

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

Adriane de Paula Majczak

***IN THE DARK, NO CINEMA DE TIM BURTON:
A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM GÓTICA
E O ESTILO BURTONESQUE EM VINCENT E EDWARD MÃOS-
DE-TESOURA***

CURITIBA

2011

***IN THE DARK, NO CINEMA DE TIM BURTON:
A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM GÓTICA
E O ESTILO BURTONESQUE EM VINCENT E EDWARD MÃOS-
DE-TESOURA***

CURITIBA

2011

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

Adriane de Paula Majczak

***IN THE DARK, NO CINEMA DE TIM BURTON:
A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM GÓTICA
E O ESTILO BURTONESQUE EM VINCENT E EDWARD MÃOS-
DE-TESOURA***

Trabalho apresentado ao programa de Mestrado
e Doutorado em Comunicação e Linguagens da
Universidade Tuiuti do Paraná como requisito
parcial para obtenção do Título de Mestre.
Orientador: Professora Dra. Sandra Fischer.

CURITIBA

2011

TERMO DE APROVAÇÃO

Adriane de Paula Majczak

IN THE DARK, NO CINEMA DE TIM BURTON: A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM GÓTICA E O ESTILO BURTONESQUE EM VINCENT E EDWARD MÃOS-DE- TESOURA

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do Título de Mestre em Comunicação e Linguagens do Programa de Mestrado da Universidade Tuiuti do Paraná.

Curitiba, 13 de dezembro de 2011

Orientadora: Professora Dra. Sandra Fischer
Universidade Tuiuti do Paraná - Proppe

Professora Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães
Universidade Tuiuti do Paraná ± Proppe

Professora Dra. Anna Stegh Camati
UNIANDRADE

Para todos a quem amo

Em especial, Cley, por sempre ver a luz na escuridão
e por ser um sol em minha vida.

E minha mãe, Arailde
Por acender a vela que ilumina a noite escura

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os que acreditaram em minha jornada como pesquisadora. A todos os que sorriram com entusiasmo ao tomar conhecimento de meu tema de pesquisa; desta forma, me encorajaram a prosseguir.

Aos professores do programa de Mestrado, por seu auxílio constante e orientação precisa.

Aos colegas e amigos, cujo apoio foi fundamental.

Em especial, à minha orientadora, Professora Sandra Fischer, por sua presença e olhar poético durante a escritura de meu trabalho.

Aos amigos e familiares, por seu carinho.

Especialmente Cley e Dona Arailde, por seu amor incondicional em todos os momentos da minha vida.

Heavy and dark the night is closing;
Heavy and dark may its biding be;
Better for all from grief reposing,
And better for all who watch like me

Emily Brontë

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. PRENÚNCIO DARK: CONTEXTUALIZAÇÃO.....	6
2. THE BURTONESQUE.....	15
2.1 Indissociável construção	15
2.2. O corpo gótico.	34
3. VINCENT.....	54
3.1. Apenas um garoto.	54
3.2. Jogo de faz-de-conta: eu sou Vincent	70
4. EDWARD.....	96
4.1 Príncipe <i>cyber</i> -gótico.....	96
4.2. Gótico <i>per se</i> e <i>cyber</i> tangenciam-se	101
4.3. O teatro do drama gótico e seus herdeiros conceituais.	104
CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
BIBLIOGRAFIA.....	146
REFERÊNCIA DAS IMAGENS.....	151

LISTA DE IMAGENS

FIGURA 1 – PINTURA A NANQUIM: A ENTRADA DE FREDRIK AO CASTELO DE OTRANTO.....	6
FIGURA 2 – PERSONAGEM SANDMAN	7
FIGURA 3 – GRAPHIC NOVEL: ORQUÍDEA NEGRA.....	7
FIGURA 4 – BANDA INGLESA THE CURE.....	9
FIGURA 5 – BANDA INGLESA SIOUXSIE AND THE BANSHEES	9
FIGURA 6 – BANDA INGLESA THE FELT	9
FIGURA 7 – PÔSTER DE BATMAN O RETORNO.....	12
FIGURA 8 – MORCEGO DE ASILO ARKHAM	12
FIGURA 9 – VINCENT	13
FIGURA 10 – FOTOGRAFIA: PORTRAIT DE DORA MAAR.....	17
FIGURA 11 – FOTOGRAFIA: OBSERVATORY TIME.....	18
FIGURA 12 – PINTURA A ÓLEO: ETERNA EVIDÊNCIA	18
FIGURA 13 – O HERÓI-TÍTULO DE EDWARD MÃOS-DE-TESOURA.....	21
FIGURA 14 – VINCENT PRICE	22
FIGURA 15 – ED BLOOM, DE PEIXE GRANDE	25
FIGURA 16 – PÔSTER DE GRAND GUINOL.....	29
FIGURA 17 – FACHADA DO TEATRO GRAND GUINOL, EM PARIS.	29
FIGURA 18 – ESQUELETOS EM NOIVA-CADÁVER.....	30
FIGURA 19 – A RAINHA VERMELHA	38
FIGURA 20 – O VAMPIRO NOSFERATU.....	41
FIGURA 21 – O VAMPIRO NOSFERATU EM CASACO DE BOTÕES	41
FIGURA 22 – KATRINA VAN TASSEL	44

FIGURA 23 – PINTURA VITRAL - <i>PRINCESA CECILY</i>	45
FIGURA 24 – PINTURA A ÓLEO - <i>MADONA</i>	45
FIGURA 25 – KATRINA VAN TASSEL EM <i>FRAME</i>	46
FIGURA 26 – ALICE EM <i>FRAME</i>	47
FIGURA 27 – ALICE E O POÇO EM <i>FRAME</i>	47
FIGURA 28 – MULHER-GATO EM <i>FRAME</i>	49
FIGURA 29 – SALLY EM <i>FRAME</i>	51
FIGURA 30 – EMILY EM <i>FRAME</i>	51
FIGURA 31 – EMILY EM <i>FRAME</i>	51
FIGURA 32 – VINCENT	58
FIGURA 33 – POEMA DE DR. SEUSS.....	66
FIGURA 34 – O GATO, DE DR. SEUSS.....	67
FIGURA 35 – CARTAZ DO FILME O GATO.....	68
FIGURA 36 – BONECOS DE VINCENT E SEU CACHORRO.....	69
FIGURA 37 – VINCENT AO LER EDGAR ALLAN POE.....	71
FIGURA 38 – VINCENT SOBE ESCADAS	72
FIGURA 39 – VINCENT ATORMENTADO AO LER.	72
FIGURA 40 – NOSFERATU SOBE UM LANCE DE ESCADAS	73
FIGURA 41 – VINCENT E SUA SOMBRA.	73
FIGURA 42 – <i>FRAME</i> DE O GABINETE DO DR. CALIGARI	75
FIGURA 43 – VINCENT E SEUS MONSTROS INTERIORES.....	76
FIGURA 44 – VINCENT FUMANDO.	77
FIGURA 45 – VINCENT EM SUA CAMISETA LISTRADA.....	79
FIGURA 46 – VINCENT NO JARDIM	79
FIGURA 47 – VINCENT COM CABELOS COMPORTADOS.....	81

FIGURA 48 – VINCENT EM CLOSE DE CABELOS ERIÇADOS.....	81
FIGURA 49 – ROBERT SMITH.....	82
FIGURA 50 – FRAME DE ABERTURA DE VINCENT.....	85
FIGURA 51 – FRAME: GATO SE POSICIONA.....	85
FIGURA 52 – FRAME: GATO SOBE O MURO.....	85
FIGURA 53 – FRAME: GATO ENTRA PELA JANELA.....	85
FIGURA 54 – VINCENT TOCA FLAUTA, VISTO POR SEU GATO.....	85
FIGURA 55 – VINCENT E SEU GATO.....	85
FIGURA 56 – VINCENT COM SEU GATO;TRANSFORMAÇÃO 1.....	86
FIGURA 57 – VINCENT COM SEU GATO;TRANSFORMAÇÃO 2.....	86
FIGURA 58 – VINCENT COM SEU GATO;TRANSFORMAÇÃO 3.....	86
FIGURA 59 – VINCENT COM SEU GATO; TRANSFORMAÇÃO 4.....	86
FIGURA 60 – VINCENT COM SEU GATO; TRANSFORMAÇÃO 5.....	86
FIGURA 61 – VINCENT COM SEU GATO;TRANSFORMAÇÃO 6.....	86
FIGURA 62 – VINCENT ASSUSTA SEU GATO.....	86
FIGURA 63 – VINCENT SEGUE EM DIREÇÃO À PORTA.....	87
FIGURA 64 – VINCENT ABRE A PORTA.....	87
FIGURA 65 – VINCENT À PORTA, DE CAMISETA LISTRADA.....	87
FIGURA 66 – VINCENT E IRMÃ.....	88
FIGURA 67 – VINCENT ACIONA O DARK.....	88
FIGURA 68 – ARTE PARA VINCENT.....	89
FIGURA 69 – VINCENT E SUA TIA.....	91
FIGURA 70 – VINCENT MERGULHA SUA TIA EM CERA.....	91
FIGURA 71 – FRAME DO FILME <i>MUSEU DE CERA</i>	91
FIGURA 72 – VINCENT EM TRAJE DE PINTOR.....	92

FIGURA 73 – VINCENT PRICE, PINTANDO.....	93
FIGURA 74 – EDWARD, DE PERFIL, COM SEU ROSTO REFLETIDO EM SUAS TESOURAS.....	97
FIGURA 75 – PÔSTER PROMOCIONAL	98
FIGURA 76 – PÔSTER PROMOCIONAL	98
FIGURA 77 – EDWARD E KIM	99
FIGURA 78 – MÁQUINAS FUMEGANTES.....	109
FIGURA 79 – A CIDADE EM <i>BLADE RUNNER</i>	109
FIGURA 80 – PRIS, ANDRÓIDE CYBERPUNK DE <i>BLADE RUNNER</i>	111
FIGURA 81 – EDWARD EM SKETCH.....	113
FIGURA 82 – EDWARD DE CORPO INTEIRO	113
FIGURA 83 – EDWARD CYBORG	114
FIGURA 84 – IMAGEM DE MANIFESTO CYBERPUNK	115
FIGURA 85 – EDWARD – ROSTO EM CLOSE.....	121
FIGURA 86 – MEDUSA – H.R. GIGER	121
FIGURA 87 – MEDUSA IN THE FLORENTINE GALLERY.....	122
FIGURA 88 – EDWARD E SEU PAI	123
FIGURA 89 – EDWARD DARK.....	123
FIGURA 90 – EDWARD EM SEU CASTELO.....	124
FIGURA 91 – A NEVE.....	126
FIGURA 92 – EDWARD COM BORBOLETA.....	127
FIGURA 93 – EDWARD REFLETIDO EM SUAS TESOURAS.....	128
FIGURA 94 – EDWARD ENCONTRADO EM SEU CASTELO.....	129
FIGURA 95 – EDWARD EM SUA INDUMENTÁRIA.....	131
FIGURA 96 – EDWARD SENDO ABRAÇADO POR KIM	131
FIGURA 97 – PEG VESTE ROUPAS NOVAS EM EDWARD.....	132

FIGURA 98 – EDWARD EM SUAS ROUPAS NOVAS NA ESCOLA.....	133
FIGURA 99 – CASTELO GÓTICO, PELO ESPELHO RETROVISOR.....	137

RESUMO

Considerando-se a obra cinematográfica produzida pelo diretor americano Tim Burton a partir dos anos 1980, é possível perceber uma manifestação estética de características singulares, que poderíamos denominar como *dark* ou gótica. Tal estética se faz constantemente presente na contemporaneidade por meio da moda, cibercultura, música *pop* e cinema, e, em especial, na obra do diretor em questão. Objetiva-se, por meio do presente trabalho, analisar a postura estética do diretor nas obras midiáticas *Vincent* (1982) e *Edward Mão-de-Tesoura* (1990) e perceber os modos de produção de sentido apresentados nos filmes que integram o *corpus*. Em especial, concentra-se em estabelecer a construção das personagens-título em suas vertentes originárias, ou seja, o Romantismo Gótico e a Ficção Científica, bem como observar o modo com que se configuram as questões relacionadas ao corpo, gestual e indumentária em sua estrutura. As teorias de base para este trabalho incluíram estudos que auxiliaram a compreender os processos do cinema em si e sua gramática visual, bem como a expressão do gótico na contemporaneidade. Entre tais autores, figuram Ariano Suassuna e seus estudos sobre Estética; Joan Hawkins e Sophie Mayer, por suas pesquisas sobre o gótico e o cinema, e vários outros autores nas áreas do Cinema, Arte e Comunicação.

Palavras-chave: Gótico; Cinema; Estética; Entretenimento; *Cyberpunk*

ABSTRACT

*Regarding the cinema which has been produced by the American director Tim Burton since the 1980s, it is possible to perceive a very singular aesthetic configuration, which can be named as dark or gothic. Such aesthetic expression has a strong appeal in contemporary media, being constantly presented in fashion, cyberspace, pop music and cinema. The present study aims to analyze the aesthetic posture adopted by such director in the production of the films *Vincent* (1982) and *Edward Scissorhands* (1990). Also, it aims to perceive the ways in which the production of meaning are established in the aforementioned films. Specifically, the study investigates how the construction of the main characters occur, by focusing on their theoretical inspirers, e.g., Gothic Romanticism and Science Fiction, as well as observing the ways in which body, gesture and clothing are structured. The theories for this study included research on cinema per se, its processes and visuality, as well as on gothic expression and its significance. The selected authours include Ariano Suassuna and his studies on Aesthetics; Joan Hawkins and Sophie Mayer for their studies on goth and cinema, and several authors in the fields of Cinema, Arts and Communication.*

Keywords: Gothic; Cinema; Aesthetics; Entertainment; Cyberpunk

INTRODUÇÃO

A manifestação de uma certa estética particular, que apresenta uma configuração simultaneamente sombria e romântica, vem sendo freqüentemente observada nas artes e na cultura de entretenimento há algum tempo. A escolha do negro em vestimentas e na maquiagem, pesada e dramática, bem como o uso recorrente de tachas, rebites e rendas rasgadas, conforme o pensamento de Hal Kipper (2008, p.47-49), é um exemplo de expressão utilizada, muitas vezes, por diversos integrantes de grupos juvenis e subculturas. Tal manifestação é comumente associada por estudiosos e experts das áreas de moda e comportamento como sinal de uma atitude rebelde e relacionada à contra-cultura que é denominada, na contemporaneidade, como manifestação “gótica” (KIPPER, 2008, p.63-70). Das ruas para o cinema e o teatro, ou vice-versa, a apresentação desta estética e o estabelecimento de seu culto por parte de artistas, diretores de cinema e subculturas é sempre vigente na sociedade atual, sendo especialmente presentificada nos dias de hoje por meio do cinema com diversos diretores e autores de ficção, e constantemente trazida à tona por meio da moda e da cultura *pop*, especialmente a partir da década de 1980. Embebida de referências que remontam a filmes como *Nosferatu* (1922, de Friedrich Wilhelm Murnau, bem como a versão de Werner Herzog, de 1979) e à literatura romântica e de horror, tal estética, como a conhecemos em suas manifestações culturais contemporâneas, é denominada no presente trabalho como *dark*. Expressão contemporânea do gótico, o *dark* é identificável na arte, na moda e em produtos midiáticos como o cinema, bem como em outras formas de cultura pertinentes ao campo da Comunicação.

A cultura *pop* de parte do cinema nas décadas de 1980 e 1990, é detentora de uma estética elaborada e muito particular que é possível denominar, enfim, como *dark* ou gótica, e trouxe às telas de cinema a possibilidade por parte de um determinado público de tomar contato com a arte e com categorias estéticas que não se restringiam aos meios tradicionais ou *clássicos*. Tais categorias estéticas em

questão são denominadas como o *Belo*¹, o *Grotesco* e o *Sublime*², que compõem a Estética Gótica contemporânea e serão estudadas neste trabalho.

Neste âmbito, destaca-se o trabalho do diretor americano Tim Burton, cujo trabalho articula tal estética em grande parte e freqüentemente. Refere-se, neste estudo, à concepção visual e sua alusão ao obscuro, ao misterioso, ao uso da cor negra, ao noturno, à morte e ao desconhecido, configurados em elementos estéticos relacionados ao estilo artístico e literário Gótico e que são plenamente identificáveis em sua obra. Filmes como *Batman*(1989), *O Estranho Mundo de Jack* (1993)³, *A Lenda do Cavaleiro Sem-Cabeça*(1999) e *A Noiva-Cadáver* (2005) possuem o *dark* como uma espécie de denominador conceitual comum, além de outros elementos articulados nas obras filmicas em questão.

Esta pesquisa está fundamentada, portanto, no estudo da Estética no cinema em sua expressão gótica ou *dark* tal como é apresentada na obra cinematográfica de Tim Burton, com o objetivo de caracterizá-la e conduzir uma reflexão que visa a identificar elementos que constituem esta linguagem na obra do diretor.

Por meio de análise de duas obras filmicas principais, *Vincent* (1982) e *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), as quais apresentam trama e configuração imagética compostas pelo diretor, o estudo se concentra em estabelecer a postura estética de Tim Burton e analisar seus métodos de construção para investigar como se dá a produção de sentido em sua obra. Assim, objetivou-se analisar o *dark* nos filmes citados de acordo com as inflexões específicas que caracterizam o estilo gótico na obra do diretor, bem como identificar as singularidades que são

¹"Tratando-se das categorias estéticas estudadas no campo do conhecimento da Arte, tais termos estarão em letra maiúscula neste trabalho#"

²"Neste estudo, entender-se-ão, por meio do uso dos termos *Belo*, *Grotesco* e *Sublime*, as *categorias estéticas* que tais termos denominam, cujas definições foram incluídas neste trabalho, nos capítulos pertinentes. Letras maiúsculas são utilizadas para tais termos quando estes se referem às categorias em questão. Critério similar será utilizado com a palavra gótico, em letra maiúscula quando se tratar de estilo literário ou das Artes Plásticas.

³ O filme teve roteiro escrito por Tim Burton, além de ter sido produzido pelo diretor que também criou toda a concepção artística da peça filmica. Embora tenha sido oficialmente dirigido por seu parceiro e mestre de animação Henry Selick, é considerado um filme de Tim Burton, sendo também chamado em Inglês como *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*, conforme explica o autor Frank Thompson (2009, p.8-11).

perceptíveis em sua obra nos cânones que caracterizam o gótico burtonesco. Os filmes que compõem o *corpus* foram selecionados porque datam do início da carreira de Tim Burton, e por ter estrutura estética e narrativa concebidos pelo diretor, exclusivamente. Assim, o teor de sua motivação cinematográfica e estilo *dark*, bem como a inclinação discursiva que emanaria de seus filmes desde as primeiras obras, poderiam ser efetivamente estabelecidos.

Torna-se importante salientar que outras expressões estéticas compõem também a obra cinematográfica do diretor, e são mencionadas neste trabalho de modo mais breve, posto que o recorte desta pesquisa é a manifestação do gótico nas obras *Vincent* (1982) e *Edward Mão de Tesoura* (1990).

Como recorte de pesquisa, visou-se compreender a construção dos efeitos de sentido por meio da estrutura das personagens principais dos filmes que integram o *corpus*. O corpo, o gestual e a indumentária são elementos componentes da estrutura da personagem gótica e o modo como são configurados na obra de Tim Burton provou ser de extrema importância para o entendimento de seu processo de construção estética.

Como a obra do diretor é extensa, outros filmes de sua carreira foram incluídos neste trabalho à guisa de trazer maior elucidação quanto aos objetivos pretendidos e assim trazer uma resposta satisfatória ao problema de pesquisa. A ausência da obra em *stopmotion* *O Estranho Mundo de Jack* (1993) do *corpus* principal do presente estudo poderia suscitar surpresa, posto que esta é considerada emblemática do estilo de cinematografia de Tim Burton. Entretanto, tal obra não estará completamente ausente desta pesquisa: constará do *corpus* secundário, por já haver sido estudada exclusivamente e tendo vários livros e trabalhos publicados a respeito. Uma vez que foi uma obra de grande relevância para o entendimento da estética do diretor e sua proposta narrativa, figura como auxiliar, assim como outras obras do diretor que se mostraram relevantes e elucidativas ao estudo e figuram como auxiliares no processo de identificação de reiterações futuras dos elementos burtonescos analisados no *corpus*.

Considerando-se Tim Burton um articulador de imagens de inspiração *dark* em sua obra, qual sua postura estética e qual a lógica dos elementos que a compõem? Uma hipótese foi apresentada: o gótico, em sua obra, se restringe à

estética? Como caracterizar tal composição no *corpus* selecionado? As questões norteadoras se fundamentam na estética cinematográfica dos filmes do diretor.

Elementos característicos que são utilizados recorrentemente na obra cinematográfico-*pop* deste diretor são organizados em articulação com (eventuais) elementos outros de modo a compor uma unidade diegética. Quais seriam estes elementos e como seriam apresentados em sua obra? Quais seriam os cânones de sua estética *dark*, em aspectos imagéticos e textuais? Em especial, como é estruturada a construção da personagem gótica burtonesca e como são articulados os seus elementos componentes? Existem reiterações no modo como o diretor compõe tais personagens? Com isso, estará em estudo a construção desta estética, e seus modos de produção de sentido.

