motivação dos realizadores se dá pela vontade de fazer filmes parecidos com aqueles que assistiam na TV, socializar com os integrantes da produção e exibir os resultados obtidos para as comunidades na internet adepta à este tipo de produção e familiares.

Em 2001, com um contexto parecido com o citado anteriormente, surgiu a Recurso Zero Produções cujos donos são Joel Caetano e Mariana Zani, seu nascimento se deu através das influências e conjunturas discutidas até então. A produtora surgiu após a tentativa de Caetano e Zani em fazer um documentário sobre a praça Calixto em São Paulo, junto de um colega da faculdade Danilo Baia. Joel Caetano, diretor da maioria dos curtas da RZP, comenta no documentário *TRASH! A Série* (Christian Caseli, 2012) que as suas referências para seus filmes vinham de *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977), filmes de heróis e horror em geral⁵, reforçando a ideia de que alguns realizadores começaram suas produções através da formação dessas comunidades influenciadas por filmes de ficção científica, horror e filmes B da década de 70 e 80.

Diante disso, a produtora realizou diversos curtas, sendo os iniciais, como o próprio Joel Caetano diz no documentário *TRASH! A Série*, bem amadores. Contudo, é perceptível através do visionamento de sua obra que eles e outros realizadores com origens parecidas como Rodrigo Aragão, Dennison Ramalho, Gabriela Amaral, Felipe M. Guerra, Geisla Fernandes, Petter Baiestorf, Léo Miguel, entre outros se profissionalizaram, e mesmo trabalhando com poucos recursos através da prática conseguiram criar formas de burlar as dificuldades de produção no Brasil criativamente utilizando o baixo orçamento como ferramenta narrativa e estética.

Portanto, este artigo busca entender através da análise de um dos filmes da RZP, dirigido por Joel Caetano, como o orçamento reduzido fomentou a criatividade de realizadores, que apesar da herança paracinemática, conseguiram alcançar resultados em filmes com apuro técnico e inovações na forma de contar as histórias que estão longe de

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J4FtFkpvz-0&feature=emb_title>.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0I1ctM_Ka9o&t=95s>.

serem consideradas “lixo” ou seja, o sentido pejorativo da palavra *trash*. Tal articulação resgata influências do próprio Mojica, que em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (Mojica, 1964), teve diversos problemas orçamentários precisando recorrer a alternativas estéticas no filme além de vender o carro da família, não pagar parte da equipe e se afundar em dívidas para a realização do filme (CÁNEPA, 2008, p.145).

Em entrevista à revista *Geminis* por Alfredo Suppia, Maria Cristina e Paula Gomes, o próprio Joel comenta a proposta de sua produtora RZP filmes:

E aí eu pensei: “se as pessoas estão fazendo isso com o cinema digital (que facilitou bastante pra gente a partir dos anos 2000), dá pra gente fazer também”. A partir daí eu comecei a estudar a linguagem cinematográfica, as estratégias para se contar uma história... E o nosso mantra sempre foi fazer um filme pequeno com cara de grande (CAETANO apud SUPPIA, CRISTINA, GOMES, 2019, p.181).

Hoje a Recurso Zero Produções é uma produtora dedicada à realização de curtas-metragens, oficinas educativas e material audiovisual em geral, comandada por Joel Caetano e Mariana Zani, que alternam entre as funções de direção, fotografia, edição e elenco em seus filmes. A RZP tem diversos curtas premiados como *Minha Esposa é um Zumbi* (2006), *Gato* (2009), *Casulos* (2017), *Cova Humana* (2019). Eles fazem filmes que respeitam as questões formais do cinema e criam universos aterrorizantes com recursos escassos de um cinema feito em modo guerrilha, ou seja, utilizando a mão de obra de amigos, equipamentos ao alcance e fazendo do mesmo apartamento cenário de várias narrativas diferentes e, principalmente, com tons diferentes.

Cova Humana foi a escolha de objeto de estudo deste artigo, pois trata-se do curta mais recente da Recurso Zero Produções, e por ele, pretende-se mostrar como o diretor Joel Caetano domina o baixo orçamento de seus filmes e a forma como este influencia a estética de seus filmes, sem irromper com a transparência fílmica da obra, denotando como as influências paracinemáticas, apesar de ainda presentes, transformaram-se em uma estética do baixo orçamento pela profissionalização de Caetano na produção de filmes com poucos recursos criando um traço de direção próprio e autoral.