Realizar uma investigação científica neste sentido teve como fator motivador o fato de que há, inegavelmente, grande interesse sobre o assunto e sobre as obras fílmicas do diretor em questão, que possui milhares de admiradores que lhe devotam sites de discussão, *fanzines*, *blogs* e comunidades em redes sociais. O *corpus* pode ser considerado, portanto, relevante para o estudo.

A estética gótica exerce, afinal, um fascínio sobre as culturas juvenis de forma recorrente, sendo quesito premente na moda de tempos em tempos e tema de sub-culturas urbanas; além disso, manifesta-se na arte e na cultura *pop* de entretenimento. A investigação do tema pode ser considerada como algo importante para a compreensão sobre a construção da cultura contemporânea.

Um estudo sobre a contextualização que relaciona o surgimento do gótico na literatura à sua manifestação na contemporaneidade se fez necessário para melhor compreender sua fundamentação conceitual, e consta do segundo capítulo desta dissertação. O terceiro capítulo apresenta os elementos componentes do estilo que se convencionou chamar *The Burtonesque*, pela crítica cinematográfica e pelos teóricos de cinema em geral. Neste mesmo capítulo foi incluída uma reflexão sobre o apelo conceitual do gótico, o papel do corpo e a importância dada pelo diretor à construção de suas personagens, dada sua relevância dentro de seu estilo de cinematografia. Os dois filmes do *corpus* e suas personagens-título foram analisados em capítulos separados, organizados em ordem cronológica, sendo que o mais antigo, *Vincent*, integrou o terceiro capítulo, e *Edward Mão-de-Tesoura*, o quarto. Um aprofundamento sobre a relação do gótico com a estética e temática de ficção

científica *cyberpunk* integra este último capítulo, por ancorar o estudo do filme em análise. Por fim, as Considerações Finais propõem uma reflexão sobre os contrastes e similaridades entre os dois objetos do *corpus* e uma explanação geral contendo as conclusões sobre a cinematografia *dark* de Tim Burton, à luz da representação da personagem principal em duas de suas primeiras obras, consideradas essenciais pela crítica de cinema em geral.

Espera-se gerar, com a pesquisa, uma pequena contribuição para a área da Comunicação Social ao jogar luz sob os aspectos que compõem uma estética que parece estar sempre em voga e é trazida à tona constantemente por meio da mídia, e investigar o que torna a obra fílmica de um dos diretores mais celebrados da contemporaneidade tão singular, com suas inflexões específicas dentro deste campo de estudo e dentro desta categoria estética.

As teorias de base para este trabalho são provenientes de autores cujos estudos são de grande valia para a compreensão dos processos do cinema em si e sua gramática visual, e dos estudos sobre o gótico. Algumas obras de diferentes épocas e áreas mostraram-se fundamentais para essa investigação: Michel Maffesoli e seu estudo sobre o processo poético criativo; os estudos elucidativos de Mikhail Mikhailovich Bakhtin, Ernst Hans Josef Gombrich e Ariano Suassuna, entre outros, nos campos da Filosofia, Arte e Estética, que auxiliaram a compreender os processos de produção de sentido a partir das obras analisadas. Teóricos que analisam o gótico no cinema e literatura contemporâneos, especificamente, foram selecionados; entre eles, Joan Hawkins, Sophie Mayer, Robert Kenneth Martin e Maggie Kilgour. Siegfried Kracauer e Lotte Eisner contribuíram imensamente por seus estudos sobre cinema. Por fim, o estudo de Adriana Amaral sobre a cultura contemporânea e produção de entretenimento *pop* e subculturas também foi de grande valia. Tais autores, entre outros, fazem parte do quadro teórico definido.

1. PRENÚNCIO DARK: CONTEXTUALIZAÇÃO



FIGURA 1 - *A Entrada de Fredrik ao Castelo de Otranto*, John Carter
Pintura em nanquim e aquarela sobre papel
60.2 x 50.3 cm

A expressão estética gótica contemporânea tem suas raízes no surgimento do Romance Gótico no século 18, marcado com o romance *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole (1763-1764). O Romantismo Gótico é centrado na atmosfera romântico-lúgubre das poesias pré-simbolistas de Charles Baudelaire⁴ e Arthur Rimbaud⁵, entre outros, de quem viria a emprestar seu lirismo e atitude reflexiva. O ambiente noturno, vestimentas em preto, mistério: seu imaginário de características obscuras emprestou sua configuração visual às estéticas *cyberpunk* e *dark*, ambas oriundas do gótico em meados dos anos 80. Tais elementos são identificáveis tanto na indumentária quanto na ética e comportamento de tais expressões.

⁴ Charles-Pierre Baudelaire (1821-1867), poeta francês cuja obra caracterizou-se por articular lirismo, fantasia e fantasticidade, no século XIX. Baudelaire é considerado um precursor do simbolismo e grande influenciador de artistas plásticos, poetas e escritores na contemporaneidade (JUNQUEIRA, Ivan in BAUDELAIRE, 1985, p. 48-50).

⁵ Jean Nicholas Arthur Rimbaud (1854-1891), poeta e escritor francês do Simbolismo, cujos escritos juvenis cheios de metáforas fortes e algo polêmicas influenciaram jovens poetas e compositores em meados dos anos 40. Rimbaud é considerado, juntamente com Charles Baudelaire, um dos grandes influenciadores da cena *Beatnik* – movimento literário e musical de teor libertário e anárquico.

O gótico, pois, em uma manifestação estética jovem e *dark* (ou sombria), floresce em vários produtos culturais contemporâneos: cinema, música e literatura de *Graphic Novels* – as *GNs*⁶. Destas obras podemos citar como exemplo as séries intituladas *Sandman* - Mestre dos Sonhos (fig.2) e *Orquídea Negra* (fig.3), ambas escritas por Neil Gaiman (Ed. Vertigo).



FIGURA 2 – Morpheus/Sandman, da série *Sandman*

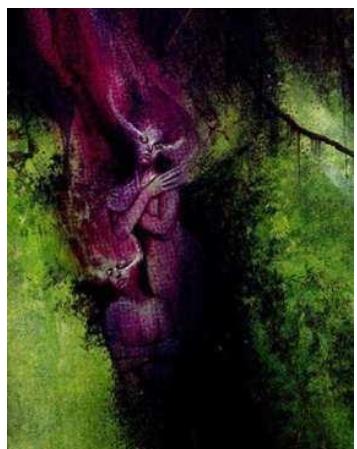


FIGURA 3 – *Orquídea Negra*

A obra de Gaiman apresentava aos leitores jovens e adultos uma série de alegorias que mesclavam a realidade e o universo fantástico: o sobrenatural e a existência das pessoas comuns em seu “*ordinary world*”⁷ flertam entre si. Por meio de uma narrativa cuidadosamente entrelaçada entre estes dois universos, abre-se a fantasia de uma gama de personagens advindas de esferas ficcionais extra-humanas, cujos anseios e lamentos são descritos e representados na narrativa de modo que pareçam semelhantes ou se aproximem, em algum grau, aos dos cidadãos comuns. Tal narrativa traz à literatura *GN* e ao universo *dark* da década de

⁶ A abreviação *GN*, utilizada em diversas publicações e comumente proferida pelo público leitor, será utilizada neste trabalho para designar a expressão *Graphic Novels*.

⁷ “Do Inglês, em tradução livre, “o mundo em que vivemos”. Tal expressão é comumente utilizada em obras culturais originadas em Inglês mesmo quando traduzidas ao Português, e, por esta razão, foi mantida no texto em seu idioma original. Refere-se à vida do cidadão dito comum, ou o padrão e o modo como este cidadão e sua visão de mundo se insere na sociedade vigente.”

1980 em geral, um dos grandes trunfos fruitivos do gótico, conforme os pontos de vista de Joan Hawkins (1999) e Sophie Mayer (2008): a simpatia pelos que sofrem e o ideal de heroísmo incompreendido. O apelo das *GNs* reside na fórmula que busca combinar uma elaborada configuração visual que transita entre o fantástico e o sombrio, com o objetivo de discorrer sobre questões pertinentes à vida comum no mundo ou sociedade em que vivemos. A personagem Sandman, que se veste em preto e tem pele pálida e aparência lúgubre, desloca-se em suas histórias por meio dos séculos e, por isso, sua aparência e modos refletem um estilo atemporal, sem ligações específicas ou típicas de uma era ou movimento. Sandman vagueia entre tempos e séculos com a mesma naturalidade grave e distanciada. Entretanto, revela possuir dúvidas e anseios que são identificáveis com os de qualquer ser humano.

A personagem se atém, certamente, à atmosfera *dark* e relacionada ao imaginário gótico que esta tipicamente representa. Em meados dos anos 1980, Sandman e outras personagens da mesma saga têm seu corte de cabelo e roupas reproduzidos nas ruas, tendo seu estilo absorvido por algumas subculturas e seus integrantes. O teor lúgubre contido em tais histórias traz o universo fantástico, composto por seres ficcionais, ao mundo dito real, ou “o mundo em que vivemos”, com suas pessoas de carne e osso e problemas cotidianos.

Em resposta aos multi-coloridos anos 1970 e suas incandescentes revoluções comportamentais e sociais, os anos 1980 propõem, após o desgaste das características da década anterior, uma atitude de introspecção e atenção à subjetividade do indivíduo. Em um *revival* da corrente existencialista⁸, engajada a partir das leituras de Jean-Paul Sartre e Albert Camus, em especial, a cena de então se veste de preto e se imbui deste referencial, adotando obras como *O Estrangeiro* e *A Queda*, de Albert Camus, como livros de cabeceira. Muitas bandas e

⁸ O existencialismo foi de vital importância para a compreensão da cena cultural que impulsionaria a expressão estética *dark* até os dias atuais, posto que influenciou toda uma geração de comunicadores da cultura *pop* nos anos 1980, entre artistas, escritores, compositores e cineastas. A maioria dos escritores rotulados como existencialistas repudiavam tal denominação (KAUFMANN,1969,p.12-13), entre eles Jean-Paul Sartre e Albert Camus, tidos como grandes influenciadores da cena da década de 1980, a qual viria a acolher a manifestação cultural *dark*. Entretanto, ainda que a natureza de seus escritos apresentem grandes divergências (*idem*), tais escritores partilhavam de um mesmo senso filosófico (*idem*). Este incluía uma “sensibilidade atemporal, que pode ser discernida ao longo do tempo, tanto no presente quanto no passado; entretanto, tal sensibilidade é destacada no tempo presente posto que é somente neste tempo em que há legitimada seu senso de protesto e de preocupação” (*idem*).

compositores da época, como *The Cure* (fig.4) e *Siouxsie and The Banshees* (fig.5), alardeiam a influência de tais leituras e requerem de seu público uma atitude especialmente talhada para a fruição de sua música.



FIGURA 4 - *The Cure*.



FIGURA 5 - *Siouxsie and The Banshees*



FIGURA 6 - *The Felt*

Uma atmosfera de existencialismo tardio permeia, portanto, os anos 1980 e contagia a cena musical, com o surgimento de tais bandas. Albert Camus e Jean-Paul Sartre são os autores preferidos como fonte de inspiração para uma série de compositores, cujas letras envolvem um olhar reflexivo sobre a vida coletiva, porém, concentram-se na expressão de uma angústia voltada aos anseios do individual, como Robert Smith, da banda *The Cure*, e Lawrence Hayward, da banda *Felt* (fig.6).

Tal teor introspectivo e existencialista pode ser percebido pela letra de *Primitive Painters*, hit-poema composto por Lawrence Hayward na década de 80:

*I just wish my life could be as strange as a conspiracy
I hold out home but there's no way of being what I want to be
The dragons blow fire angels fly spirits wither in the air
I'm just me I can't deny I'm neither here, there nor anywhere
You should see my trail of disgrace
It's enough to scare the whole human race⁹*

Primitive Painters¹⁰, The Felt

A letra alude ao estilo artístico denominado Primitivismo e seu uso de cores fortes e pinceladas vívidas para expressar intensidade com relação à percepção da subjetividade, em um paralelo com o que ocorria na cena musical de então. Por meio da atmosfera proposta pela combinação de letra e melodia, o discurso apresenta tendência existencialista.

No cinema, à mesma época, o sombrio homem-morcego criado por Bob Kane em 1939 é repaginado pelo cineasta Tim Burton. Inicia-se uma seqüência de filmes em que sua natureza psicologicamente dual e torturada se apresenta mais *dark* e introspectiva do que jamais houvera sido. Em um universo delirante, seres transmorfos mesclam o humano e o fantástico: o Coringa, com seu rosto – e caráter – forjado a ácidos; Selina, a mulher sinuosa que manifesta natureza felina e transita pelo chamado mundo *underground*¹¹ alternando-se entre mocinha e vilã; um homem-pingüim que horroriza a sociedade que o cerca, pois esta considera sua aparência grotesca; finalmente, um herói que, longe de representar o chamado ideal de “bom, belo e justo” cidadão, veste-se de morcego e carrega cicatrizes psicológicas que não lhe permitem misturar-se por completo com aqueles que busca

⁹ Do Inglês, em tradução livre: “Quisera minha vida fosse tão estranha quanto uma conspiração/ Anseio, em casa, mas não há como eu possa me tornar aquilo que quero ser/ Dragões cospe fogo e anjos voam, espíritos desintegram-se no ar / Eu sou somente eu, não estou nem aqui, nem lá nem em lugar algum/ Você deveria ver a minha trilha de desgraças/ Ela é suficiente para assustar a humanidade inteira”.

¹⁰ do Inglês: Pintores Primitivistas, nome da corrente artística Primitivismo, surgida na Europa em meados de 1886, que enaltecia o uso de cores fortes e temas inspirados na cultura popular.

¹¹ Do Inglês, em tradução livre: subterrâneo. Termo utilizado para designar o que comumente se chama de submundo, onde regras impostas por uma determinada autoridade e seu poder hierárquico são subvertidas. Tal lugar vem a ser o ambiente daqueles que vivem à margem da sociedade. Tal termo também indica um objeto que foge à comunicação de massa, que pertence a um gênero próprio e que possui um público seletivo, e própria tribo que habita o chamado submundo. A expressão foi mantida em seu idioma original, devido sua freqüência em publicações culturais contemporâneas para designar tal submundo e suas implicações.

proteger¹². O herói não se identifica com eles mais do que com os bandidos que persegue febrilmente.

Tais personagens trans-humanas trazem uma alta carga dramática e, quando de sua criação, por volta dos anos 1930 e 1940, já apresentavam o prenúncio de uma nova forma de expressão cultural literária e visual, a FC¹³, que, por sua vez, também denota suas raízes no Romance Gótico, segundo a autora Adriana Amaral (2006, p.19-20).

Os anos 80 acolhem a chegada destes novos velhos heróis envoltos em uma atmosfera muito mais densa do que jamais fora à época de seu lançamento, apresentando-os em revisitações interessantes nas GNs, como o *Asilo Arkham*, de Frank Miller, em 1989, mesmo ano do filme *Batman*, de Tim Burton. A expectativa por lançamentos relacionados ao herói era também muito alta. Segundo fontes integrantes do website Quadrinhos no Brasil:

No final de 1988 o Caderno 2 do *Estado de São Paulo* antecipava os lançamentos que, no ano seguinte, acompanhariaiam o aniversário de 50 anos do Batman. 1989 foi largamente considerado o “ano do morcego”, não só pelo cinqüentenário da personagem como principalmente pela aguardada estreia, no final de outubro, do primeiro filme do herói dirigido por Tim Burton. (disponível em <http://edicaoespecialdeluxo.wordpress.com/tag/batman/>, acesso em 2 nov 2010)

¹² O papel da personagem de cunho gótico pode apresentar ambigüidade quanto ao que pode parecer certo ou errado de um modo considerado convencional. O diretor explora essa ambigüidade na construção de Batman e seus vilões, levando o herói do filme a aproximar-se, em parte, dos vilões que combate. A arte do pôster de *Batman Returns*, ou *Batman - O Retorno* (1992), mostra esse processo de aproximação com exatidão, descortinando a fusão entre os personagens. *Batman*, o herói, afinal, fica ao topo do pôster. A Mulher-gato, por quem se apaixona, é posicionada logo abaixo, demonstrando certa fragilidade em comparação com o herói. Pingüim, de lado, tem a tez de aspecto marmóreo e sepulcral, assim como a de Mulher-gato. Ambos são, afinal vilões e seres transmorfos que experimentaram, por assim dizer, a experiência de morte e de renascimento em uma natureza diversa daquela que possuíam originalmente. *Batman* preserva seu lado humano. Tal ligação com o lado ainda humano de Batman/ Bruce é revelada pela tez quente e humanizada pelo tom de sua pele, que difere drasticamente das outras personagens no cartaz. Entretanto, as três figuras fantásticas se fundem no negro ao fundo do pôster, o que transmite a identificação mútua que os excede da humanidade e que os une, a qual certamente vai além da ordem do bem e do mal. Tal pôster é aqui analisado de modo a ilustrar um exemplo da estética burtonesca a emanar o discurso de dualidade relacionada ao bem e mal que caracteriza o gótico, analisado em profundidade mais adiante neste trabalho.

¹³ A abreviação de Ficção Científica, comumente utilizada em publicações de cinema, será utilizada nesta pesquisa em substituição ao termo em extenso.

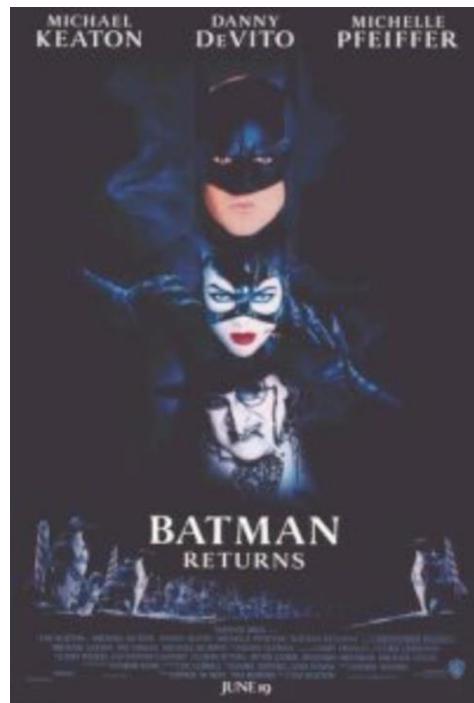


FIGURA 7 – Pôster promocional para o filme *Batman – O Retorno*.

A GN *Asilo Arkham*, de Frank Miller, que expõe o herói Batman em sua psique controversa, poderia ser considerada um exemplo de publicação que propicia o mesmo teor *dark* das criações de Neil Gaiman e que associa o gótico ao universo juvenil de super-heróis. Tal publicação concedeu aos quadrinhos um aparato visual artístico e apresentou um discurso um tanto amargo e lúgubre para o que se considerava, na época de seu lançamento, uma mera história de super-heróis com foco no entretenimento *pop*.

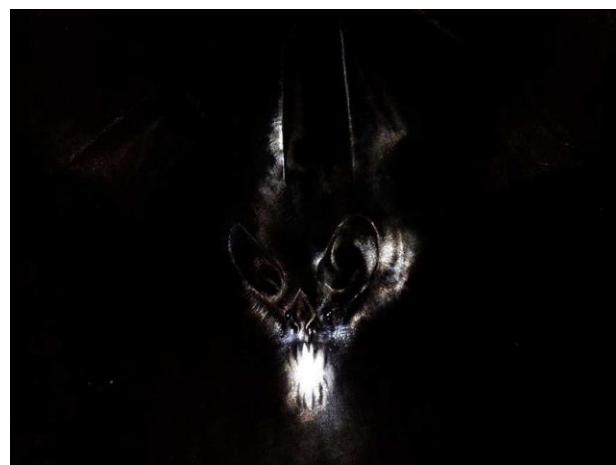


FIGURA 8 - Um dos quadros de *Asilo Arkham*: o morcego que se pretende representar de modo verdadeiramente assustador.

Tais publicações e cena musical vigente pareceram permitir que se instaurasse um cenário acolhedor à expressão gótica. O filme *Batman* (1989) descontina a trajetória de Tim Burton junto ao grande público. Entretanto, sua inclinação ao estilo gótico já havia sido apresentada em trabalhos anteriores, como o curta-metragem *Vincent*, de 1982, de atmosfera cinzenta e lúgubre e de grande impacto visual, que remete ao estilo artístico Expressionismo Alemão e à FC¹⁴. De sua autoria, a trama de *Vincent* se desenrola em torno de um menino de 7 anos e seus desvarios e anseios fantasiosos. É dito que a autoria e produção de *Vincent* denota a preocupação do diretor com a infância, momento este retratado como crucial e formador da personalidade do indivíduo, de acordo com o autor Mark Salisbury (2006, p.15-16). Analisada no próximo capítulo, *Vincent* foi financiado com o auxílio dos Estúdios Disney, onde Tim Burton trabalhou como artista conceitual¹⁵. A obra fílmica de curta-metragem obteve sucesso de crítica em diversos festivais e foi ganhadora de vários prêmios¹⁶.



FIGURA 9 - Frame de abertura de *Vincent*

¹⁴ O estudo sobre tais referências encontra-se no capítulo 3, correspondente ao filme.

¹⁵ Em Inglês: *conceptual artist*. Tal termo, usualmente utilizado no campo das Artes Visuais para designar artistas que concebem obras com um significado profundamente simbólico e freqüentemente hermético, refere-se, nos estúdios de animação, aos *designers* e artistas que esboçam roteiros e personagens que poderão vir a ser utilizados em uma obra fílmica de animação posteriormente.

¹⁶ De acordo com Salisbury(2006,p.25), *Vincent* obteve críticas efusivas antes de ser “engavetado nos cofres dos Estúdios Disney” (*idem*) durante um certo tempo. Recebeu, entre outros, prêmios no Annecy Film Festival, na França, e no Festival de Chicago, nos Estados Unidos.

Após o sucesso comercial de *Batman* e a notoriedade recém adquirida pelo diretor, uma nova obra filmica seria produzida de modo a marcar em definitivo o cinema autoral de Tim Burton junto ao público. Os anos 1990 chegam, enfim, com a criação do romance de FC gótico *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), com criação narrativa e estética concebidas pelo diretor. O herói-título apresenta uma estrutura imagética que poderia ser considerada um exemplo clássico de duas estéticas em fusão: o gótico e o *cyberpunk*, o qual poderíamos considerar como um gênero ficcional contemporâneo herdeiro do gótico tradicional. O cinema de Tim Burton articula ambos os estilos citados nesta obra filmica, estruturando-os em uma configuração muito particular e com inflexões específicas.

A complexidade descortinada pela manifestação estética do gótico em obras que são produtos da cultura do entretenimento contemporâneo, bem como a produção de sentido a partir de tal manifestação, compõem o tema de estudo desta dissertação. Tais questões serão estudadas com maior profundidade no *corpus* selecionado, e mais perifericamente em outras obras do diretor. Com relação ao estudo da personagem, além de uma breve análise sobre sua trajetória no desenrolar da narrativa, a ênfase se dedicará aos seguintes elementos que integram sua estrutura: o corpo, o gestual e a indumentária, bem como as reiterações e referências encontradas em sua construção. Por fim, uma cena emblemática de cada filme auxiliam a guiar o olhar por uma narrativa onde o *dark* e sua contrapartida, a cor e a luz, exercem um papel fundamental, e compõem ambos tema e forma no cinema autoral de Tim Burton.

2. THE BURTONESQUE

2.1. INDISSOCIÁVEL CONSTRUÇÃO

As obras filmicas dirigidas por Tim Burton estão comumente relacionadas ao conceito de *estranho*¹⁷, presente como integrante essencial na estrutura filmica concebida pelo diretor, e identificável tanto imagética quanto discursivamente. O conceito é definido por Sigmund Freud como algo assustador e perturbador por sua própria característica de relacionar-se com o que é familiar, por contraste entre dois elementos: aquilo que é desconhecido, e o que soa estranhamente familiar (FREUD,1976,p.277). O conceito de “estranho” como impressão estética em uma obra midiática na contemporaneidade relaciona-se com tal definição de Freud, que a este se referia como *unheimlich*, ou aquilo que potencialmente pode causar medo ou terror (*idem*)¹⁸. Há uma questão importante relacionada a tais conceitos que é essencial para a compreensão sobre a estrutura de uma obra de inspiração gótica. O autor afirma que o estranho compõe-se de dois lados, o da “natureza desconhecida” das coisas e pessoas com relação a outras que não possuem tal natureza, e a impressão de “estranheza” (*idem*) a que tais coisas podem potencialmente fazer evocar. O resultado da articulação entre ambos permeia muitas obras midiáticas de inspiração *dark*: “o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (*idem*).

Tal conceito relaciona-se também com o Sublime e o Surreal.

O Sublime é uma categoria estética definida como uma espécie de “belo aterrador”, segundo o autor Ariano Suassuna (2004). Trata-se de algo assustador por sua capacidade de produzir catarse a partir da apreensão da beleza, a qual

¹⁷"Estranho: adjetivo. Não habitual; desconhecido; esquisito; anormal; espantoso; extraordinário; que é de fora; estrangeiro. Dicionário Enciclopédico Porto Editora. Disponível em : <http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/estranho>, em 2 maio 2011."

“

¹⁸"Há, ainda, uma afinidade conceitual entre o “estranho” freudiano com as ideias de “ruído” e “discrepância”, presentes nos filmes de Tim Burton, a partir da proposta de diferenças conceituais entre um dado aparato visual e o discurso que lhe é – a princípio – imanente. Tais conceitos são comumente articulados na Arte Conceitual, no Pós-Modernismo. Sua articulação dentro da obra de Tim Burton é explicada mais adiante, neste mesmo capítulo. "

ocorre a partir de um sentimento de “terror psicológico do belo” (SUASSUNA,2004,p.186), que extasia aquele que se depara com o que lhe é adverso ou diferente, pois, ainda que lhe provoque medo ou aversão, também lhe encanta. Para Edmund Burke (1909), “a emoção do Sublime acha-se mesclada com um sentimento de dor, de horror deleitável ou agradável(...)” (1909, p.50-51).

A construção gótica utiliza-se do Sublime em sua estética e narrativa. O Sublime se agiganta perante o Belo, que, por sua vez, de acordo com a percepção de Suassuna, a partir do pensamento de Emmanuel Kant (2004), trata de uma sensação estética mais “serena” (2004,p.174). O Belo pressupõe harmonia, que pode ser encontrada na natureza e na forma. Kant afirma: “O sublime comove, o belo estimula” (Kant [1764],1993,p.21). Em uma concepção semelhante, Burke(1909) defende o pensamento de que o Belo e o Sublime apresentam natureza diversa, “nascendo o primeiro do prazer e o segundo da dor” (1909,p.51). O Sublime articula forma e ideia, sendo relacionado à intelectualidade e não somente às propriedades do objeto em si (SUASSUNA,2004,p.174-175). Tal ocorre em escala de absoluta grandeza, de difícil apreensão, e em articulação com a desarmonia que o caracteriza. Assim, Suassuna(2004) ressalta a complexidade da fundamentação subjetiva de Kant(2005) e aponta a desarmonia ou o caos, bem como a grandeza, como característicos do Sublime: “em seu caos ou em suas mais selvagens e desregradas desordem e devastação, suscita as ideias do sublime quando somente poder e grandeza podem ser vistos” (KANT,2005,p.91). A articulação com o intelecto não resulta meramente da imaginação ou relaciona-se com o prazer desinteressado e não-perigoso, como é o caso do Belo. Segundo Kant, o Sublime relaciona-se com o que poderíamos chamar de consciência pura, um lampejo do mundo espiritual que não pode ser perfeitamente intelectualizado. A partir desta contradição, nasce o caos e a sensação de estranhamento, atrativa e aterrorizante.

Suassuna destaca a semelhança entre as definições de Sublime e Belo por Kant e Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Ambos o fazem separadamente, colocando o Sublime em um patamar de intensidade e de dependência de pré-requisito intelectual acima do primeiro (SUASSUNA,2004,p.180-181). Suassuna observa, ainda, o fato de como ambos os pensadores relacionam o conceito de Sublime à Ideia, ao espírito enquanto Ser, uno, que é “princípio e causa do mundo sensível e de toda aparência material” (SUASSUNA,2004,p.180-181). Suassuna analisa os dois conceitos a partir da ótica de Hegel (1975, p.182), sendo que o Belo trata da

“unidade entre a Idéia e a aparência sensível” (*idem*), enquanto o Sublime trata de um “rebaixamento da aparência sensível para a glorificação da Idéia” (*idem*). Hegel define que o senso de Sublime é resultado da reflexão evocada a partir da busca pelo que há de superior, de infinito, em combinação com o confronto (da ordem do visual, ou estrutural) com um certo senso de desunião ou desequilíbrio (HEGEL,1975,p.695-696). Portanto, para Hegel, a definição de Sublime teria um caráter sobremaneira espiritual, sendo uma expressão do Ser pelo sensível, o Ser abstrato e universal de natureza não humana, mas divina, cuja manifestação nos perturbaria, por nos traduzir a percepção exata da nossa pequenez e finitude, da tragicidade de nosso destino fatal – a morte. A partir desta, entretanto, há a sublimação da tragédia humana por meio da percepção do divino em nós mesmos (SUASSUNA,p.183,184). Tal tragicidade também se relaciona ao gótico, por sua extrema dramaticidade.

O Surreal, por sua vez, se apresenta como a apreensão da realidade de um modo diverso ao habitual. Relaciona-se, muitas vezes, com o modo como o corpo humano é retratado ou administrado, o que, na obra de Tim Burton, corresponde ao conceito de estranho pertinente à administração do corpo. Em muitas obras surrealistas, o corpo é representado em partes fragmentadas ou cortado. Alguns exemplos são os trabalhos de Man Ray, Salvador Dali e Renée Magritte, nas imagens abaixo:



FIGURA 10 – *Portrait de Dora Maar* (1936).
Fotografia.
Man Ray



FIGURA 11 – *Observatory Time* (1936).
Fotografia.
Salvador Dalí e Man Ray



FIGURA 12 – *Eterna Evidência* (1935)
Pintura.
René Magritte

No cinema, a abertura de *Um Cão Andaluz* (1928), de Luis Buñuel e Salvador Dalí, com a navalha cortando o olho de uma mulher, é um exemplo de expressão surrealista. Quanto aos filmes de Tim Burton, suas personagens freqüentemente têm partes do corpo perdidas, cortadas, costuradas e recosturadas, de modo muitas vezes banal ou de modo a dar a impressão de que este é um fato comum ou corriqueiro, dentro do cotidiano ou natureza das personagens apresentadas. Trata-se, perceptivelmente, do corpo humano, mas apresentado de forma não-usual. Tal apresentação do corpo ocorre no desenrolar da narrativa, e pode ou não influenciar o fluxo dos acontecimentos. Na obra de Tim Burton, a narrativa normalmente se estrutura de modo não-linear.

Permeadas por fantasias visuais da ordem do gótico e do fantástico, as narrativas burtonescas são consideradas anti-convencionais e não lineares porque apresentam roteiro não-clássico, de acordo com a definição de David Bordwell(1985) para tal: “*On the whole, classical narration treats film technique as a vehicle for the syuzhet's transmission of fabula*¹⁹ *information*”²⁰ (BORDWELL,1985,p.162). Nesse sentido, a transmissão de conceitos outros, relacionados ao cinema arte ou autoral, escapariam a essa definição. O autor prossegue ao afirmar que, em uma narrativa clássica, “*style typically encourages the spectator to construct a coherent, consistent time and space for the fabula action*”²¹ (BORDWELL,1985,p.163). Todas as chamadas “pontas soltas” são, neste gênero, tipicamente resolvidas por métodos narrativos ou por brechas na trama que permitem esclarecer todas e quaisquer pendências na narrativa (*idem*,p.159). Embora, de modo geral, exista uma seqüência de começo, meio e fim em seus filmes, e, em especial, no *corpus* considerado, conforme a definição clássica, alguns elementos apresentam-se de modo a causar ambigüidade, desconforto, surpresa e/ou conflito com a realidade

¹⁹ Utilizando-se a terminologia atribuída pelos Formalistas Russos, *fabula*, ou fábula, é a história construída. Trata-se da ação em si, enquanto seqüência cronológica de eventos, atrelada à uma relação de causa e efeito dentro de uma relação espaço-tempo, e, ainda, à interpretação do leitor (BORDWELL,1985,p.49). Por *syuzhet*, traduzido muitas vezes como “trama”, entende-se a apresentação da fábula no cinema, ou seja, enquanto a fábula é a história, *syuzhet* é a estrutura, a *representação arquitetônica* da história (*idem*, p.50).

²⁰ Do Inglês, em tradução livre: de modo geral, a narrativa clássica considera a técnica de cinema como veículo para a transmissão da informação da fábula pelo *syuzhet*.

²¹ Do Inglês, em tradução livre: o estilo tipicamente encoraja o espectador a construir um sistema coerente e consistente de tempo e espaço para a ação da fábula.”

diegética. Tal estrutura distancia a narrativa daquela que o referido autor caracteriza como clássica e a aproxima do cinema-arte, de acordo com a visão deste mesmo autor (*idem*, p.162). Sobre o dito cinema-arte, Bordwell afirma:

*the syuzhet here is not as redundant as in the classical film; that there are permanent and suppressed gaps; that exposition is delayed and distributed to a greater degree; that the narration tends to be less generically motivated*²²(*idem*, p.205)

A combinação de tais elementos alçou o cinema de Tim Burton à categoria de cinema autoral pela crítica contemporânea²³. O estilo do diretor caracteriza-se por apresentar inúmeras referências, como a literatura de horror e de mistério, com suas raízes no Romantismo Gótico do século XIX. Além de tais referências, incluem-se ainda o cinema de Ficção Científica dos anos 1950 e 1960 e a cultura *pop* juvenil televisiva, e estão relacionadas às experiências vividas pelo diretor; muitos de seus filmes contém *sketches* que parecem relacionar-se, ao menos em parte, com sua história de vida e ilustram os princípios que regeram e sedimentaram seu conjunto de valores desde a infância e adolescência (SALISBURY,2006,p.18;90-91). Neste estudo, considerou-se importante incluir brevemente fatos relacionados à trajetória pessoal do diretor como ferramental para se compreender alguns de seus processos compositivos, haja vista que há um certo “eco” ou repetição de elementos imagéticos e discursivos em seus filmes que, segundo alguns de seus críticos e o próprio diretor, se deve à herança cultural adquirida em sua infância e adolescência. Por meio de suas estratégias narrativas e imagéticas, o diretor estabelece, desta forma, uma ponte entre seu *background* cultural alicerçado no entretenimento *pop* e nas Artes Plásticas, e sua obra cinematográfica, para compor o arcabouço conceitual que seria recorrente em muitos de seus filmes e dar forma ao discurso que deles emana. Possivelmente, tais princípios, ou valores, passariam a reger a

²² Do Inglês, em tradução livre: o *syuzhet* (neste tipo de filme) não é tão redundante quanto em um filme clássico; há hiatos permanentes e suprimidos; a exposição é alongada e distribuída em um grau mais alto; a narrativa tende a ser motivada de um modo menos genérico.

²³ Muito embora alguns autores contemporâneos considerem que a narrativa clássica tem gradativamente dado lugar a narrativas não-lineares, obedecendo-se uma tendência que não se restringe ao âmbito do cinema-arte, no caso do cinema de Tim Burton o uso de tais definições se aplica adequadamente, utilizando-se o pensamento de David Bordwell para o estudo de estilos de narrativa fílmica. "

cinematografia burtoniana de modo geral, e seriam identificáveis em tema e forma em muitas obras do diretor.

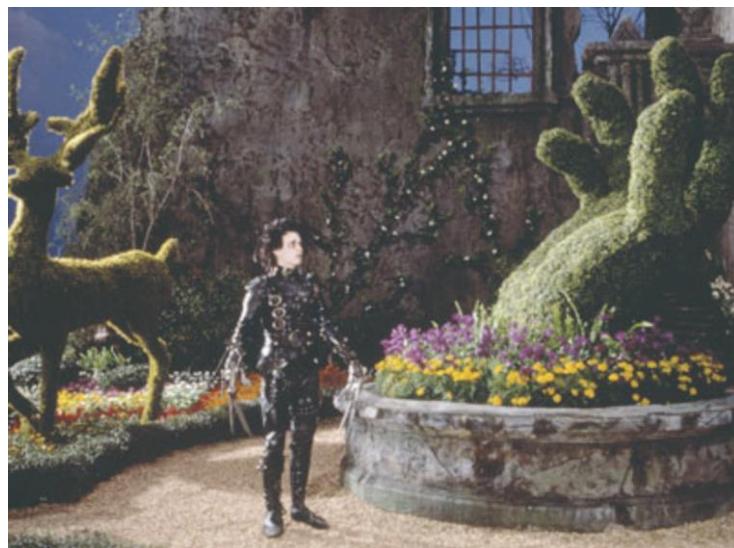


FIGURA 13 – O herói-título de *Edward Mão-de-Tesoura* (1990), pelo ator Johnny Depp, deixa transparecer vulnerabilidade e romantismo, em uma roupagem gótica.

Para a curadora Jenny He (2010,p.17), organizadora da exposição de desenhos e *story-boards* do diretor aberta em 2009, o macabro, os contos de fadas e a incorporação do gótico formam a configuração visual fundamental encontrada em muitos de seus filmes, senão em todos. A seu modo, Tim Burton conta uma fábula sobre a vida de um indivíduo que se sente à parte do entorno em algum grau, ou que se encontra em busca de algo que propicie uma descoberta importante para si; tais percepções discursivas são representadas com o auxílio de estratégias visuais extraordinárias e relacionadas ao incomum e ao sombrio, o que corrobora a teoria de que sua obra seria essencialmente gótica, conforme este estilo é definido por Hawkins (1999) e Mayer (2008), citados anteriormente. Segundo o próprio cineasta, a percepção de si mesmo como alguém que se sentia pertencente a uma outra natureza, diversa daqueles que o cercavam, ocorreu bem cedo, enquanto crescia em sua vizinhança em Burbank, Califórnia, e o auxiliou a compor narrativas sobre tal tema. Ao descrever esse período, Tim Burton explicou que “flutuava por meio das coisas” (SALISBURY, 2006, p.4-6), e se sentia diferente das outras

crianças não necessariamente pelo modo como era considerado ou tratado, mas sim por meio do *olhar* que ele mesmo reservava à escola e outros lugares que freqüentava em seu subúrbio. Segundo o diretor, durante uma infância considerada “relativamente comum”, e “havendo crescido em uma vizinhança que *parecia* boa e calma” (*idem*), houve um apuramento deste olhar sobre como lugares como Burbank eram retratados em filmes de suspense e/ou terror, como aqueles estrelados por Vincent Price (fig.14), e na literatura de horror e mistério, tal como a de Edgar Allan Poe. Ambos Vincent Price e Edgar Allan Poe foram dois de seus grandes e declarados referenciais culturais infanto-juvenis. O primeiro, em especial, marca o caráter assombroso e inesquecível do herói fleumático, que lhe era um tanto assustador porém extremamente fascinante, e cuja presença pareceu-lhe confortante, pela estranheza e altivez que dela emanava. A ideia-motriz seria a capacidade potencial de Vincent Price de inspirar alguém que era fisicamente pequeno, porém que se identificaria, de alguma forma, com a grandeza que o ator transmitia, em um misto de medo e de fascínio. O desejo de criar a partir dessa imagem evoluiu. Anos mais tarde, seu método de construção de personagens passou a combinar e a articular elementos específicos, criando uma estética particular a partir de uma estratégia conceitual relacionada aos conceitos de estranho e das categorias estéticas Sublime e Grotesco. Esta estrutura permite compor o que He (2010, p.17) denomina como “personagem indelével” (*idem*).



FIGURA 14 – Vincent Price, ídolo juvenil do diretor Tim Burton, como o pai-inventor de *Edward Mão-de-Tesoura* (1990).

Para HE (2010,p.17), a construção de personagens no cinema burtonesco geralmente reverbera as mesmas características. Tais personagens são descritas como “indeléveis” porque sua presença é considerada como algo “forte”, a ponto de funcionar como uma referência dentro do filme *ad infinitum* (*idem*), ou seja, o filme se desenrola em volta de uma dada personagem, e não de um grupo de personagens, de uma época considerada ou de um fato isolado (*idem*). Elas também *personificam*, ou seja, concentram toda a essência da peça filmica em sua estrutura, ostentando-a por meio de seu visual e gestual, o que justificaria a escolha do diretor por um aparato estético impactante para a personagem. E não somente.

O exercício de criação da imagem como um todo em uma obra filmica, realizado por Tim Burton de modo “luxuoso” (*idem*), quase “barroco”, seria freqüente motivo de crítica por parte de alguns que vêem a preocupação com o aspecto imagético em uma obra filmica por parte do diretor como excessiva e em detrimento da narrativa (SALISBURY,2006,p.114; HE,2009,p.17). O diretor alega que não pode separar um de outro, posto que, do mesmo modo que em um processo artístico, muitos aspectos ou elementos de seus filmes são cuidadosamente configurados da mesma forma que se conceitua uma obra de arte, e procura manter seu processo artístico-criativo de modo que este seja coerente com a obra realizada. Esta poderia ser, também, a explicação para o fato de que Burton conta recorrentemente uma história de busca por identidade²⁴, por parte da personagem central: “fico surpreso com diretores que conseguem pular de gênero em gênero e cada filme seu parece totalmente diferente do outro, pois, no meu caso, preciso de uma conexão”, entre um filme e outro (HE,2010,p.10). Trata-se de uma característica importante na composição narrativa do cineasta e, segundo alguns críticos, explicaria o fato de muitos de seus filmes haverem sido intitulados a partir do nome do herói-título (SALISBURY,2006,p.113). Enfim, o herói é hierarquicamente o centro em seus filmes, e dele emana o caráter conceitual de sua obra como um todo; conforme apontado por He (2010,p.10-17) sua importância reside acima de situações, fatos e cenários, ainda que tais elementos também inspirem grande cuidado por parte do diretor. À medida em que a sua composição e estrutura são essencialmente

²⁴“Por identidade, entende-se, neste trabalho, a percepção que o indivíduo tem de si mesmo, subjetivamente. ”

conceituais, o herói burtonesco, “de modo indelével” (HE,2010,p.17), pontua a trama e a narrativa se desenrola à sua volta.