COVA HUMANA E O USO DO ESPAÇO E DOS MOVIMENTOS DE CÂMERA COMO FIO CONDUTOR NARRATIVO

Cova Humana é o último curta-metragem, até então, produzido, dirigido, roteirizado e protagonizado por Joel Caetano, foi exibido em quase quarenta festivais nacionais e internacionais⁶ e é vencedor de alguns prêmios, como o de melhor curta-metragem no *Phenomena Fest 2019*. A escolha desse filme se deu por tratar-se da última produção da RZP Filmes e representar a evolução de um processo gradual que foi a filmografia do diretor.

O curta-metragem *Cova Humana* é sobre um homem que tenta superar o luto de sua companheira que pela forma como ele arruma a cama para duas pessoas e a melancolia no rosto do ator que fica em silêncio durante os dez minutos de duração do filme, indicam que ele ainda não conseguiu superar a perda.

O espaço do filme é todo construído dentro do apartamento dos donos da produtora, o diretor escamoteia a principal locação de seus filmes de forma que haja a sensação de mudança de cenário entre as obras. Grande parte do filme se passa na sala, no corredor do quarto para a sala e no quarto do protagonista.

Entretanto, existem dois momentos em que o protagonista está no trabalho e logo em seguida em um vagão de metrô, o último serve como passagem de tempo, a elipse torna-se visual, e para mostrar a perturbação do personagem por causa das mensagens que recebera da sogra no trabalho. O que é importante notar, é que estas duas sequências também estão inseridas no espaço da principal locação que é o apartamento do casal, Joel e Mariana. A sequência no vagão de metrô é feita com tela verde, com a câmera bem fechada no personagem e dura pouco tempo, suficiente para ser difícil de perceber o efeito.

Para dar andamento à narrativa de forma dinâmica, Joel usa o movimento de câmera panorâmica - girar a câmera em seu próprio eixo na horizontal - algumas vezes no filme, e a carga que um movimento de câmera pode trazer em um filme de horror fica muito clara através da potencialidade das imagens onde temos o *pan* em *Cova Humana*.

A primeira panorâmica do curta-metragem serve para introduzir o elemento de mistério que circunda a narrativa, mas também é usada como forma de passagem de tempo. Neste caso, parece muito com a ideia de elipse, contudo ele mostra esse hiato sem auxílio da montagem, não se tratando de uma elipse indefinida, já que não há colagem de um

⁶ Acesso em: <https://www.rzpfilmes.com/filmes>.

plano em outro indicando passagem de tempo (BURCH, 1973). Trata-se de uma demonstração prática desta passagem, através do movimento do personagem que sai pela porta, onde a câmera se movimenta e ocorre uma mudança na iluminação do cenário, indicando que anoiteceu, pois uma luz azul escura toma o local filmado. Há a possibilidade de haver um corte neste momento, pois a câmera se move em direção à uma tela preta/branca, contudo a impressão final é de que não há corte, por isso podemos considerar que a montagem é quase nula neste momento.

Sem o auxílio de uma montagem óbvia neste primeiro momento, a panorâmica faz com que a passagem de tempo se dê através da movimentação da câmera, que acompanha o personagem até a porta. Ele sai e a câmera continua se movimentando para um corredor, onde a iluminação está azulada, remetendo a noite. A câmera fica parada e retorna para a porta através do mesmo movimento que mostra o personagem retornando do trabalho com as roupas desarrumadas.

Figuras 1, 2, 3, 4 e 5 – O movimento da panorâmica e a passagem de tempo





Fonte: capturas de tela.

Ainda que toda esta sequência represente uma passagem de tempo, ela serve para guiar a câmera, consequentemente nosso olhar, para um ponto específico do apartamento onde há a presença de um som, um barulho de unha arranhando madeira. Portanto, a inserção do som na imagem é o motivador de movimento da câmera, que por si só, basta para também mostrar a passagem de tempo, como se aquele som estivesse ali há muito tempo, a partir do momento em que o protagonista sai de cena. É importante ressaltar que o som nesta sequência é acusmático, ou seja, nós ouvimos o som sem ver a sua causa, que está fora de campo (CHION, 2011). Quando finalmente a câmera estaciona em frente de sua fonte de origem, há uma porta impedindo que vejamos o que causa o som, portanto, o som permanece acusmático.