Assim, as personagens-título de *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), do curta-metragem *Vincent* (1982), *Batman* (1989) e *Estranho Mundo de Jack* (1993), em certo grau, se mostram em uma empreitada comum de sentir-se parte de um mundo em que não se sentem pertencentes e buscam uma outra forma de expressar sua identidade; por isso, tais personagens partilham o “sentimento de isolamento de estar-se desconectado do entorno” e da constante reconstrução de sua “identidade” e de amadurecimento de uma ideia (*idem*). O mesmo pode ser observado, em diferentes níveis, com relação a *Edward Bloom*²⁵ (fig.15), o pai excessivamente excêntrico e sonhador de *Peixe-Grande* (2003), e os jovens noivos Emily e Victor, que estão a transitar entre dois mundos, em *Noiva-Cadáver* (2005).

Tais características são tipicamente encontradas no herói definido como gótico, que em essência, não pertence, ideologicamente, à sociedade a qual integra; consequentemente, não opera, devido seu conjunto de valores, de acordo com as regras do *modus operandis* da sociedade vigente (HAWKINS,1999). O aspecto imagético escolhido para a representação estética do herói gótico está conceitualmente associado à essas questões, cujo imaginário remete ao fantástico e ao sobrenatural como forma de expressar alteridade (MAYER, 2008). Isso é também coerente com a construção do gênero de cinema FC, que também se constitui como uma das grandes referências do estilo burtonesco, juntamente com o gótico em si, considerado seu conceito originário por muitos autores.

De acordo com Larry Landrum, o imaginário gótico deu vazão a três gêneros de herança, ao afirmar há um “resíduo do imaginário gótico” que pode ser percebido em destaque, em “três distintos gêneros: o horror, a ficção científica e as estórias de mistério/detective” (LANDRUM,1999,p.22). Tais estilos são comumente utilizados ou referenciados por Tim Burton em sua carreira. Segundo Amaral, os três gêneros de cinema acima citados são reconhecidamente herdeiros contemporâneos do gótico pois todos articulam senso de alteridade. A representação do herói, segundo o

²⁵ Edward Bloom, aliás, é um exemplo de personagem cuja trajetória domina a composição filmica, e também exibe, em seu discurso, o caráter de confronto entre fantasia e senso de dever, juvenilidade e vida adulta que se relaciona ao amadurecimento, em um pano de fundo de grande impacto visual.

imaginário gótico, o expõe em suas próprias dúvidas e questionamentos, e, no cinema, se dá por meio de um cuidadoso aparato visual, bem como da exposição de suas vulnerabilidades e das questões concernentes ao seu amadurecimento. Tais questões são presentes no cinema de Tim Burton.

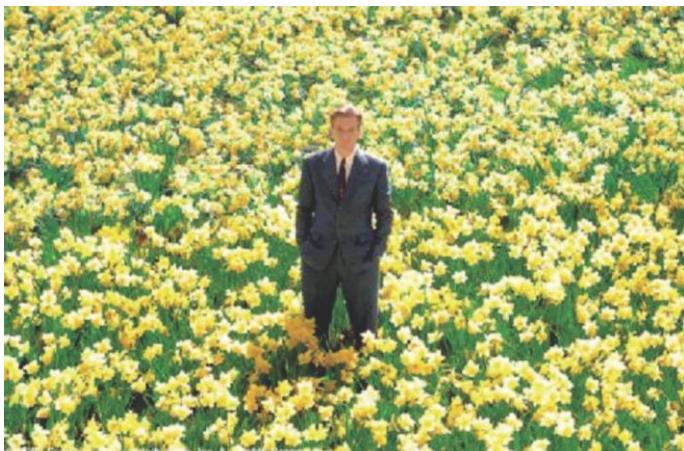


FIGURA 15 – Ed Bloom, o sonhador crônico de *Peixe Grande* (2003), pelo ator Ewan McGregor.

Para He, o amadurecimento resultante do confronto entre a infância e a vida adulta é identificável em seus filmes, que contrabalançam a liberdade sonhadora e capacidade imaginativa que caracteriza a juventude com o senso de dever e do bem maior. Maior soturnidade é trazida pelas responsabilidades que vêm com a idade e/ou com o amadurecimento de uma ideia. Tais questões são articuladas na narrativa em um processo chamado de “múltiplas camadas”(HE, 2010, p.21). Tim Burton constrói suas narrativas de modo a combinar, segundo o crítico Owen Gleiberman em sua resenha *Tim Burton's Big Adventure*²⁶, “a imaginação de uma criança de 9 anos” e “uma espécie de trama maníaca que somente um adulto poderia compreender e apreciar por completo”. Ao configurar sua obra com múltiplas camadas de sentido, o diretor apresenta, em um dado filme, conteúdo que pode ser tanto intelectual quanto aquele da ordem do emocional e do fantasioso, com alta carga conceitual, em suas peças filmicas (SALISBURY, 2006, p. 65-66;114). Em especial, o diretor propõe que a narrativa e o visual não se *completarem*, muitas

²⁶ “*Tim Burton's Big Adventure*”, Boston Phoenix, em 1 abr 1988, seção 3 (HE,2010,p.23).

vezes, de modo óbvio ou harmonioso, mas que apresentem ruído e discrepância²⁷, e um certo grau de *nonsense*, que veremos no capítulo a seguir.

A narrativa e a configuração estética de seus filmes são conjugadas; imagens são desfiladas em *frames*, como uma epopéia visual, um vídeo-*clip* ou uma exposição de vídeo-arte. A formação artística do diretor o levou a “costurar”²⁸ as narrativas a partir de seus desenhos e arte. A narrativa ou texto verbal apresentado em uma obra filmica, e a imagem cinematográfica, sua visualidade e organização estética, representam, para Tim Burton, os *lados de uma mesma moeda*, sendo intrínsecos e inseparáveis ainda no momento da concepção inicial de uma obra (SALISBURY,2006,p.65-66). Entretanto, o aspecto *imagem* inicia o processo. Este modo de fazer cinema resulta, muito possivelmente, de sua formação em Arte, pela *California Institute of the Arts – CAL*. Posteriormente contratado pelos Estúdios Disney como artista conceitual, seu trabalho era compor *sketches* e personagens, cores e cenários que poderiam ser utilizados eventualmente como material de animação em peças filmicas produzidas pela Disney. Em um ambiente de trabalho voltado à visualidade, Tim Burton passou a dar vazão a processos criativos criando quadros e desenhos que continham o gérmen para várias das histórias que o cineasta viria a filmar futuramente. O ponto de partida de ordem imagética²⁹ é defendido pelo diretor em várias de suas declarações³⁰ ao explicar a constância do elemento esqueleto e também de morcegos em seus *sketches*, em um momento em que ainda não havia sequer o projeto de filmar *Batman (idem)*. Por estar constantemente envolvido em fotografia e Artes Visuais, o diretor trabalha conceitos visualmente, a partir dos quais surgiria a ideia inicial para muitos de seus filmes. A

²⁷ Os termos *ruído* e *discrepância*, nas Artes Visuais, referem-se, respectivamente, à combinação de cores e elementos gritantes, contrastantes de forma não-harmoniosa ou complementar, e ao arranjo de elementos que soam inusitados se justapostos ou conectados em uma dada obra.

²⁸ O uso da palavra “costurar”, neste parágrafo, se deve a um propósito conceitual. O ato de costurar e as costuras aparentes são parte do conceito artístico utilizado para definir a estrutura física e de indumentária de várias personagens, como explicado adiante neste trabalho. Com relação às personagens Mulher-gato, Emily e Edward, a palavra *costurar* se refere a juntar-se cacos e fragmentos, em busca de uma unidade, identidade.”

²⁹ O ponto de vista de Tim Burton, e detalhes relacionados à sua biografia, foram incluídos neste capítulo quando trazem esclarecimento relevante ou justificam/enriquecem questões conceituais importantes em seu trabalho e na sua construção, como objeto de estudo.

³⁰ “sou atraído por uma imagem” e “eu desenhava algumas formas o tempo todo, sem saber o motivo, e “tais imagens posteriormente reapareceriam (em obras futuras)”.

importância de tal processo reside no fato de que imagens apresentam um potencial emocional “mais real” do que se o processo de cinema fosse apenas intelectualizado(SALISBURY,2006,p.158), dado que tais imagens, segundo o diretor, “operam em seu subconsciente” (*idem*). Segundo Jenny He (2010,p.18), o desenvolvimento desta imagem ocorre de modo semelhante ao de um artista visual quando envolvido em um *processo poético*, como denominado nas Artes Visuais, que é a concepção e estruturação de uma obra de arte conceitual.

Para He, tal processo poético envolve “favorecimento do instinto e intuição ao invés de confiança restrita em palavras” (2010,p.18). Segundo a curadora, ao falar da fundamentação dos filmes de Tim Burton, esta “é feita por conceitos visuais e temas que se desenvolvem e dialogam uns com os outros em seu trabalho” (*idem*). Isso explica a presença de alguns ecos e reiterações perceptíveis em diversas obras, cuja presença se repete pois, segundo o diretor, ainda não tiveram seu potencial de significados esgotado. Por tal motivo, e de modo semelhante ao modo de trabalho utilizado por um artista visual (*idem*), seu processo compositivo não se restringe à ordem do intelectual.

As críticas à narrativa burtoniana atestam a não existência de um roteiro adequadamente coeso em seus filmes, consideram o estilo não-linear da narrativa como desnecessário para o tipo de história a ser contada, e apontam para o fato de que há, usualmente, várias pontas soltas ao final da narrativa que nunca chegam a ser esclarecidas ou amarradas ao final da obra fílmica (SALISBURY,2006,p.114), ainda que tais pontas soltas sejam características do estilo de narrativa escolhido pelo diretor. Para os críticos, tais problemas seriam ocasionados devido ao excesso de atenção que o diretor dispensaria ao elemento *imagem*. Alguns de seus defensores, entretanto, contestam tais críticas e afirmam que a intenção de uma narrativa não-linear³¹ não é, de modo algum, fechar todos os pontos de uma dada história, mas sim considerar a obra fílmica como um todo (*idem*). Em resposta à tal facção de crítica cinematográfica, que recorrentemente rotula seus filmes como óperas visuais, devido à tamanha atenção que é concedida ao aspecto imagético³², o diretor alega que a combinação de todos os caracteres que compõe a visualidade concebida para o filme, com seus conceitos formadores e os discursos que os

³¹ Ver: definição de narrativa não-linear por David Bordwell, neste mesmo capítulo."

³² Críticas Americana e Britânica, *New Music Express* e *Première*

engendram, torna a obra completa. A visualidade seria o veículo de um apelo profundamente subjetivo, em um processo semelhante ao da construção poético-artística, em que códigos e símbolos, muitas vezes complexos e nem sempre facilmente explicáveis, integram e dão sentido à uma dada obra. O diretor afirma sua repulsa ao estilo de narrativa dito linear, onde tudo é perfeitamente explicado e integrado à imagem: “sempre me posicionarei contra o impulso literal de entregar tudo diretamente à frente” (SALISBURY,2006,p.114), posto que o apelo ao visual, ao não-literal e ao simbólico são, para ele, intimamente relacionados em suas obras (*idem*). Prossegue ao revelar como parte de seu processo criativo se desenvolve: “aprecio filmes nos quais possa adicionar algo meu a eles e compor seu significado” (*idem*). E “se vou fazer algo, não tente me fazer conformar a um molde” (*idem*).

Ao produzir cinema de entretenimento, o diretor, enfim, compõe e expõe processos poéticos ao modo de cinema-arte, colocando-se em um patamar intermediário entre ambos. Torna-se possível acolher, portanto, o pensamento de He, que reflete sobre a obra cinematográfica ao ponderar, em paralelo, sobre a produção visual e plástica de Tim Burton na visão da Artes Visuais. A autora contrapõe-se ao rótulo de meras “confecções visuais” (HE,2010,p.17), pelo fato de que as arquetípicidades recorrentes em suas obras são repletas de significados identificáveis por diversos críticos da área do cinema e da Arte (HE,2010,p.18-22). O diretor, portanto, busca produzir *sentido* a partir de metáforas textuais e visuais.

Para a concepção de um filme burtoniano, além das referências mencionadas anteriormente, figura o Teatro *Grand Guignol*, expressão estética que se caracteriza pelo uso de cores fortes e gritantes, e cuja denominação, conforme esclarecido por fontes que integram o website oficial, atualmente se aplica para “toda e qualquer forma de entretenimento de expressões dramáticas que lidam de alguma forma com o macabro, freqüentemente com violência gráfica exacerbada³³.

³³ A performance *Grand Guignol* é derivada do chamado *Le Theatre du Grand Guignol*, o teatro de Paris que horrorizou as audiências por mais de sessenta anos. Foi fundado em 1897 por Oscar Metenier como extensão do movimento naturalista, que havia sido popularizado pelo André Antoine's *Theatre Libre*. Uma noite típica no Teatro *Grand Guignol* consistia de cinco ou seis atos curtos, que iam dos crimes dramáticos com suspense até humor canastrão de conotação sexual. Entretanto, a jóia maior do repertório *Grand Guignol* eram as peças de horror, que inevitavelmente consistiam em olhos pulando, gargantas sendo cortadas, ataques com ácidos e outros exemplos potencialmente horrorizantes. Com o passar dos anos e sob a gerência de vários diretores, o *Grand Guignol* floresceu, tornando-se uma das atrações turísticas mais populares de Paris. Por volta dos anos 1960, entretanto, a fórmula do *Grand Guignol* não causava mais tanto impacto junto às audiências e, em 1962, foi fechado. Apesar de ter caído relativamente na obscuridade, o *Grand Guignol*

Tais referências se manifestam de forma mais ou menos destacada, conforme a obra. Com relação ao *Grand Guignol*, especificamente, tal manifestação pode ser percebida em algum grau em praticamente toda a filmografia de Tim Burton.



FIGURA 16 – Cartaz para o Teatro em Paris



FIGURA 17 – Fachada do teatro *Grand Guignol*

O humor sarcástico a partir do uso do corpo, sangue e membros é notável, por exemplo, nas criaturas do *underworld*³⁴, em filmes como *O Estranho Mundo de Jack* (1993), e nos habitantes do além-mundo, como em *Noiva-Cadáver* (2005). Neste último, as personagens fantasmagóricas desfilam seus esqueletos e constantemente aparecem a perder membros e cabeças, de forma escatológica ou cômica. Tal humor é levado, ainda, às últimas consequências em *Sweeney Todd - O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* (2007), onde o sangue jorra de forma abundante e teatral. Finalmente, o horror – ou aquilo poderia ser considerado como horror pela maioria das pessoas – adquire tons de comédia e de enterneecimento quando braços se separam do corpo da mocinha-bailarina Sally, de *O Estranho*

representou importante referência para a arte da performance de horror e para os efeitos especiais do cinema (Disponível em:< <http://www.grandguignol.com/>>. Acesso em 2 ago 2010).

³⁴ Do inglês, em tradução livre: o mundo “de baixo”, o submundo.”

Mundo de Jack, analisada brevemente no próximo capítulo. A bailarina, ao perder um de seus braços, o recolhe; enquanto isso, este membro de seu corpo continua a realizar ações como se nada houvera acontecido, como se ainda fizesse parte do corpo do qual se havia desprendido. O mesmo acontece com as criaturas de *Halloween Town*, cidade ficcional desta mesma obra filmica. Tais criaturas possuem cabeças que viram 360 graus e olhos que saltam de seus globos oculares; ainda, estranhos líquidos corporais saem de seus corpos enquanto as criaturas continuam a mexer-se e a perambular sem apresentar choque ou dor a partir de tais ocorrências em seus corpos. Tons fluorescentes e de cores contrastantes são comumente utilizados para adicionar vivacidade às personagens, que são oriundas de um universo fantástico ou sobrenatural. Tais cores destacam suas transmutações bio-grandguinolescas, em meio ao lúgubre negro da noite que normalmente as cerca. Acentuar a característica extra-humana de fantasmas e esqueletos propicia uma atmosfera da ordem do cômico e escatológico. A administração do corpo é um elemento de grande importância para o estilo estético de Tim Burton, de modo geral.



FIGURA 18 – Esqueletos bem vívidos habitam o além-mundo, em *Noiva-Cadáver* (2005)

Apresenta-se a ideia de adentrar um universo de fantasia, onde aquilo que é comumente considerado como horrível é retratado de um modo não tão assustador assim, e onde o que é possivelmente assustador ou amedrontador apresenta-se, enfim, de forma humorística. O diretor, assim, obtém uma espécie de sedução, que pode ser da ordem da comédia ou da comoção. O ser ou entidade que é estruturado

de modo a parecer diferente ou não-usual, considerando-se um determinado padrão, apresenta-se como o “indivíduo”, por assim dizer, que carrega princípios nobres e, possivelmente, louváveis. Indo além, considerando-se a constante apresentação de entes não-vivos, zumbis, fantasmas e esqueletos ambulantes, há uma metáfora da condição humana em sua fragilidade e impossibilidade de driblar a finitude da vida. Assim, o fantástico e o sobrenatural vêm resolver tal questão, ao menos na esfera ficcional. Isso se relaciona diretamente com o gótico e sua compatibilidade com os conceitos de “estranho”, explanado anteriormente, e de *Otherness*, ou seja, da ordem do “outro”.

O conceito de “outro” se insere na narrativa gótica, conforme o pensamento de Robert Kenneth Martin(1998), que caracteriza tal narrativa como: “*dismantling of signification's coherence by the eruption of Otherness*”³⁵(1998,p.8-9). Isso relacionaria ao gótico a ideia de fantasticidade e alteridade, ou seja, daquilo que o autor denomina como “da ordem do outro”, e à ruptura com a razão, ou coerência, da ordinariade ou trivialidade. A autora Jenny He(2010) também ressalta a ligação de Tim Burton com o conceito de “*Otherness*”, na dimensão da estética (HE, 2010, p.18). A autora afirma que, mesmo em locações reais, o conceito é articulado em sua cinematografia, identificável tanto no ambiente criado para o filme quanto na questão da composição de personagem, sugerindo “mundos da ordem do outro”(*idem*), em um processo que “não se limita aos parâmetros da lógica, da física da realidade”(*idem*), mas que busca a “transcendência do filme em diferentes níveis de *irrealidade*” (*idem*). Isso corrobora a teoria de goticidade na obra burtonesca, levando-se em consideração a afirmação de Martin de que o gótico, na cultura ocidental, dialoga sobre o *diferente*, e se relaciona com a já mencionada teoria de Freud sobre o “estranho” (MARTIN, 1998, p.8-9). No cinema de Tim Burton, as ideias de irrealidade e a tônica *outsider* são apresentadas, entretanto, de modo “agradavelmente estético”, como afirma He (2010, p.40).

Tais conceitos são constantes das obras selecionadas como *corpus*, conforme veremos detalhadamente nos capítulos a seguir. Primeiramente, a ideia de não-finitude da vida na esfera ficcional, onde corpos mortos ganham vida, fantasmas

³⁵ Do Inglês. Em tradução livre: “o desmoronamento da coerência da significação pela erupção da ideia do Outro”. O conceito de *Otherness* se traduz, normalmente, pela “qualidade de ser diferente, à parte, alheio, não usual ou experienciado anteriormente”. Fonte: *Oxford Dictionaries*.

relacionam-se entre si e apresentam problemas semelhantes aos dos seres vivos. Esqueletos balançam e se comportam de modo a mostrar o que jaz por baixo da pele, da superfície de um corpo humano. O ideário sobre a não-finitude da vida é apresentado juntamente à ideia de prosseguimento no pós-vida, de modo vívido e em movimento. O discurso que evoca reflexões sobre a vida em sua suposta continuidade após a morte no *afterlife*, e que questiona sobre inimaginadas possibilidades no modo de administração do corpo, emana da obra de Tim Burton a partir de tais elementos visuais. Ainda que muitas vezes tais elementos estejam algo descolados da narrativa em si.

A investigação da vida, sob forma de especulação sobre a possibilidade de criação da vida por parte do homem e a administração da mesma, com o uso de aparatos corporais e engenhocas adicionadas ao corpo, em fenômenos relacionados a ciborgismos, como próteses, robotizações e artefatos mecânicos, é retratada na obra burtonesca e apresentada na narrativa a partir do protagonista ou de modo secundário a este.