O som acusmático torna-se muito potente na cena para a construção de uma atmosfera de suspense, pois impedir que o espectador veja o que causa o som é, no mínimo, desconfortável e traz uma sensação muito angustiante, já que não podemos abrir a porta e finalmente ver a fonte causadora dos ruídos. Chion (2011) comenta que o som acusmático aparece de duas formas nos filmes: ele pode ser imediatamente visualizado e depois acusmatizado ou inicialmente acusmático e depois visualizado. Aqui ele não segue nenhuma dessas categorias, pois não vemos a fonte do ruído, cabendo apenas à imaginação e a memória prévia, a partir de nossas referências com outros filmes do gênero, descobrir o significado do ruído. Consequentemente, o diretor acaba cedendo à segunda categoria - do som inicial acusmático e depois visualizado - no final do filme, entretanto ele esgarça o

suspense durante o filme todo, porém não o deixa se perder, aproveitando o formato de curta-metragem, em que é possível arrastar elementos devido ao baixo tempo de duração.

O segundo caso, próprio dos filmes de mistério e de ambiente, preserva muito o tempo o segredo da causa e do seu aspecto, antes de a revelar. Mantém um suspense, uma expectativa, e constitui em si mesmo um processo dramático puro, análogo a uma entrada em cena anunciada e diferida (CHION, 2011, p.61).

Ele repete mais duas vezes esta construção de panorâmica que vai da porta da recepção até a porta do quarto. O segundo é um pouco diferente e maior, pois ele ocorre quando o próprio protagonista, enquanto joga videogame, ouve o barulho vindo de seu quarto. Aqui a elipse é mais relacionada a movimentação do protagonista do que a passagem de tempo. No lugar de você ver ele se levantando e ir até o local averiguar o barulho, você vê um movimento duplo da câmera que sai da sala enquanto ele joga, em seguida o diretor mostra a porta, retorna para a posição inicial mostrando seu rosto assustado olhando para aquela direção, e então ela começa a fazer o movimento até o quarto, onde já vemos ele em pé diante da porta. O intervalo é medido pelo movimento de virar da câmera que dá o tempo do personagem chegar até o corredor. Caetano monta a sequência como um jogo de *ping-pong*, onde a câmera rebate duas vezes entre som e protagonista, mas de uma forma lenta que ajuda muito na suspensão do terror durante a execução da sequência, que não possui cortes aparentes, portanto é um plano-sequência.

Desta vez temos acesso a porta do quarto, origem do barulho, mas a fonte do barulho não está lá, novamente não dando “rosto” à causa do som acústico, contudo, ele deixa pistas, pois o quarto está bagunçado. Neste momento, é onde temos uma montagem mais clássica e métrica, ou seja, uma montagem onde os fragmentos - planos - são únicos de acordo com seus comprimentos, que respeitam uma fórmula esquemática correspondente à do compasso musical (EISENSTEIN, 2002), música bastante ruidosa que fica cada vez mais aguda enquanto o personagem fica frustrado por não conseguir falar com a polícia. Por isso, a tensão na cena é formada tanto pela união de som e a montagem rápida, que segundo Eisenstein na montagem métrica “a tensão é obtida pelo efeito da aceleração mecânica, ao se encurtarem os fragmentos ao mesmo tempo preservando as proporções originais da fórmula” (EISENSTEIN, 2002).

O filme constrói sua narrativa através da composição de cenas e ações usando o cenário como fio condutor de acontecimentos. A história é contada principalmente pelo espaço, que tem como auxílio alguns áudios de voz da sogra do personagem, que são

tocados no celular do protagonista, para preencher as lacunas da fábula. É importante notar que até o clímax, toda a construção é uma antecipação, seja pelo movimento de câmera que nos leva aos barulhos, os *inserts* dos machucados sobrenaturais que aparecem no protagonista ou como ele se contorce de forma horrível enquanto dorme de madrugada. O suspense é um modo que prende o espectador até o momento da revelação, que precisa ser tão grandioso e horrível para que toda a construção feita até então não seja desperdiçada.

Para isso, o diretor conta com uma revelação que respeita a montagem métrica (EISENSTEIN, 2002), assim como foi explicado anteriormente, a música é também guiada pelo áudio explicativo da exumação do corpo de sua esposa que havia sido enterrada viva. Enquanto o áudio toca, o homem se contorce e vemos uma alternância entre essa ação de se contorcer e mãos que sangram ao arranhar a porta de um caixão. Neste momento, a alternância entre as imagens garante a montagem a função semântica de causar um sentido conotado, ou seja, casos em que a montagem relaciona dois elementos diferentes para produzir um efeito de causalidade, paralelismo, comparação, entre outros (AUMONT, 1995). Neste caso, ele provoca a sensação de que as mãos que arranham a parede do caixão, a ponto de fazer um buraco no objeto, também afetam as costas do protagonista como se ele fosse o caixão e ela estivesse saindo de dentro dele.

O auge da sequência, e também do curta-metragem, é o plano que ocorre a seguir, quando a mulher finalmente atravessa o corpo do marido e sai pela ferida que ele possui nas costas. No plano em questão a montagem torna-se proibida, e haviam várias formas de se fazer tal sequência ou separar os dois corpos, impressão pela montagem. Entretanto ao optar por um plano onde os dois corpos estão em quadro e literalmente vemos a mulher sair de dentro do corpo do homem o diretor leva a tensão ao seu nível máximo e também a credibilidade da cena. A trucagem está presente, há pouca iluminação, o ambiente é escuro, ela pode estar saindo de um buraco no colchão, mas isso não importa, em termos da fábula e sua ontologia, é crível o que está em tela, pois os dois elementos principais estão em quadro que é o marido e a mulher, por isso, é impossível questionar a realidade ontológica da narrativa e apenas ficar horrorizado com a cena, que justamente por essa escolha de mostrar ela saindo de seu corpo torna-se bastante impactante.

Figuras 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 – A revelação final com a montagem alternada mais a sua proibição no último plano



Fonte: capturas de tela.

Portanto, para causar o impacto que essa cena precisava, a forma mais eficiente de fazê-lo é proibindo a montagem e suas trucagens, pois “quando o essencial de um acontecimento depende de uma presença simultânea de dois ou mais fatores da ação, a montagem fica proibida” (BAZIN, p.62, 1991). Sendo o essencial da sequência o ato da mulher sair de dentro do corpo do protagonista, transformando-o em uma cova humana.

Em um filme de terror, mesmo tratando-se de um gênero fantástico, a potencialidade da repulsa e do medo apenas é atingida através da articulação de elementos que tornam a fábula crível, para que o espectador sinta-se ameaçado, pois mesmo que o fora de campo seja um elemento muito potente, que sugestiona e alimenta a imaginação de quem assiste, ainda é necessário que haja algumas entregas durante o filme.

Por isso, quando não vemos a origem do som no início do curta-metragem, nos sentimos apavorados, incomodados. Porém, em algum momento nossa curiosidade precisa ser pelo menos parcialmente alimentada, e este filme se encaixa com a esquematização de narrativa “dar e receber” segundo Noël Carrol, em que a trama é guiada pela curiosidade, tanto do espectador quanto do personagem (CARROLL, 2002). Muitas perguntas são dadas durante o filme, e isso faz com que a resposta tenha que pelo menos ser a altura do suspense. Ao proibir a montagem neste plano específico alcança-se o sentimento de repulsa que o diretor precisa para impactar a platéia, pois a tela neste momento transmite ao imaginário a densidade do espaço real (BAZIN, 1991), já que ao colocar os dois corpos no mesmo plano ele não quebra a ontologia da imagem com trucagens conhecidas e torna tudo aquilo palpável, evitando romper toda a narrativa contada através do espaço que foi montada até então, porque “O que deve ser respeitado é a unidade espacial do acontecimento no momento em que sua ruptura transformaria a realidade em sua mera representação imaginária” (BAZIN, 1991, p. 62).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se pela técnica e conhecimento artístico empregado no filme que *Cova Humana* representa uma evolução não só do casal Joel Caetano e Mariana Zani na produção de filmes independentes, mas também de um todo na produção nacional.