O diretor busca, enfim, dar sentido e significado a suas obras à medida em que articula e produz elementos visuais e narrativos relacionados ao desequilíbrio, desconforto e estranhamento. Ao mesmo tempo, busca evocar enterneциamento e poesia em meio a tudo isso, em uma estratégia compositiva relacionada ao Sublime concernente ao gótico. A dicotomia entre *dark* e *light*, freqüentemente atribuída a Burton (SALISBURY,2006,p.83), refere-se à articulação de tal oposição e caracteriza o estilo chamado burtonesco, ou *The Burtonesque*³⁶.

O *dark* contrapõe-se à luz e à cor, a comédia combina-se à morbidez. A violência, a sobrenaturalidade e a impressão de estranhamento fantástico são apresentados em oposição a sentimentos de domesticidade e singeleza.

Possivelmente, e potencialmente, tal dicotomia possui a capacidade de revelar algo a respeito do modo de articulação da ópera gótico-pop que é, afinal, o cinema burtonesco. Algumas questões recorrentes: há oposições e contrapontos que se combinam em cada uma de suas personagens; estas são seres humanos e extra-humanos retratados no cinema de modo a contar histórias que tratam de dilemas da vida comum ou cotidiana por meio do fantástico.

³⁶ O termo *Burtonesque* é comumente utilizado em artigos acadêmicos e de cinema, especialmente em publicações no exterior. Optou-se, por tal motivo, mantê-lo em sua língua original neste trabalho.

A dualidade entre luminosidade e escuridão possui significação relevante na cinematografia burtoniana, e, em geral, é associada à subversão dos valores apresentados à sociedade, como veremos adiante. *Dark* e *luz*, de qualquer forma, são indissociáveis, nas palavras do diretor, e também o são a narrativa e imagem nas obras filmicas de Tim Burton.

2.2. O CORPO GÓTICO

Como um corpo pode colar-se a uma ideia, ou uma ideia a um corpo?
Roland Barthes

A apresentação e administração do corpo pela personagem gótica na cultura cinematográfica contemporânea, com suas roupas, feições e atitudes, merecem delicada atenção. Conforme o pensamento da autora Camila Mello, a administração do corpo na narrativa gótica reflete a própria administração das emoções expressas pelas personagens (MELLO,p.5), sendo que o corpo “sangra, respira forte e conhece dores e prazeres” (*idem*) e tal ocorre na narrativa gótica como um meio de comunicar o potencial emocional da personagem dentro de tal narrativa.

De modo geral, a apresentação do corpo em um filme ou outro produto cultural contemporâneo é estruturada de modo a emitir significados. Conforme Kathia Castilho e Diana Galvão (2002), o “corpo, enquanto objeto de significação e de comunicação constrói significados, na forma como se mostra e é mostrado, em determinados contextos” (2002,p.63). O corpo apresenta tais significados por meio de sua forma corpórea em si, por meio de sua indumentária, e, finalmente, por sua atuação e gestual. Neste estudo, portanto, entender-se-á por corpo não somente o corpo em si, mas também aquilo que o adorna, cobre ou complementa. A moda ocupa, pois, uma posição de importância como objeto de estudo. De acordo com Castilho e Galvão:

O corpo é um grande gerador de linguagens. A moda, ou melhor, o conjunto de nossos trajes, adornos, pinturas, tatuagens, etc., sobrepõe-se ao corpo como suporte ideal da moda no qual esta constrói e consolida nossos desejos e crenças, atualizando nosso sistema de escritura e valores sociais, articulando e potencializando seu discurso sobre o corpo. (CASTILHO;GALVÃO,2002, p.63)

Assim, indumentária e figurino, bem como a atuação cinematográfica, são elementos considerados essenciais para estruturar a gramática escolhida pelo diretor Tim Burton para compor sentido em suas obras filmicas. Isso é válido com relação à personagem que requer uma atuação realista ou àquela que é permeada por exageros visuais e teatralidade.

Amarrações, alfinetes e cicatrizes comunicam as escolhas, o passado e o estado presente das personagens dos filmes escolhidos como *corpus* neste trabalho. À guisa de maior elucidação quanto à construção da estética *dark* na obra de Tim Burton, personagens de outros filmes do diretor, além do *corpus* selecionado, estão analisadas com brevidade nesse capítulo, de modo a auxiliar a compreensão quanto ao processo de construção da estética em questão – e isso incluirá um olhar breve sobre algumas personagens que não são tipicamente góticas e também algumas personagens femininas, além daquelas pertinentes ao *corpus*, que se concentrou em personagens masculinas. Um olhar sobre a personagem feminina no cinema burtonesco auxiliou a compreender o modo de produção de sentido do diretor e a identificar reiterações importantes que viriam a ocorrer em sua obra.

A personagem é sobremaneira o grande objeto comunicador de Burton. Possivelmente, a atenção a esse elemento cinematográfico por parte do diretor é especialmente cuidadosa porque, segundo o pensamento de Castilho e Galvão, o próprio processo de olhar envolve deter a primeira e mais imediata atenção à imagem que um dado *corpo* apresenta e oferece (2002, p.63). O diretor utilizaria tal imagem como efeito de sentido, pois, segundo as autoras, a aparência do corpo em si já pode ser considerada como tal, pois este é um grande “gerador de linguagens”, com a totalidade dos elementos que o cobrem, adornam e vestem (*idem*). Tal ocorre porque as chamadas “estratégias fundamentais de comunicação e sentido” (2002,p.64) se organizam em torno de “imagens corporificadas” (2002,p.63-64). A ornamentação do corpo é, para as autoras, utilizada com a “função de ampliar os discursos não-verbais” (2002,p.64), e o corpo em si articulado – com a ajuda de tal ornamentação ou de elementos outros, como gestual – de modo a representar “potência, ameaça, diferenciação, sedução” (*idem*), em diferentes contextos e configurando diversas formas de estar e de apresentar-se, relacionadas a tais contextos. No caso da personagem gótica, o herói em si e seus interlocutores teriam, naturalmente, diferentes formas e características que os permitiriam produzir determinados sentidos. Ao se pensar o conceito de corpo como um território cujas

fronteiras não podem ser mensuráveis – posto que modificações são infinitamente possíveis e aplicáveis por um determinado indivíduo ou figura (*idem*), e, nesse mesmo pensamento, que a moda também procura reinventar o próprio corpo e amplia “incessantemente, sua capacidade de significação” (2002,p.69), conclui-se que o corpo gótico deixa transparecer a questão da transformação ambulante e cambiante *per se*. Houve uma transformação, ou há a premência para que esta ocorra, e o corpo a evidencia. Novas metamorfoses possivelmente virão a se apresentar durante a trama.

Finalmente, ao se pensar o corpo como um canal de materialização do pensamento, canal este que é “responsável por conectar o ser com o mundo que este habita” (*idem*), conclui-se que este é um instrumento do exercício de subjetividade que liga o ser ao seu meio ou a um dado contexto. Assim, é possível relacionar o herói gótico à personificação de um ente cuja conexão apenas ocorre com um mundo que poderia ser definido como não-comum, um mundo diverso, que freqüentemente não o circunda. A aparência da personagem gótica deixa transparecer o pertencimento – ou contrasta o *não-pertencimento* – desta a um determinado meio, época ou *modus vivendi*.

Para tal presentificação de significados, a roupa é um quesito importante. O vestuário é um “elemento fundante em cada cultura”, segundo Castilho e Galvão (2002,p.70), por “exibir-se como linguagem” e porque pode ser caracterizado pelas “particularidades” que apresenta em determinados contextos (*idem*). Ainda, todos os elementos que ornamentam o corpo e o vestem possuem dois significados que se complementam: o de transformar o sujeito perante si mesmo e o de distingui-lo frente ao grupo ou sociedade a que este pertence (*idem*). Assim, o vestuário possui o potencial de definir o sujeito perante um determinado meio a partir de sua aparência, ou seja, apresentá-lo como um elemento repleto de discursos:

Deverá, então, ser observado quando inserido em um determinado meio social, onde se manifestará como uma das mais espetaculares e significativas formas de expressão presentes no processo cultural. Configura-se plenamente como meio de manipulação, persuasão, sanção, ação ou performance. Conseqüentemente, articula diferentes tipos de discursos: político, poético, amoroso, agregador, hierárquico, etc. Tais discursos são construídos à medida que a sociedade vai se estruturando, se desenvolvendo e exercendo a função de confirmadora externa do sistema de organização que o homem social privilegia e o traduz por intermédio da linguagem visual do traje. (CASTILHO; GALVÃO, 2002, p.71)

No cinema de Tim Burton, a apresentação da personagem gótica se traduz por potencial estético de apelo poético e assumida artificialidade, apelo à fantasia e ao distanciamento de tal personagem da ideia de um corpo *in natura* e do ideal do corpo clássico. Roupas com tachas e membros corporais repletos de cortes são uma constante. Colorações acinzentadas, morte, vida e categorias estéticas correspondentes ao Feio e ao Grotesco se opõem ao conceito de Belo e, curiosamente, se complementam na obra de Tim Burton. O Grotesco é especialmente identificável. Desproporções e imagens bizarras constantemente apresentadas em sua obra confirmam o conceito de Grotesco apurado por Mikhail Bakhtin, ao afirmar que o grotesco se relaciona com uma espécie de *rebaixamento*, ou seja, “transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato” (2008,p.17). Assim, o grotesco estaria relacionado aos aspectos mais grosseiros e não-refinados da forma, exagerando-a e desproporcionalizando-a. A partir da ótica relacionada ao carnaval e às manifestações populares na cultura medieval, Bakhtin resgata a ideia de Grotesco como algo potencialmente cômico, porém, ressalta que, nesta categoria estética, há uma perda do ímpeto do riso alegre ou “jocoso” (*idem*,p.33), para que haja um favorecimento do humor irônico e/ou sarcástico (*idem*), não deixando-se de incluir algo de popular, em oposição ao sagrado, em sua concepção. Muniz Sodré e Raquel Paiva, a partir do pensamento de Bakhtin, ressaltam que o conceito de corpo grotesco, que viria a ser definido como uma espécie de corpo extra-humano, ligado à ordem do cósmico, está ligado à ideia de alegria irrefreada e irracional das manifestações populares (SODRÉ; PAIVA,2002,p.56-58). Os autores acrescentam a esse pensamento o conceito freudiano de estranho, “de não-humano”(*idem*,p.60), por seu sentido estar relacionado ao absurdo ou ao inexplicável.

O corpo que podemos considerar *dark* ou gótico no cinema burtoniano nem sempre exibe corpos cujos membros ou formas apresentam desproporções grotescas, como no caso da Rainha Vermelha e sua rotunda cabeça maior do que seu corpo, em *Alice no País das Maravilhas* (2010), mas se relacionam ao Grotesco de um modo geral, no não-classicismo da aparência e da vestimenta, bem como dos acessórios que as acompanham ou compõem.



FIGURA 19 – A Rainha Vermelha em foto promocional para o pôster de *Alice no País das Maravilhas* (2010), pela atriz Helena Bonham-Carter.

Quanto à Rainha Vermelha, a grotesca desproporcionalidade de suas formas em *Alice no País das Maravilhas* (2010), por exemplo, articula a noção de comicidade nervosa e de estranheza, relacionada ao carnaval e ao caos, conforme apontado por Sodré e Paiva (2002,p.56). Tal personagem não possui inspiração gótica, mas seu uso de cores saturadas se opõe à dramaticidade gótica do preto e cinza que são comumente utilizados por Tim Burton e também presentes no filme. A ideia é de *lisergia*, de alucinação ácida e de estética não-natural³⁷. Por sua aparência, pode-se descrever uma personagem importante na trama, dominadora e egocêntrica, da categoria dos sonhos e desvarios. O Grotesco aparece como diversão, que pode ser debochada. Sua roupa assemelha-se àquelas dos palhaços e colombinas dos antigos carnavais italianos, como uma personagem circense ou de teatro mambembe. A personagem exibe grande atratividade. Com sua cartela de

³⁷ Por *lisergia*, refere-se, livremente, à oposição contrastante entre as cores fluorescentes e fosforescentes apresentadas por Tim Burton na composição estética de seus filmes, e que é presente ora na estrutura física e/ou da indumentária de suas personagens, ora na ambientação fílmica. Tal conceito está, novamente, relacionado à oposição entre *dark* e *light*, cor e escuridão, que caracterizam a composição poética/estética de muitas obras do diretor.

cores vívida e saturada, parece articular uma alegria descabida e relacionada ao caos carnavalesco, irreprimível e por isso mesmo, perigosa, de natureza grotesca conforme definida por Sodré e Paiva (*idem*).

Quanto à personagem burtoniana de inspiração gótica, pode-se afirmar que está, muitas vezes, ligada ao Grotesco pela sua articulação do horror, e ao Sublime, em oposição à ideia de ordinariiedade ou de Belo contido e clássico. O cinema de horror dito *clássico* apresentou personagens que aliamavam o Grotesco ao Sublime. Devido sua atmosfera sombria e lúgubre, relacionada ao fantástico ou irreal, tais filmes articulam a estética “gótica”. Entretanto, na cinematografia burtonesca, o gótico concentra-se como um conceito abrangente que expressa, na fábula, de modo mais claro, ou seja, menos cifrado, o sentimento de resistência ao *modus vivendi* e a visível impressão de não-pertencimento a um dado contexto. Tal expressão funciona como representação da crítica a um contexto e/ou estilo de vida vigentes conforme cunhado por Hawkins (1999) e Mayer (2008). A autora Maggie Kilgour(1998) também ressalta tais características como inerentes ao gênero, ao colocá-lo como “*a boundary breaker which erodes any neat distinction between formats and modes, combining sentimentality and the grotesque, romance and terror, the heroic and the bathetic, philosophy and nonsense*”³⁸ (1998,p.40), salientando tanto as qualidades de sentimentalismo exacerbado mencionadas anteriormente bem como as questões ligadas à fantasticidade do *nonsense* e a contestação aos parâmetros pré-estabelecidos na sociedade. O impulso gótico de provocar questionamento e, conseqüentemente, a quebra de barreiras ou “fronteiras” outrora demarcadas se deve ao fato de que este é, segundo Kilgour, um gênero “promíscuo” que articula características conceituais diversas e opostas entre si (tais como romance e terror, sentimentalismo e grotesco, mencionados pela autora) (*idem*). Por tal razão, o gótico prima por “subverter normas estabelecidas” (*idem*) e por não apresentar convivência com o *modus vivendi*, conforme apontado por Hawkins (1999).

As personagens centrais do cinema de horror Expressionista Alemão, e, em especial, *Nosferatu* (1922), manifestam-se de acordo com as características relativas ao gênero, embora sejam colocados como vilões e não como heróis

³⁸Do Inglês, em tradução livre: “um rompedor de fronteiras, que faz erodir qualquer distinção entre formatos e modos, combinando sentimentalismo e grotesco, romance e terror, o heróico e o piegas, a filosofia e o *nonsense*.”

góticos. Sua roupagem e apresentação visual, de qualquer modo, inspirou a estética gótica contemporânea sobremaneira. Um exemplo a ilustrar é o vampiro, personagem-título de filme *Nosferatu* (1922), de Friedrich Wilhelm Murnau.

Considerado por muitos como uma obra-prima do Expressionismo Alemão, o filme apresenta pouca luz e muitas sombras em contraste dramático e uma narrativa tensa e que se assemelha à da obra literária *Drácula* (1897), de Bram Stoker³⁹. O vampiro Nosferatu apresenta grandes orelhas, nariz e dentes pontudos, desproporcionais ao seu formato de cabeça e ao seu corpo. Sua figura exalava o que se poderia considerar como uma certa elegância, a despeito de sua aparência ameaçadora, vestida de preto. A cor preta fecha, protege, esconde e é, indubitavelmente, a cor *dark* por definição, havendo sido escolhida pela grande maioria dos diretores de cinema para as vestes de suas personagens góticas. A veste preta do vampiro Nosferatu, hermética, não deixava visualizar o que havia por baixo delas. Tratava-se de um casaco de inverno, de botões pesados que fecham o corpo de seu dono, impedindo, definitivamente, olhares curiosos e especulações sobre a natureza do monstro. A lã pesada transmitia austeridade e atemporalidade. Ao mover-se, a sombra de seu perfil corcunda recortava a parede ao lado da escada antecipando ações perigosas por vir. Seu gestual transparece como potencialmente ameaçador, com suas costas encurvadas e seus dedos enormes à mostra. Sua presença é construída de modo que se apresente como aterradora e não se estrutura, obviamente, de acordo com a categoria estética do Belo, mas do Grotesco, conforme definidos anteriormente. Não há dúvidas de que se trata de um vilão que apresenta elementos componentes de atratividade e fascínio, dentro da categoria estética correspondente.

³⁹ Segundo alguns críticos, como MKP, do blog *Film Sufi*, tratava-se, na verdade, de uma adaptação da obra de Bram Stoker. Entretanto, como o diretor e o estúdio não conseguiram os direitos de adaptação, alguns detalhes foram modificados para que a realização do filme fosse possível – alguns destes detalhes viriam a consagrar *Nosferatu* e a eternizar sua atmosfera expressionista e aterrorizante. A viúva de Stoker processou o diretor e o Estúdio *Grau Films*, que produziu a película, o que levou os filmes a serem destruídos por decisão da lei. Algumas cópias restaram, escondidas, o que salvou a obra fílmica do completo desaparecimento (Disponível em: <http://filmsufi.blogspot.com/2008/10/nosferatu-f-w-murnau-1922.html>, 2008)



FIGURA 20 – O vampiro Nosferatu, pelo ator Max Schreck, em *frame* do filme de F.W. Murnau.



FIGURA 21 – O vampiro Nosferatu em seu pesado casaco de botões.

Considerando-se o cinema burtonesco, este raramente apresenta o *dark* como uma categoria estética por demais amedrontadora ou terrivelmente assustadora. Articulador de um certo grau poético que é constante no Belo, da

alegria carnavalesca e satírica do Grotesco, do horror interessante e proposital do Feio, e do prazer misturado ao terror do Sublime, o gótico em Tim Burton tem significado ideológico, subversivo e crítico daquilo que ele denomina como hipocrisia social, freqüentemente configurando elementos da ordem do cômico e ligados ao *nonsense*. A lugubridade *dark* geralmente apresenta uma roupagem que pode traduzir excentricidade, humor ou ternura para compor a estrutura de suas personagens principais, ou todos estes elementos simultaneamente.

O herói burtonesco é, na maioria das vezes, uma personagem masculina. Raramente o diretor escolhe uma personagem feminina como protagonista em sua obra, com exceção de Emily, de *Noiva-Cadáver* (2005), e Alice, do filme *Alice nos País das Maravilhas*(2010), pelo que pôde ser observado até os dias atuais. Entretanto, é de grande relevância incluir um estudo sobre a configuração da personagem feminina em sua obra. Grande significação pode ser obtida a partir dos elementos que a compõe e reiterações isotópicas podem ser observadas a partir de sua estrutura. Considerando-se a configuração de imagem e do quesito corpo e indumentária, a personagem Katrina Van Tassel, de *A Lenda do Cavaleiro Sem-Cabeça* (1999), merece atenção, pois sua estrutura nos permite identificar típica visualidade gótica como a que encontramos nas Artes Plásticas. Personificação de beleza da mulher na Arte Gótica⁴⁰, Katrina tem a tez pálida e cabelos louros, e seus traços são suavizados de modo a, possivelmente, traduzir uma (in)expressividade enigmática, com sobrancelhas claras acima dos olhos. Círculos levemente escurecidos adornam os olhos de Katrina, escuros e sombrios. Esta parece ser considerada uma referência ao gótico enquanto estilo artístico, que marcou a transição entre a Era Medieval e o Renascimento, bem como o início da pintura secular, conforme afirmam os teóricos Robert Suckale, Matthias Weniger e Manfred Wundram (2007,p.6-7). Tal referência difere veementemente, a princípio, da expressão gótica na contemporaneidade⁴¹, presente nas subculturas e em diversos

⁴⁰"Neste caso, as letras maiúsculas foram mantidas, por se tratar de um campo de conhecimento, a Arte, e um estilo reconhecido dentro deste campo."

⁴¹Tais autores não consideram o termo “gótico”, tal como utilizado nesse trabalho, de nenhuma forma ligado aos bárbaros invasores do Império Romano nos séculos IV e V, a nomear, góticos, ou godos, assim como visigodos, ostrogodos e afins. Kipper afirma que a palavra “gótico” já teve inúmeros significados nos últimos 2000 anos e mesmo a atribuição do nome gótico para o estilo das catedrais construídas entre os séculos XI e XIV foi dada como termo pejorativo, cunhado pelos “Renaissancestas e Iluministas” com a intenção de “criticar a ideologia católica da Idade Média, à qual se opunham”

produtos da cultura de entretenimento conforme o pensamento de Henrique Antônio Kipper, que denomina como gótico contemporâneo um gênero que envolve expressão artístico-comportamental de subculturas urbanas, essencialmente surgido na Inglaterra em meados dos anos 1980 a partir de influências Romântico-simbolistas do século XVIII-XIX(2008,p.29-31;63-70). Tal origem é também confirmada por Hawkins (1999), conforme citado ao início deste estudo. Maggie Kilgour(1998) também coloca o gênero como desenvolvido a partir de romances de literatura romântico-gótica, como *Frankenstein* de Mary Shelley, na transição entre os séculos XVIII e XIX e motivado por uma intenção crítica ao Iluminismo e sua atitude de “fé no individualismo, pró-razão e ciência” como solução para as questões humanas(KILGOUR,1998,p.40), com a qual o gênero conceitualmente discordava.