Com origens que estão bastante ligadas ao fenômeno do vídeo e da popularização da internet, possibilitando o diálogo entre novos realizadores, Joel Caetano dirige um filme que se destaca usando apenas o apartamento para contar uma narrativa do gênero horror. Coisa que apenas um filme de baixo orçamento poderia realizar, já que a escolha de filmar dentro do próprio apartamento está intimamente ligado ao custo que a produtora pode arcar ou não com as suas obras.

Ao assistir grande parte da filmografia, tanto curta-metragens quanto longas, destes realizadores independentes no Brasil é notável as semelhanças com as questões paracinemáticas, muito por suas origens como filmes de um nicho específico de pessoas

que se unem através de comunidades de exibição e compartilhamento de referências. Mas também pelas novas possibilidades de interpretação destes filmes, como por exemplo o reflexo dos métodos de produção no país e como eles são aplicados na condução da narrativa fílmica.

Contudo, a palavra *trash* torna-se cada vez mais difícil de ser usada quando o assunto é a estética dos filmes, pois sua tradução “lixo” não é aplicável nestas obras porque a profissionalização dos realizadores é explícita. Exposta pelo uso da autoironia em alguns filmes, ou como o caso de *Cova Humana*, que a simplicidade da técnica torna-se elemento condutor, alimentado por soluções criativas, da narrativa.

Cova Humana exemplifica como é necessário conhecer bem o cânone do gênero e do fazer cinematográfico para que as limitações tornem-se aliadas na produção de um curta-metragem que poderia apenas existir desta forma por causa das condições impostas e da articulação potente de um compartilhamento de uma comunidade engajada de realizadores de filmes que formaram sua própria estética para lidar com problemas através da inventividade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus Editora, 1995.

BAZIN, André. **O Cinema**: Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BURCH, Noël. **Praxis do Cinema**. Lisboa: Estampa, 1973.

CÁNEPA, Laura. **Medo de Quê?: Uma História do Horror nos Filmes Brasileiros**. Tese (Doutorado). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

CÁNEPA, Laura. O cinema de bordas, a estética trash e o paracinema. In: SANTANA, Gelson. (Org.). **Cinema de Bordas 3**. 1. ed. São Paulo: A Lápis, 2010, p. 90-107.

CARROLL, Noël. “Why Horror?” In: JANCOVICH, Mark. **Horror: The Film Reader**. New York: Routledge, 2002, p. 33- 46.

CASTELLANO, Mayka. . “Compartilhando o lixo cultural: comunidades online de fãs produtores de filmes trash”. In: BORELLI, Silvia H. S.; FREIRE FILHO, João (Orgs.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008, p. 289-309.

CASTELLANO, Mayka. É Bom Porque é Ruim!? Considerações Sobre Produção e Consumo de Cultura Trash no Brasil. **Em Questão**, v.16, p. 283-295, 2010.

CASTELLANO, Mayka. O trash invadiu o mainstream: como a interatividade leva, diariamente, o lixo às nossas casas. **Lumina**, v. 4, p. 1-10, 2010.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema**. Lisboa: Texto e Grafia, 2011.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

SCONCE, J. “Trashing” the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. **Screen**, v. 36, p. 371-393, 1995.

SUPPIA, Alfredo; CRISTINA, Maria; GOMES, Paula. Independência Multiplataforma e Auto-Sustentabilidade no Audiovisual de Ficção: entrevista Com Joel Caetano e Mariana Zani (RZP Filmes). **Geminis**, v. 9, p. 177-196, 2018.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

À MEIA Noite Levarei Sua Alma. Direção de José Mojica. São Paulo: Cinematográfica Apolo, 1964. son., P&B.

CASULOS. Direção de Joel Caetano. São Paulo: Rzp Filmes, 2017. 13 min, son, color. Legendado.

COVA Humana. Direção de Joel Caetano. São Paulo: Rzp Filmes, 2019. 10 min, son., color. Legendado.

GATO. Direção de Joel Caetano. São Paulo: Rzp Filmes, 2009. 23 min., son., color. Legendado.