Entretanto, há algumas questões que aproximam ambos os conceitos de gótico: aquele da Arte, que retratava uma espécie de transição não exatamente cronológica entre o Medieval e Renascimento (SUCKALE; WENIGER; WUNDRAM,2007,p.6-7) e o gótico contemporâneo. A construção imagética de Katrina parece ter sido uma forma de apresentar tais questões ou, de uma forma um tanto curiosa, “brincar” com elas.

Etérea e diáfana, Katrina nada apresenta de grotesco. Como as madonas da Arte Gótica, tem os cabelos louros e abundantes, em cascata, e se porta de modo severo, com expressão facial grave e pensativa. Na narrativa, possui caráter hermético e, embora seja virtuosa, tem suas atitudes e intenções postas em dúvida até o final. A mulher retratada na Arte Gótica tende a ser retratada com ares de santa, porém seu rosto grave, o brocado intrincado de seu vestido e o excesso de ornamentação se relacionam com a ideia de complexidade e com mistérios, indicados pelas ocultações que jazem nas pregas de seu vestido.

Com olhos fundos, sombrancelhas louras esmaecidas, pele pálida e uma iluminação especial a envolvê-la, Katrina emite luz como as madonas da Arte Gótica medieval, e destaca-se em meio à atmosfera tipicamente sombria e lúgubre do vilarejo denominado *Sleepy Hollow*, o lugar supostamente assombrado do filme *A*

(KIPPER, p.29). Daí a possível origem para o termo “Arte Gótica”. Neste caso, apenas conotação do termo “gótico” poderia ter sido a de indicar pejorativamente a imposição de poder pela Igreja, influente do comportamento e gosto artístico de seus fiéis, como “bárbara” e/ou “corruptora dos cânones da Arte Clássica, posto que a Arte Gótica apresentava pinturas e construções da época a ostentar elementos populares e pagãos em combinação com motivos sacros em uma reinvenção do Clássico predecessor. Entretanto, há controvérsias a respeito desta interpretação.”

Lenda do Cavaleiro Sem-Cabeça, sempre permeado por fumos e árvores mortas, em um cenário tipicamente gótico. A moça também destoa do seu entorno, e, assim, poderia ser interpretada como figura gótica, considerando-se que sobressai em seu meio, e, em um grau ou outro, não compactua com os acontecimentos à sua volta e/ou lida com eles de modo diverso.

Quanto aos aspectos luz e *darkness*, Katrina articula ambos. A partir de sua imagem, emana luz à sua volta, em meio às sombras. E possui suas próprias sombras guardadas em si, emitidas em seu olhar furtivo e, na narrativa, em sua relação com a magia.

A seguir, Katrina e algumas obras da era gótica medieval que transparecem o ideal imagético construído para a personagem.

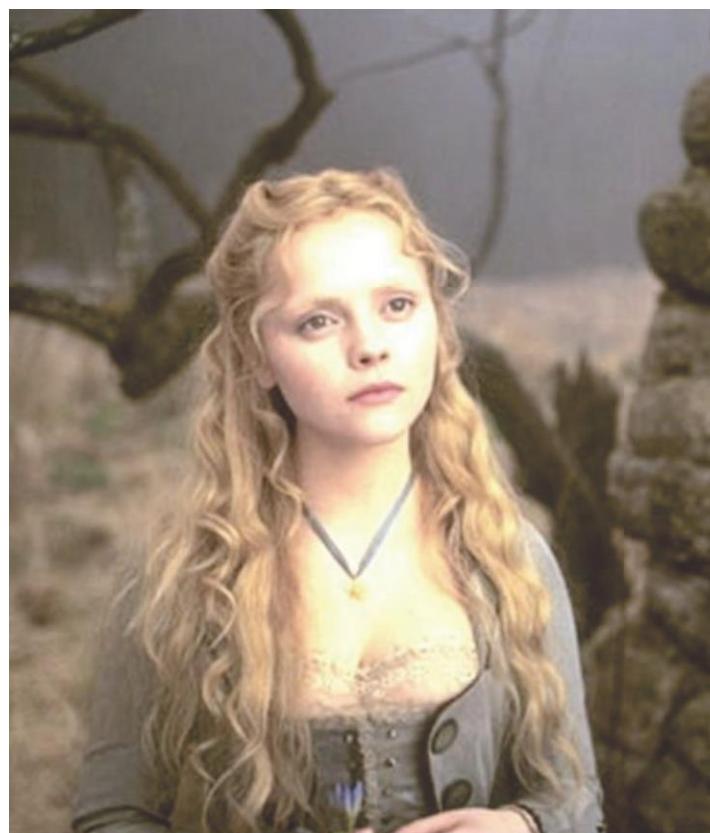


FIGURA 22 – Katrina Van Tassel por Christina Ricci, em frame de *A Lenda do Cavaleiro Sem- Cabeça* (1999).



FIGURA 23 – *Princesa Cecily* (1482-7)
Pintura Vitral
Glasgow Museums: *The Burrell Collection*.



FIGURA 24 – *Madona* - sem título(séc. XVI)
Pintura a óleo
Mestre da Boêmia⁴²
Acervo da *National Gallery Museum*, Praga.

⁴² Muitas pinturas em telas, tábuas de madeira e trípticos da Era Gótica não têm seus autores identificados ao certo. Alguns de seus artistas são identificados por estilo e denominados como “Mestres” de uma determinada região ou de um tema recorrente.



FIGURA 25 – Katrina Van Tassel em *frame* de *A Lenda do Cavaleiro Sem-Cabeça* (1999).

Um aspecto comum na obra de Tim Burton é o uso de reiterações: Katrina possui composição estética muito similar à da protagonista Alice – fato que apontaria a importância da configuração imagética de Katrina – e também sua importância na narrativa. Anos mais tarde, a mesma visualidade apresentaria Alice como protagonista em um filme de Tim Burton. Embora Alice fosse uma menina loura e de cabelos longos, alguns elementos em sua composição a relacionam com a goticidade de Katrina, conforme observável pelos círculos escuros ao redor de seus olhos e sua palidez. Segundo o diretor, algumas das imagens são recorrentes em sua obra porque se mantiveram vívidas em sua mente, o que representa, para ele, que os elementos imagéticos em questão não esgotaram ainda seu potencial de significados (SALISBURY,2006, p.59; 65).

Como o diretor utilizou-se de protagonistas masculinos na grande maioria de seus filmes, com exceção de *Noiva-Cadáver* (2005) e *Alice no País das Maravilhas* (2010), poderia-se apontar para uma possível tendência futura de voltar sua atenção às personagens femininas, que aliás, sempre tiveram grande relevância em seus filmes.



FIGURA 26 – Alice, em *frame* de *Alice no País das Maravilhas* (2010), por Mia Wasikowska.



FIGURA 27 – Alice em *frame* de *Alice no País das Maravilhas* (2010).

A estrutura da personagem-protagonista Emily, de *Noiva-Cadáver* (2005), merece atenção. Amarrações e farrapos, trapos e “costuras a descosturar-se” continuamente e a visão do corpo como algo funcional, em construção e

desconstrução constante, são características da *mocinha* fantasma. Emily exibe dotes de graciosidade feminina e vaidade que já haviam sido vistas em outra *mocinha*, também fantasmagórica, em *O Estranho Mundo de Jack* (1993). Trata-se da boneca de pano Sally. Além das semelhanças de ordem imagética, Sally possui um traço de personalidade parecido com o de Emily, o de “tomar ação para se ter o que quer, e fazer aquilo que considera certo, como parte de seus princípios”, conforme a análise de Frank Thompson, em seu livro sobre o filme em questão (2008, p.180). As personagens burtonescas femininas, além de serem motivadas à ação por um romantismo sonhador, caracterizam-se, ainda que em diferentes momentos da narrativa, por exibir firmes princípios de caráter, os quais não conseguem trair.

Embora estejam em posições diferentes nas tramas que integram, ambas Emily e Sally caracterizam o estranho e aquilo que poderia ser considerado assustador, dentro da categoria estética do Grotesco. Entretanto, têm tais traços suavizados por elementos da ordem da sedução que se relacionam com a beleza clássica feminina e que enfeita seus corpos-despojos. O aspecto de comicidade também está presente em ambas as heroínas: os membros de seus corpos constantemente se desprendem e continuam a agir, como se tivessem vida própria, para, em seguida, serem reincorporados, o que as relaciona com a referência burtonesca do Teatro Grand Guinol. Mais profundamente, tal configuração visual suaviza o impacto do grotesco e da alusão à morte que seus corpos anunciam ter sofrido. Alie-se a isso a docura e firmeza de caráter ostentada pelas personagens – ainda que Emily apenas a mostre ao final da narrativa. A heroína de inspiração gótica é construída, enfim, de modo a articular aspectos de irrealidade sobrenatural, não-assustadora mas com potencial poético de enternecer.

Sally, a boneca de pano com trejeitos de cadáver, é uma clara referência a *Frankenstein*, tendo sido criada, na trama, por uma certa personagem chamada Dr. Finklestein. Seu pai-criador a costurou com partes independentes de tecido, provavelmente de outros bonecos, que Sally pode tirar e re-costurar quando necessário. O aspecto *cyborg*, em Sally, é evidente e remete à FC. O corpo de Sally e o modo como esta deveria se mover na animação tomou tamanho impacto, que, ao perceberem que seu corpo se moveria de modo similar ao de uma aranha, leve, rápida e rasteira, Tim Burton e Caroline Thompson, a roteirista escolhida pelo diretor, resolveram recriar Sally com uma personalidade mais forte e combativa do

que era, originalmente (THOMPSON,2008,p.35). A presença de costuras e amarras seria herdada de outras personagens: a Mulher-gato, de *Batman*, e Edward, que será analisada em capítulo à parte. A vilã-mocinha Mulher-gato foi construída posteriormente a Edward, e exibe costuras em sua indumentária vinilizada, estruturada de modo a parecer que foi feita a partir de fragmentos.



FIGURA 28 – A Mulher-gato, em *Batman – O Retorno*, pela atriz Michelle Pfeiffer.

Para o diretor, o uso de costuras e/ou de recolocar membros refere-se ao aspecto de sonhar-se com outra realidade enquanto se está preso em um entorno indesejado ou hostil, comum a ambos Edward e Sally, e ao ato de continuamente reconstruir-se. Longos cílios, longos cabelos e uma boca vermelha, ainda que cortada e marcada por cicatrizes, compõem Sally como a *mocinha*, a *namorada*, a *beldade gótica* de *O Estranho Mundo de Jack* (1993).

Assim como o monstro criatura de *Frankenstein*, Sally sonha com outra realidade (THOMPSON,2008,p.35) e pode ser entendida como uma alusão à ascensão da mulher impulsionada pelo gótico. Emily, em uma possível reiteração do diretor, também sonha com outra realidade, é romântica e possui membros destacáveis de seu corpo, que é lúgubre porém conserva, em algum nível, a idealidade clássica de mulher, tal como o corpo de Sally: ambas são magras, de

cabelos longos, lábios vermelhos. A conservação de um certo potencial de sedução, na composição das duas personagens relaciona-se com a relação do estranho familiar freudiano com a simpatia pela personagem gótica por sua diferenciação perante o mundo.

Tal é expressado por uma imagem que presentifica, em certo grau, feminilidade e beleza na mocinha da trama, mas também combina tais quesitos com a irreal qualidade de além-mundo que seus corpos ostentam. De acordo com Silvana Holzmeister,

Ao se lançar um olhar crítico sobre a utilização de imagens que jogam com o contraponto animado/inanimado, o conceito *unheimliche* (algo como sinistro ou estranhamente familiar, e antônimo de *heimlich*, o “íntimo, secreto, familiar, doméstico”), proposto por Sigmund Freud, parece extraordinariamente contemporâneo. Nele, ressalta que nos extensos tratados sobre o tema escritos até então somente havia espaço para sentimentos de natureza positiva, como o belo e o atraente em vez de estender-se também aos movimentos de repulsa e aflição (HOLZMEISTER, 2010,p.61)

O gótico contemporâneo articula o conceito freudiano com o potencial de sedução e beleza que pode ser identificado em Emily e Sally. Ambas possuem, ainda assim, ar cadavérico e algo bizarro, têm membros que se separam de seus corpos e são re-colocados de modo que produzam efeitos cômicos nos termos do grotesco, conforme explicado anteriormente; articulam um potencial estético que se caracteriza pela combinação contraditória entre o Belo e o Feio, o prazer e a repulsa. Outro ponto comum é o fato de que as personagens ascendem na trama ao tomar as rédeas de seu destino e realizar ações que consideram certas, de acordo com seus princípios.



FIGURA 29 – Sally, em *frame* de *O Estranho Mundo de Jack* (1993), criada com a técnica de *stopmotion*.



FIGURA 30 – Emily em *frame* de *Noiva-Cadáver* (2005).



FIGURA 31 – Sally recostura seu braço, em *frame* de *O Estranho Mundo de Jack* (1993)

O estilo sedutor e romântico do gótico na contemporaneidade, presente em Emily e Sally e, enfim, no herói habitante do além-mundo, pode ser percebido na poesia romântica-simbolista de Charles Baudelaire, um de seus grandes inspiradores, como visto anteriormente. O trecho *As Trevas*, integrante do poema *Um Fantasma*, apresenta uma admiração furtiva e fria do objeto morto: o fantasma, mensageiro da morte, cuja aparição é indubitavelmente o epítome do horror, mas que, simultaneamente, pode possuir graciosidade e atratividade; fantasma este que, por meio de si, apresenta e *fulge* a morte, que se configura em luz e sombra, ao olhos do poeta. Tal é a morte a que Tim Burton alude de forma irônica em sua obra, e que fulgura, na forma do fantasma, perfeita e inevitável. Segue o poema, para melhor elucidação do argumento apresentado.

As Trevas

Nos porões de tristeza impenetrável
Onde o destino um dia me esqueceu;
 Onde jamais um róseo raio ardeu,
 Só com a noite, hospedeira intratável,

Sou qual pintor que um Deus, por diversão,
 Na treva fez mover os seus pincéis,
 Ou cozinheiro de apetites cruéis
 Que assa e devora o próprio coração.

Súbito brilha e faz-se ali presente
Fantasma esplêndido e de graça extrema
 Em oriental postura evanescente.

Ao atingir a perfeição suprema,
 Nele percebo a bela visitante:
 Ei-la! Negra e contudo fulgurante.

A partir da ideia de estética da morte, que também compõe a personagem gótica da obra de Burton, desenvolve-se o conceito de Sublime, conjugando o deslocamento da esfera do comum para o extraordinário, do meramente assustador para o Belo em uma potência maior. Tal conceito pode ser identificado na construção narrativa da escrita gótica, conforme o pensamento de Camila Mello (MELLO,2009,p.4), e é também presente na estrutura narrativa e estética da FC, o que é, aliás, considerado como algo emprestado ao gênero pelo gótico, bem como à

FC de horror e ao *cyberpunk* (AMARAL,2006,p.83-84). Todos trazem, afinal, uma relação de alteridade perceptiva de extrema importância para a fruição de tal estética.

Holzmeister(2010) acentua a importância da origem da palavra Estética, do grego antigo *aesthesia*, que significa “sensação”, sendo um conceito amplo e subjetivo (HOLZMEISTER,2010,p.62). Quanto à estética em um *filme*, esta é construída cuidadosamente de modo a articular categorias que apresentam idealidades visuais, no caso de Tim Burton, da ordem do Belo, do Grotesco, do Sublime. Isso inclui a composição da personagem filmica. Tal processo pode ser observado nas personagens analisadas, e no *dark* como um todo. Por meio de tais categorias, arranjadas de modo a compor tal potencial, o *dark* se organiza, esteticamente. Nos filmes que analisaremos a seguir, o *corpus* deste trabalho, tal organização também pode ser percebida.

3. VINCENT

3.1. APENAS UM GAROTO

*Let no one parody a poet unless he loves him*⁴³

Sir Theodore Martin.

Algumas obras filmicas expõem situações e personagens que poderiam ter sido criadas a partir das experiências vividas por seus autores, sejam estes artistas, escritores ou diretores, dada a semelhança que tais autores deixam transparecer, ao partilhar histórias de vida ou similaridades físicas com tais personagens. Estas, de alguma forma, transmitem algo que poderia ser percebido como se fosse oriundo da personalidade, aparência ou trajetória de seu criador. Estudar a mecânica de tal processo de transposição, no caso do diretor Tim Burton, tende a propiciar maior entendimento quanto ao processo compositivo de seu cinema autoral, que estreita, em elementos imagéticos e narrativos, o conceito e o produto final de sua obra. Portanto, considerar-se-á alguns aspectos de sua vida pessoal para dar início ao estudo de sua primeira obra e *corpus* deste trabalho, *Vincent*.

De acordo com Salisbury, o pequeno subúrbio de Burbank, com sua atmosfera de aparente segurança e previsibilidade, foi o ponto de partida criativo para o diretor, posto que este conservava, para o diretor, um grande potencial de mistério (2006,p.5). Durante sua infância, o diretor resolveu refugiar-se da domesticidade amigável de sua vizinhança no mundo da criação artística que escolhera, posto que julgava tal atmosfera superficial, carente de emotionalidade genuína, perceptível pela certa “vaguidade” e impressão de “esvaziamento”(*idem*,p.90) que eram imanentemente identificáveis no subúrbio. Havia a ideia de que a vida doméstica, comum e colorida, em seu subúrbio americano de classe média, poderia esconder algo de natureza dúbia ou, até certo ponto, hostil a alguém não partilhasse o mesmo denominador-comum. Tal indivíduo

⁴³Do inglês, em tradução livre: “Que ninguém parodie um poeta, a não ser que o ame”.

deveria, então, de acordo com as palavras de Tim Burton, “conformar-se, forçosamente, a um molde, e renegar sua personalidade em grande parte” ou “desenvolver fortemente uma vida interior, o que o faria se sentir à parte”(*idem*). Poderia residir em tal questão o *gérmen* da estrutura gótica nos contos que filmaria anos mais tarde, com sua atenção ao indivíduo que está à parte.

Interessado em literatura, arte e cultura *pop*, foi também durante sua infância em Burbank que o diretor se deparou com um autor que viria a se tornar uma de suas referências mais significativas: Dr. Seuss. Além disso, sua habilidade artística muito peculiar de produzir desenhos e arte severamente criticados por seu não-convencionalismo perante o que se esperava ver na Academia de Belas Artes, o levou a explorar terrenos que aliassem um conceito artístico a um ideal de mudança e uma visão irônica perante o mundo circundante. Tim Burton encontrou no Expressionismo Alemão, no cinema *trash*⁴⁴ de horror e nos livros de Dr. Seuss três de suas grandes referências, que trariam o primeiro fruto já no ano de 1982: o filme em *stopmotion* intitulado simplesmente *Vincent*. Além das referências citadas, *Vincent* trazia, também, a literatura sobrenatural romântica de Edgar Allan Poe como arcabouço conceitual, o que viria a ser uma constante observável em várias outras obras posteriores e, consequentemente, marcaria a sua estética *dark* sobremaneira.

De acordo com o diretor, *Vincent* foi criado originalmente para ser um livro infantil. O tempo em que o diretor trabalhara como artista conceitual nos Estúdios Disney havia lhe trazido uma impressão de inadequação ainda maior do que os anos vividos em Burbank durante sua infância. Voltando sua atenção aos seus tempos de criança, como meio de tentar estabelecer uma comparação entre os dois períodos de sua vida em que o sentimento de se estar no lugar errado era intenso, o diretor buscou inspiração em seus heróis nos anos infantis quando a necessidade de se refugiar do entorno era premente (SALISBURY,2006,p.16,17). A escolha de Vincent Price, o fleumático ator símbolo de filmes de Horror dos anos 50, uma presença considerada como aterradora e fascinante para o diretor (SALISBURY,2006,p.16,17), foi fundada em tal sentimento de admiração infantil (*idem*). O Romantismo Gótico torturado de Edgar Allan Poe e o sarcasmo infantil-perturbador de Dr. Seuss (SALISBURY,2006,p.19) também foram referências

⁴⁴ Do Inglês: lixo. Este termo designa obras culturais, especificamente música e filmes, que têm por característica a articulação estética de uma “cultura baixa”; conforme designado por Fernando Mascarello, são imbuídos de “baixa cultura” gêneros como “o *kitsch*, o *trash* e o *brega*” (2006, p.382).

marcantes para o diretor e acolhidas por este como conceito norteador para a composição narrativa e visual de *Vincent*.

A mensagem do protagonista gótico, enfim, configura-se na primeira obra autoral de Tim Burton: durante a narrativa, Vincent, um garoto de 7 anos de idade, vivencia emoções e devaneios que são no mínimo surpreendentes para alguém de sua idade. O menino sonha ser Vincent Price, e foi nomeado, aliás, a partir da referência explícita ao ator, que foi famoso tanto por compor uma espécie particular de galã, de porte altivo e ar um tanto assustador, portador de voz intensa e misteriosa, quanto por seu estilo de atuação sarcástico e canastrão que combina-se perfeitamente com o estilo de cinematografia de Tim Burton.

Vincent Price representou para o diretor algo semelhante ao que usualmente se denomina como modelo de conduta, pois o tinha como um ídolo, já na tenra infância. Tim Burton fez de *Vincent* uma homenagem-ode ao carisma que caracterizava o ator – e que lhe fascinava. Na afirmação abaixo, é explicado o processo do autor que precisa de uma ponte entre si mesmo e um objeto de admiração como essenciais para a construção de um filme:

Vincent Price era alguém com quem eu me identificava. Quando você é jovem e tudo parece maior (do que se é) você precisa encontrar sua própria mitologia, o que se conecta psicologicamente com você. Aqueles filmes, a poesia que havia neles, e esta personagem maior que a própria vida que passa por todo tipo de tormento já imaginado, simplesmente fez um sentido para mim que para a maioria das pessoas viria a partir de alguém como Gary Cooper ou John Wayne. (Burton apud Frierson,2009)

Vincent, com sua história algo fábula, algo ficção científica, traz muito da vivência entre infância e adolescência do diretor, que admite haver permitido que elementos imagéticos “traíssem” ou transparecessem tal origem. Possivelmente parte da estratégia do diretor implica construir seu discurso e a estética escolhida para o filme com base em experiências de cunho pessoal.

O filme mostra um menino que insiste em recusar-se a participar da vida de brincadeiras e trivialidades dos meninos de sua idade e vive esgueirando-se entre brumas e sombras em seu castelo imaginário. Para ele, o mundo lá fora é, provavelmente, mais instável e hostil do que seu mundo de fantasia onde pode

sonhar e controlar os acontecimentos, amparado pela imagem de Vincent Price. O modelo proposto pela personagem é, enfim, o modelo de um indivíduo que se destaca em meio à multidão não por seus feitos e méritos junto à sociedade que o cerca, mas por sua evidente inadequação e/ou excentricidade e grande capacidade imaginativa. Além disso, se refere ao senso questionador da criança e seu potencial criativo, utilizado como uma espécie de refúgio do mundo lá fora. Em um comportamento de herói gótico típico, Vincent não consegue, ou sequer tenta, adequar-se ao mundo e ao modelo de “menino normal”. Tal “normalidade”, conforme o ponto de vista defendido por sua mãe, implicaria brincar no sol e jogar com outras crianças. Vincent, ao contrário, busca permear-se de suas fantasias mais e mais. Para ele, devaneios e delírios são vividos como se fossem a mais pura realidade, e o mundo dos outros, ou seja, de sua mãe e de seus familiares, nada seria além de ilusão.

Em *Vincent*, existe a percepção de sua própria inadequação perante o mundo circundante, mas também a mesma inadequação faz dele um ente, um ser extra-humano ou um *outsider*, especial por suas particularidades únicas. Em um processo narrativo característico de uma obra de cunho gótico, a sociedade circundante o observa estarrecida enquanto este ascende na trama e sua aparição produz efeitos de sedução e de repulsa por estratégias estéticas presentes na obra: a contraposição entre o que é considerado Belo ou Feio, ou ainda, que é da ordem do Grotesco, e o impacto da potência visual proporcionada pelo Sublime, analisado no capítulo anterior. Conforme o pensamento de Emmanuel Kant(1979), enquanto o sentimento do belo suscita harmonia, o Sublime suscita conflito, posto que lida com o absoluto e o imensurável (KANT,1979,p.86). O dilema vivido por um herói gótico relaciona-se com a configuração do Sublime por seu aporte de sentimentalismo, característico do estilo, haja vista que tal categoria estética pressupõe que a alma passa por uma experiência de uma espécie de laceração terrível e voluptuosa, em um misto de dor e de prazer (*idem*). Vincent vivencia emoções que lhe são dilacerantes em seu mundo de fantasia. A personagem quer ser arrebatada por suas próprias emoções e deixá-las intensificarem-se até o limite, que não pode ser mensurável, e entregar-se a um sentimento de catarse.



FIGURA 32 – Vincent, em jogos de luz e sombra.

A história é uma espécie de fábula de FC romântico-gótica, narrada no curta-metragem por meio de um poema sincopado composto por Tim Burton em ritmo cadenciado e repleto de rimas, que remete à obra de Dr. Seuss (SALISBURY,2006,p.19). Para Michael Frierson, professor de cinema da *University of North Carolina*, *Vincent* apresenta uma estrutura mais elaborada e faz uso de pastiche⁴⁵ a partir da obra de Dr. Seuss, o que pode evocar a sensação de familiaridade lúdica, pois o estilo, ritmo e rimas de tal autor tendem a estabelecer uma atmosfera relacionada ao universo da criança (FRIERSON, 2009). *Vincent* alterna-se entre um clima um pouco mais e um pouco menos *dark* que funde, enfim, a literatura de Edgar Allan Poe, os filmes de Vincent Price – este, o narrador do poema apresentado – e o Expressionismo Alemão, com uma certa dose de humor sarcástico herdado do mesmo Dr. Seuss e também da própria tônica do cinema *trash* dos anos 1950-1960, onde há algo que poderia se considerar triste, se não fosse engraçado; e de cômico, se não fosse trágico. Segue o poema, tal como apresentado no filme⁴⁶:

⁴⁵ O autor Frierson elabora o conceito de pastiche, em seu artigo *A Matter of Pastiche*, ao tratar da obra de Tim Burton, como um espelhamento de um texto, filme, ou enfim, um dado produto cultural, dentro de outro. Tal processo visaria evocar as mesmas qualidades ou impressões de um trabalho citado em um outro subseqüente, propositadamente.

⁴⁶ Do Inglês, em tradução livre: Vincent Malloy tem 7 anos de idade. Sempre é educado e faz o que lhe pedem/ Para um menino de sua idade, é gentil e bonzinho/ mas, na verdade, quer ser igual ao Vincent Price/ ele não se importa de morar com sua irmã, o cachorro e os gatos/ Embora preferisse

*Vincent Malloy is seven-years-old,
He's always polite and does what he's told,
For a boy his age, he's considerate and nice,
But he wants to be just like Vincent Price.*

*He doesn't mind living with his sister, dog and cats,
Though he'd rather share a home with spiders and bats,
There, he could reflect on the horrors he's invented,
And wonder dark hallways alone and tormented.*

*Vincent is nice when his Aunt comes to see him,
But imagines dipping her in wax for his wax museum.*

*He likes to experiment on his dog Abercrombie,
In the hopes of creating a horrible zombie,
So he and his horrible zombie dog,
Could go searching for victims in the London fog.*

*His thoughts though aren't always of ghoulish crime,
He likes to paint and read to pass some of the time,
While other kids read books like Go Jane Go,
Vincent's favourite author is Edgar Allan Poe.*

*One night, while reading a gruesome tale,
He read a passage that made him turn pale,*

partilhar uma casa com aranhas e morcegos/ Lá ele poderia refletir sobre os horrores que houvesse inventado e perambular por escuros corredores sozinho e atormentado/ Vincent é gentil quando sua tia vem visitá-lo/ mas imagina mergulhá-la em cera para integrar seu museu/ Ele gosta de fazer experimentos em seu cachorro, Abercrombie/ Na esperança de criar um horrível zumbi/ Então ele e seu horrível cachorro zumbi/ Poderiam ir procurar por vítimas na neblina de Londres/ Seus pensamentos não são apenas sobre crimes fantasmagóricos/ Ele gosta de pintar e ler para passar o tempo/ Enquanto outras crianças lêem livros como “ Go Jane Go” / O autor favorito do Vincent é o Edgar Allan Poe/ Uma noite enquanto lia um conto horripilante/ leu uma passagem que o deixou pálido/ A tal notícia horrível ele não poderia sobreviver/ Pois sua linda esposa havia sido enterrada viva / Ele cavou seu túmulo para ter certeza de que ela estava mesmo morta/ Sem saber que que tal tumba era o jardim florido da sua mãe/ A mãe mandou Vincent direto para seu quarto/ Ele sabia que havia sido banido para a torre da perdição /Onde ele havia sido sentenciado a passar os o resto de sua vida sozinho / Com o retrato de sua linda esposa/ Enquanto solitário e louco e enclausurado em seu tormento/ Sua mãe repentinamente apareceu em sua porta/ E disse: Se você quiser, pode sair e ir brincar/ Está ensolarado lá fora e está um lindo dia/ Vincent tentou falar mas simplesmente não conseguia/ Os anos de isolamento o haviam deixado bem fraco/ Então pegou um papel e rabiscou com uma caneta: “ estou possuído por esta casa e jamais poderei sair novamente” / Ao que sua mãe disse: “ Você não está possuído e não está quase morto / estes jogos que imagina estão todos em sua cabeça/ Você não é Vincent Price, é Vincent Malloy/ Você não está atormentado, é apenas um menininho / Você tem sete anos e é meu filho/ Quero que vá lá fora e se divirta de verdade!” / Sua raiva havia agora se dissipado, e ela saiu pelo corredor./ Enquanto Vincent voltava vagarosamente de encontro à parede/ O quarto começou a girar/ a arrepiar-se e a fazer barulhos horripilantes/ Sua insanidade horrenda havia atingido seu clímax/ Ele viu Abercrombie, seu escravo zumbi/ e ouviu sua esposa chamá-lo do além-túmulo/ Ela falou de seu caixão e fez exigências terríveis/ Enquanto por meio das paredes que rachavam/ mãos de esqueleto por ele buscavam/ Todos os horrores de sua vida haviam escapado de seus sonhos/ e varrido seu riso louco para transformá-los em gritos de terrível medo/ Para escapar ao mal, ele buscou pela porta, mas caiu torto e sem vida, no chão. / Sua voz era suave e bem vagarosa/ Ao citar *The Raven*, de Edgar Allan Poe. “ E minha alma, da sombra, que jaz flutuando ao chão, se elevará/ Jamais”.

“

*Such horrible news, he could not survive,
For his beautiful wife had been buried alive!*

*He dug out her grave to make sure she was dead,
Unaware that her grave was his mother's flowerbed.*

*His mother sent Vincent off to his room,
He knew he'd been banished to the Tower Of Doom.
Where he was sentenced to spend the rest of his life,
Alone with the portrait of his beautiful wife.*

*All alone and insane, incased in his doom,
Vincent's mother burst suddenly into the room.
She said, "If you want to, you can go out and play"
"It's sunny outside, and a beautiful day."*

*Vincent tried to talk, but he just couldn't speak,
The years of isolation had made him quite weak,
So he took out some paper, and scrawled with a pen,
"I am possessed by this house, and can never leave it again."*

*His mother said, "You're not possessed,
and you're not almost dead!"
"These games that you play are all in your head!"
"You're not Vincent Price, you're Vincent Malloy!"
"You're not tormented and insane, you're just a young boy!"*

*"You're seven-years-old and you are my son,"
"I want you to get outside and have some real fun."*

*Her anger now spent, she walked out through the hall,
And while Vincent backed slowly against the wall,
The room started to sway, to shiver and creak,
His horrid insanity had reached its peak!*

*He saw Abercrombie, his zombie slave,
And heard his wife call from beyond the grave,
She spoke from her coffin, and made ghoulish demands,
While through crackly walls, reached skeleton hands.*

*Every horror in his life, that had crept through his dreams,
Swept his mad laughter to terrified screams!*

*To escape the madness, he reached for the door,
But fell limp and lifeless down on the floor.*

*His voice was soft and very slow,
As he quoted The Raven, from Edgar Allan Poe,
"And my soul from out that shadow that lies floating on the floor,
Shall be lifted- Nevermore!"*

As referências às obras de Dr. Seuss e Edgar Allan Poe são inúmeras. O conceito de *pastiche* pode ser adequadamente utilizado para compreender o uso de tais referências, como explica o autor Michael Frierson(2009) em seu estudo sobre

Tim Burton, utilizando a obra de Linda Hutcheon(2010) para fundamentar seu argumento:

Hutcheon discusses pastiche as one method that contemporary artists use to mirror other texts. "Pastiche" incorporates two meanings that are specifically applicable to *Vincent*. First, it is "a work that closely and deliberately imitates the *style* of previous work," and secondarily it is "an incongruous medley of different styles." More importantly, it denotes a relationship in which the viewer is aware of a background text that the work at hand imitates, the mimicry of another's style⁴⁷. (FRIERSON, 2009, disponível em <<http://www.awn.com/mag/issue1.9/articles/frierson1.9.html>>. Acesso 10 dez 2009)

Acolhendo-se tal consideração, percebe-se que há existência de citação ou referência a outros autores, identificável em *Vincent*, de acordo com Frierson (2009), utilizando-se de intertextualidade conceitualmente relativa ao pastiche. O autor ainda ressalta e concorda com a posição de Hutcheon (FRIERSON, 2009; HUTCHEON,2010,p.1-2;22;42) ao estabelecer que o uso de referências a outros textos, em um processo intertextual, como o pastiche e a paródia, tornou-se freqüente por muitos autores na contemporaneidade, o que ocorre muitas vezes de forma autocrítica⁴⁸. Tal é definido por Hutcheon como um método utilizado por muitos artistas para “justificar” a sua própria criação, em um argumento de que nos encontramos em uma era que apresenta uma profunda falta de credibilidade atribuída aos sistemas de pensamento e de processo criativo, e assim uma

⁴⁷ Do Inglês, em tradução livre: “Hutcheon discute “pastiche” como um método que artistas contemporâneos utilizam para espelhar outros textos em suas obras. O “pastiche” incorpora dois ou mais significados que são especificamente aplicáveis a *Vincent*. Primeiramente, este é “um trabalho que imita, de perto e deliberadamente, *estilo* de um outro trabalho prévio”; e, em segundo lugar, é um “*medley*, ou amostra, de diferentes estilos incongruentes”. Finalmente, é mais importante notar, que (o pastiche) denota uma relação na qual o espectador está consciente da existência de um texto de fundo que o trabalho em questão imita, que representa a mímica do *estilo* de outrem”.

⁴⁸ Hutcheon (2010) reconhece a diferença entre pastiche e paródia como sendo, muitas vezes, algo confuso e intercambial por muito autores (2010, p.38). Ao esclarecer seu ponto de vista, de modo geral, a autora define o primeiro como uma interpretação ou recriação criativa de um ou mais textos em questão, não necessariamente crítica ou irônica, que se situa no eixo da similaridade aos textos referenciados (HUTCHEON,2010,37-41). Paródia, por sua vez, caracteriza-se, grosso modo, no campo da deformação de textos ou interpretação sarcástica, ao acolhermos o pensamento de Hutcheon (2010) em situar paródia com a intenção crítica distanciada da obra citada, almejando-se situar a obra paródica em um eixo de diferença quanto à(s) obra(s) referenciais(*idem*). Tais definições foram consideradas adequadas para este estudo e assim, ponderou-se situar a obra de Tim Burton como inclinada ao pastiche antes da paródia, posto que busca eternizar ou imprimir algo das obras-referência em uma atitude não-deformativa, mas possivelmente reverencial.

validação externa a partir de outras fontes, especialmente sob a égide de um olhar auto-crítico ou irônico, parece ser um modo de se adquirir legitimidade (*idem*). A autora afirma que, devido o fato de que muitas formas de arte têm sofrido críticas constantes na contemporaneidade, se buscou – por parte do(s) artista(s) – incorporar à obra um texto referencial; ainda, procurou-se incluir um comentário ou visão críticos na própria estrutura da obra em questão, de modo a que se efetue *auto-legitimização* por meio de um *diálogo crítico* com a própria obra (*idem*).

Isto parece ser verdadeiro em muitos casos relacionados ao cinema contemporâneo, e também na obra de Tim Burton. Frierson(2009) ressalta o uso de pastiche em *Vincent* ao confirmar as referências mais explícitas encontradas no filme:

Specifically, *Vincent* is a pastiche of styles lifted from the writings of Dr. Seuss and Edgar Allan Poe, and a range of movies from B-horror films, German expressionist works and the films of Vincent Price. One could even argue that the techniques used represent a pastiche of 2D and 3D animation methods, particularly UPA's limited animation style. (...) it seems likely that pastiche is one strategy that maturing artist frequently use to legitimize their own work: it is often easier to mimic a style than to establish one's own. Burton was 24 when he made *Vincent*, so mirroring other texts may have freed him from serious consideration of his own style while focusing his directorial efforts on other matters⁴⁹ (FRIERSON, 2009).

Apesar das considerações do autor quanto ao uso de pastiche como estratégia de desenvolvimento para o artista enquanto jovem e/ou em processo de amadurecimento artístico, o hábito de referenciar-se a outros textos, entretanto, provou sedimentar-se como parte do estilo burtonesco, que o utiliza como forma de trazer às telas todo um referencial cultural tornado *representação* em uma obra

⁴⁹ Do Inglês, em tradução livre: “*Vincent* é um pastiche de estilos tirados dos escritos de Dr. Seuss e Edgar Allan Poe, e, ainda, uma série de filmes de horror “B”, Expressionismo Alemão e filmes de Vincent Price. Poderia-se, ainda, argumentar que as próprias técnicas utilizadas representam um pastiche dos métodos de animação 2D (bidimensional) e 3D (tridimensional), em particular, a limitação do estilo de animação em UPA – United Productions of America (no meio de animação cinematográfica, convencionou-se denominar UPA às animações produzidas pelos estúdios UPA nas décadas de 1940 e 1950, de modo geral). (...) parece provável que pastiche seja uma estratégia que o artista em amadurecimento faça uso freqüentemente, de modo a legitimar seu trabalho: é mais fácil imitar um estilo do que estabelecer o seu próprio. Burton tinha 24 anos quando produziu *Vincent*, então espelhar outros textos deve tê-lo libertado de sérias considerações quanto ao seu próprio estilo enquanto concentrava seus esforços de direção em outras questões.”

fílmica de sua autoria. Em outras palavras, o próprio ato de referir-se a outrem faz parte da linguagem do diretor. Afinal, e curiosamente, Tim Burton também utiliza-se de sua própria obra e elementos, espelhando a si mesmo em obras posteriores.

O pensamento de Linda Hutcheon explica tais escolhas autorais, ao destacar o fato de que na contemporaneidade a humanidade parece estar sob grande fascínio pela habilidade do indivíduo de referir-se a si mesmo, em um processo infinito de espelhamento (HUTCHEON,2010,p.1-2). Uma dada obra contém, ainda, um ou outro autor que a possa justificar, legitimar. Isso ocorre em vários níveis e, após, continuamente, em várias outras obras do autor. Para Tim Burton tal estratégia ultrapassou a necessidade de legitimação e tornou-se parte de seu estilo. Frierson reflete sobre tal fato ao apontar que o uso de pastiche pelo diretor tornou-se, mesmo, sua marca registrada, e cresceu em sofisticação até tornar-se um recurso ou ferramenta de espelhamento de outros textos, identificável em praticamente todos os seus filmes (FRIERSON, 2009). O apelo à intertextualidade passa a ser apresentado em sua obra em várias camadas de sentido e identificável mesmo a partir de alguns elementos burtonescos originais, de modo recorrente, em um claro processo de auto-referenciação.

Intertextualidade, afinal, e auto-referência passam a caracterizar o *estilo*, ou o conceito, na contemporaneidade, de um determinado autor, segundo Roland Barthes (2005), que afirma:

o que interessa e é levado em consideração hoje não é o que o artista sofre, é o que ele *toma*, seja inconsciente, seja, no outro extremo, parodicamente. Todas essas linguagens de origens diferentes, que permeiam uma obra e, em certo sentido, a *fazem*, constituem o que se chama intertexto: o intexto de um autor nunca é fechado, e em sua maior parte é indetectável, por ser móvel, sutil (BARTHES, 2005, p.179)

Assim, menções de obras e autores externos ou conceitos auto-referenciais compõem a obra de Tim Burton, legitimando algumas de suas criações e inclinações, conforme citado por Hutcheon; também a *caracterizam*, de acordo com o pensamento de Barthes, sendo que sua obra passa a ser *permeada* por tais intertextos. Estes dialogam e interconectam-se, dentro da obra, em níveis e momentos diferentes, em um exercício de alinhavar-se múltiplas camadas de

sentido. E tais elementos intertextuais, possivelmente, se fundem com outros elementos compositivos dentro da obra que os utilizou.

Na obra *Alice no País das Maravilhas* (2010) há menções a Edgar Allan Poe e seu poema *The Raven*, na fala constante da personagem Chapeleiro Maluco: "Why is a raven like a writing desk?"⁵⁰. Tal enigma, presente na obra de Lewis Carroll, não tem, segundo o autor, um significado específico a não ser o de provocar um conflito, conceito que está relacionado ao *nonsense*, ou seja, à falta de sentido proposital. De acordo com Chris Mackowski (2010), o *nonsense*, para Dr. Seuss, teria o poder de "acordar as células cerebrais", o que deixa perceber um gosto pelo que é anti-convencional e está relacionado à ideia de provocar ou despertar o potencial de criatividade infantil. Segundo Mackowski, o autor descrevia o uso da fantasia como um modo de "olhar a vida pela ponta errada do telescópio" (2010), que nos possibilita rir da realidade como esta se apresenta e desenvolver capacidade imaginativa. A articulação do imaginário de natureza não-convencional e os jogos de palavras em rima e ritmo são influências perceptíveis no poema-roteiro de *Vincent* e nas cantilenas rimadas de *O Estranho Mundo de Jack* (1993). O ritmo e apelo infantil dos escritos de ambos Tim Burton e Dr. Seuss parecem relacionar-se enfim, à criança em certo grau, e a propor a ideia de conflito entre esta e outras fases da vida humana: juvenil e adulta. O significado das palavras associado ao som e ao que elas evocam provoca curiosidade e desperta atenção, ainda que não haja um sentido fácil no modo como tais palavras estão combinadas. A mesma estratégia é utilizada por Burton para justificar a inserção de imagens ou diálogos aparentemente desconexos da trama em muitos de seus filmes.

O autor da obra literária *Alice no País das Maravilhas*, Lewis Carroll, por haver sido perguntado inúmeras vezes sobre o significado do enigma que envolve o corvo e a escrivaninha, tenta elucidar o mistério em comentário que consta do prefácio da edição de 1896 para o livro, ainda que o faça de modo sucinto:

⁵⁰"...Por quê (em quais termos) um corvo é como uma escrivaninha?"."

Enquiries have been so often addressed to me, as to whether any answer to the Hatter's Riddle can be imagined, that I may as well put on record here what seems to me to be a fairly appropriate answer: 'Because it can produce a few notes, though they are very flat; and it is never put with the wrong end in front!' This, however, is merely an afterthought; the riddle as originally invented, had no answer at all.⁵¹

(CARROLL, [1896] 1992, prefácio para a edição de *Alice in Wonderland*. Disponível em <http://www.alice-in-wonderland.net/>, acesso em 3 set 2011).

A utilização de tal enigma é reforçada no filme *Alice no País das Maravilhas* e relacionada à palavra *raven*⁵². Esta, por sua vez, está associada ao poema de Edgar Allan Poe, que é citado em *Vincent*; tal palavra, ao ser soletrada ao contrário, faz trocadilho com a palavra *never*⁵³ - *nevar*, que é enfatizada no poema-roteiro de *Vincent*, ao final. Tal trocadilho também é citado por Carroll ao perguntado sobre o sentido de seu enigma, como um possível alusão à palavra nunca, que teria sido propositadamente escrita desta forma em seu livro originalmente e equivocadamente corrigida em edições subsequentes.

Tim Burton apresenta o enigma relacionado a Edgard Allan Poe por Lewis Carroll e, assim, cita a sua própria referência ao autor em *Vincent* em um processo de intertextualidade que poderia ser interpretado com uma legitimação da importância de Poe em sua obra. E este viria, por sua vez, a ser relembrado através do enigma *nonsense* proposto por Carroll em *Alice no País das Maravilhas*. Burton utiliza o *nonsense* em suas obras, e assim o faz Dr. Seuss, de quem Burton emprestou a ideia de ritmo e cadência para o poema-roteiro de *Vincent*.

⁵¹ Do Inglês, em tradução livre: tantas perguntas já me foram feitas muito freqüentemente sobre se é possível que se tenha imaginado uma resposta ao enigma do Chapeleiro (Maluco), que devo registrar aqui o que parece ser uma resposta um tanto adequada: “ porque ambos podem produzir algumas notas (o corvo, musicais, e a escrivaninha, literárias), embora sejam ambos bem *rasos* (o corvo, com sua voz grave, a escrivaninha, com sua mesa); e porque nunca (*raven-nevar*) está com o final (ou ponta) errado (o que faz trocadilho com o fato de que não se pode montá-la ou nela escrever a partir do lado errado da mesa, em trocadilho com as palavras *raven* e *never*). Este é um trocadilho essencialmente comprehensível dentro do idioma Inglês). Tal pensamento é, entretanto, apenas uma vaga ideia que veio depois; o enigma, originalmente, não tinha mesmo uma resposta. (CARROLL, Lewis, 1896, prefácio para a edição de *Alice no País das Maravilhas* do ano em questão) Há, ainda, o significado mais comumente disseminado de que Edgar Allan Poe havia escrito sobre ambos – literalmente, sobre a escrivaninha, e como tema, sobre o corvo.”

⁵² Do Inglês: corvo.

⁵³ Do Inglês: nunca.

Assim como Tim Burton, o escritor também combina imagem e palavras de modo a formar uma narrativa. Os desenhos de Dr. Seuss freqüentemente acompanham seus poemas e contos juvenis, e muitas de suas composições visuais acabaram por integrar o imaginário lúdico-moderno, em especial, na cultura norte-americana, com criações como as personagens Grinch e o Gato (fig.34). Tais personagens protagonizam livros considerados clássicos, que ficaram imortalizados na Literatura Americana e também obtiveram versões para o cinema. Segue um poema de Dr. Seuss acompanhado de uma de suas ilustrações, para exemplificar o uso de *nonsense* em sua obra e do uso de imagem associado ao texto verbal – ritmado, rimado, poético.

GREATHEART AND THE BRAIN DRAIN

Comfort me with cabbages.
My brain's not screwed in tight.
Help me plug my ears in case it
Wanders out of sight.

With a cabbage in my left ear
And a corkscrew in my right,
I forget about ontology
And I sleep just fine at night.



FIGURA 33 – Poema de Dr. Seuss⁵⁴ com ilustração do mesmo.

⁵⁴ Do Inglês, em tradução livre: “O Grande Coração e a Drenagem Cerebral: Conforte-me com repolhos/ Meu cérebro não está bem parafusado/ E me ajude a plugar minhas orelhas no caso/ De ele sumir de vista/ Com um repolho em minha orelha esquerda / E uma rolha na direita/ Eu esqueço da Ontologia/ E consigo dormir bem à noite”. Tais versos, escolhidos para exemplificar a estranheza lírica de Dr. Seuss e seu apelo lúdico, são um tanto herméticos para possibilitar uma interpretação imediata, mas mostram o humor sarcástico de Dr. Seuss, cujo nome verdadeiro é Theodore Geisel. Suas rimas remetem aos versos infantis e cantilenas, de fácil memorização. Entretanto, o repertório, que menciona Ontologia e estranhos ciborguismos, não parece haver sido composto exatamente para crianças. Dr. Seuss fez uma longa carreira como autor de livros infantis que visavam divertir e auxiliar a alfabetização em contos e poesia e freqüentemente adiciona elementos *nonsense* aos seus escritos.

Pode-se observar a cadência rítmica presente na construção do poema, bem como a temática de construção de aparato corpóreo para permitir um ajuste ao mundo em que vivemos. Esta é uma temática presente na obra de Dr. Seuss, observável de modo recorrente também em obras de FC em geral, e, especificamente, no filme *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), a ser analisado no próximo capítulo. A obra de Dr. Seuss aparece como referência exatamente por tais questões, e, em especial, pelo modo como os valores da sociedade são apresentados ao leitor de modo crítico e irônico. O aspecto imagético também apresenta certa ressonância com a produção de Dr. Seuss. O chapéu de sua personagem Gato (fig.34) é listrado em vermelho e branco. Listras também foram escolhidas para a camiseta infantil do boneco para a produção em *stopmotion* de *Vincent* (fig.20; fig.36), muito embora, mais tarde, o filme tenha sido lançado em preto-e-branco. As listras do primeiro exemplo parecem trazer um espírito de brinquedo e ludicidade, emprestando à personagem Gato a ideia de pertencimento a um mundo de fantasia. A camiseta de Vincent traz a ele um ar de uniforme de prisioneiro, em tons frios e rígidos.



FIGURA 34 – A personagem Gato, de Dr. Seuss, que inspirou o filme *O Gato* (2003), de Bo Welch.

Espelhamentos, espelhos, o reflexo do artista jaz na tez de sua personagem. O diretor afirma que, se não houvesse começado a criar seus desenhos e poemas e, subsequentemente, a filmar, teria possivelmente se suicidado, tamanho era o sentimento de inadequação dentro da sociedade vigente em sua infância e o impulso de contestação quanto aos conceitos de bom e mau, certo e errado, e, mais especificamente, belo e não-belo quando vulgarmente associados às dicotomias acima citadas (SALISBURY, 2006, p.2-4). A subversão de valores, com relação ao modo como são comumente interpretados na sociedade em que vivemos, é tradicionalmente uma herança gótica e exercida em fábulas. O visualmente distorcido e mal-compreendido herói gótico espelha uma atitude de resistência perante a sociedade e perante a atitude que esta espera dele, posto que não admite possuir um defeito de ordem ética, mas sim uma impossibilidade de trair seu sistema de valores.

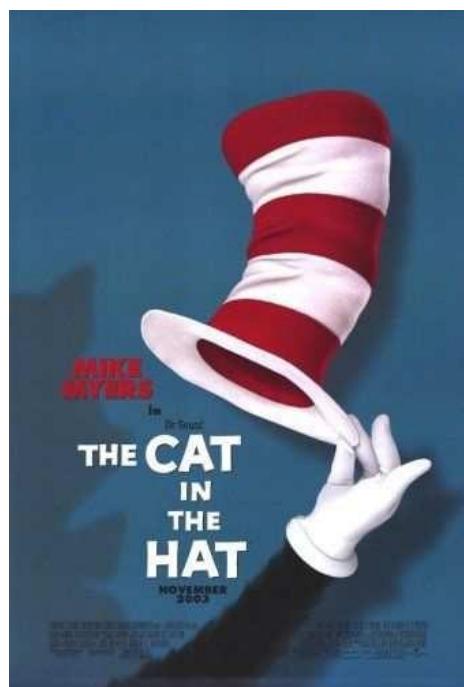


FIGURA 35 - Listras horizontais em vermelho no cartaz do filme *O Gato* (2003), do diretor Bo Welch, baseado no livro de Dr.Seuss.



FIGURA 36 – Bonecos de Vincent e seu cachorro para a produção de *stopmotion*.

As técnicas de animação em *stopmotion* revelaram-se como o modo mais artístico e conceitual de colocar os *sketches* e desenhos do diretor em um trabalho autoral. Tais desenhos não seriam considerados como adequados para integrar anonimamente um projeto dos Estúdios Disney, visto que seus demais desenhos e projetos pareciam fugir ao que o estúdio pretendia lançar, na época, devido a sua evidente anti-convencionalidade (SALISBURY,2006,p.9-15). A *artesanabilidade* do *stopmotion* viria a traduzir tal diferença de estilo perante outras animações de então. O diretor propôs, em *Vincent*, a ideia de permitir que os bonecos e o cenário como um todo deixassem transparecer sua artesanabilidade, de modo que o filme parecesse, simultaneamente, como uma obra de baixo custo, embora luxuosa em termos de produção. O gosto por manter os efeitos especiais de cinema como artesanais viria, mais tarde, a se evidenciar como uma preferência estética em vários de seus filmes, característica que pode ser relacionada ao cinema de FC, conforme mencionado anteriormente. O fato de exibir costuras, modelagens e a construção dos cenários, bonecos e quadros permitiu que se discursasse sobre o processo de composição da obra em animação. Tim Burton considerou essa manifestação do processo de fazer a animação como condição *sine qua non* para realizar um filme deste gênero. O fato de ser uma das técnicas denominadas 3D (o que se considerava tridimensional à época) também auxiliaria a transmitir a ideia de algo tátil, que *existe* por estar literalmente *ali* – o que não acontece com material de animação bidimensional (SALISBURY,2006,p.16).

Com uma pequena verba e o apadrinhamento de uma minoria nos Estúdios Disney⁵⁵, Tim Burton teve a liberdade criativa necessária para produzir *Vincent* com roteiro fixo e as contingências⁵⁶ da equipe por ele escolhida, integrada pelos “mestres da animação Rick Heinrichs, Steven Chiodo e Victor Abdalov” (*idem*), motivo pelo qual este filme foi escolhido para integrar o *corpus* deste trabalho. O diretor e sua equipe tinham em mente a realização de um filme de animação que não se assemelhasse aos anteriormente exibidos pela Disney e que não sofresse, por parte do estúdio, influências mercadológicas ou pressões de quaisquer natureza.

⁵⁵ *Vincent* foi financiado pelos Estúdios Disney por indicação de Tom Willhite com um orçamento de 60.000,00 dólares (SALISBURY,2006,p.15-16).

⁵⁶ Uma equipe de animadores e artistas plásticos foi reunida por Burton para produzir o filme. O diretor queria uma equipe que defendesse o objetivo de que esse projeto saísse do modo como havia sido inicialmente concebido. Para isso, o uso dos laboratórios Disney e de materiais não usuais em 1982 se fez altamente necessário, e o filme acabaria por sair caro. Havia, por parte do diretor, o medo de que os Estúdios Disney resolvessem produzi-lo como um desenho animado bidimensional, o que iria contra o conceito inicial do filme, ou que incluíssem alguns artistas e animadores que não conseguissem visualizar adequadamente a proposta estética do curta-metragem (SALISBURY,2006,p.16)."

3.2 JOGO DE FAZ-DE-CONTA: EU SOU VINCENT

Vincent é construído em branco e preto, em um jogo de claros, escuros e sutis variações de cinza que dão o tom para formas cuidadosamente estruturadas e contornos propositadamente exagerados. Jatos de luz aparecem e acentuam a expressão do rosto do menino, estampado com suas intenções subversivas. O fundo quadriculado permeia os ambientes de estudo. Quadros e quadrados repetidos aparecerem constantemente, em formas retas que poderiam sugerir equilíbrio, mas que podem ser associadas às grades de contenção ou prisão. Poderiam também sugerir o intrincado estado da psique de Vincent, complexa e criativa, porém torturada por medos e anseios que se agigantam à medida que a narrativa se desenrola. As grades não parecem conseguir conter os devaneios crescentes e estes passam a comandar a mente do protagonista e o fluxo da narrativa em si, saindo do fundo escuro do cenário supostamente habitado por criaturas e temores inimagináveis.



FIGURA 37 – Frame de *Vincent* em que o garoto lê a obra de Edgar Allan Poe

Tais jatos de luz são constantes no filme, e aludem ao claro-escuro característico do Expressionismo Alemão, que ancora a configuração imagética de *Vincent* (figs.37-39). O preto-e-branco da película em *stopmotion* traz um

discurso de sobriedade que carrega dramaticidade gótica, presente em filmes como *O Gabinete do Dr Caligari*, de Robert Wiene, 1920, e *Nosferatu*, de F. W. Murnau, de 1922. O rebuscamento estilístico apresentado quadro-a-quadro reflete uma construção formal cuidadosa. Conforme Lotte Eisner(1985), tal meticulosidade e dramaticidade são características do estilo:

(...) Esse método, que consiste em enfatizar e salientar, muitas vezes com exagero, o relevo e os contornos de um objeto ou detalhes de um cenário, se tornará uma característica do filme alemão. (...) Chegarão mesmo a recortar os contornos e as próprias superfícies para torná-los irracionais, exagerando as cavidades das sombras e dos jatos de luz; por outro lado, acentuarão alguns contornos, moldando as formas por meio de uma faixa luminosa para criar, assim, uma plástica artificial (EISNER, 1985,p.67).



FIGURA 38 - Frame de *Vincent* em que o garoto sobe um lance de escadas

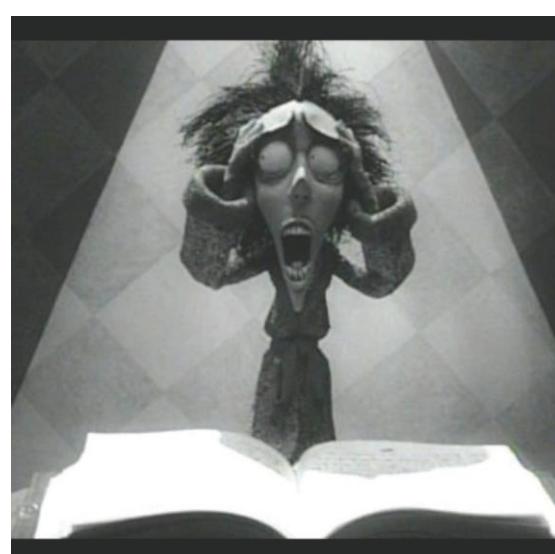


FIGURA 39 – Vincent em contrastes de luz, sombras e variações de cinza.



FIGURA 40 – O vampiro Nosferatu, em *frame* do filme de F.W.Murnau.

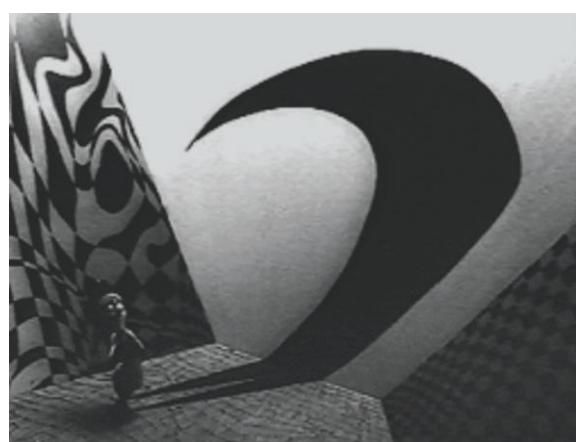


FIGURA 41 – O contraste de sombras e claro-e-escuro em *Vincent*

Os cenários de formas expressionistas de *O Gabinete do Dr. Caligari*(fig.42) mostram notável semelhança com os de *Vincent*. Suas portas são desproporcionais, as janelas são desenhadas em linhas trapezoidais e há a contrastante dramaticidade do claro-escuro (figs.39-41; fig. 43). Na imagem da Figura 41 é possível percebê-lo: o contraste dramático da sombra de Vincent se agiganta nas paredes do cenário para a animação, que apresenta semelhança com os cenários de *O Gabinete do Dr. Caligari*. O contraste entre claro-escuro pode ser igualmente observado nos *frames* apresentados nas Figuras 37 e 38. O filme Nosferatu apresenta características semelhantes com relação ao uso de contraste dramático: no *frame* do filme de F.W.Murnau apresentado na Figura 40, o vampiro Nosferatu sobe a escada e tem

seu perfil delineado por sua sombra em preto, em contraste dramático com a luz. Uma escadaria também fez sua aparição em *Vincent*, exageradamente alta e com degraus irregulares, em um efeito que denota dramaticidade e intransponibilidade (fig.38).

Além dos detalhes do cenário, tal tendência ao exagero é presente em *Vincent* também no seu gestual: a interpretação arrebatada e teatral, típica do cinema mudo, também é comum à personagem *Vincent*. Seu modo de mover-se levemente encurvado pelo cenário e as expressões faciais bem distinguíveis são herdados do Expressionismo Alemão e do cinema mudo.

A preferência estilística por contornos delineados e por um exato detalhamento das formas também pode ser percebida nos bonecos utilizados na obra. O exagero de informação estética relaciona-se ao que não pertence a esse mundo, mas ao universo onírico, que evoca nossos desejos secretos e pulsões.

A artificialidade da estética em *Vincent* também é salientada por Eisner (1985,p.67) como própria do estilo expressionista e pode ser percebida a partir da escolha da técnica do *stopmotion* e do desenho caricato para a personagem e seu entorno. Almejou-se, enfim, apresentar algo que, apesar de não aludir à realidade, posto que se trata de uma animação, transmitisse a presença de um objeto, um ente. Bonecos e figuras monstruosas distorcidos sobre um fundo escuro, longas escadarias e túneis sombrios são parte do cenário, e se mostram coerentes com a afirmação de Eisner, por seu exagero de contraste e a irracionalidade que resulta deste exagero (*idem*).

O Expressionismo Alemão foi um estilo artístico, além de um estilo cinematográfico, que possui adeptos até os dias de hoje. Caracterizava-se pela expressão aguda de emoções e sentimentos por meio de formas distorcidas, cenários desvairados e figurativismo não-realista, além de uma cartela de cores e formas que aludiam ao nervosismo, instabilidade e choque. A conceituação de tal estilo baseava-se na não-aceitação do mundo em um dado contexto e apresentava-se como uma forma de manifesto⁵⁷.

⁵⁷ No pós-guerra, o Expressionismo emerge através do Expressionismo Abstrato, com o *Action Painting* (e *Color Field Painting*), e, recentemente, na pós-modernidade, com o Neo-Expressionismo. No contexto estilístico, as linhas e as cores expressam as emoções em lugar de representar o mundo exterior. A linha é emocional, deformadora, nervosa, angulosa. A cor contém alto grau expressivo, com ênfase no uso de cores contrastantes e puras. Atualmente, o termo Expressionismo é aplicado de modo mais específico, constituindo-se numa espécie de Neo-Romantismo, relacionando-se de



FIGURA 42 – O cenário de *O Gabinete do Dr. Caligari* (1922)

Vários artistas plásticos alemães que eram expressionistas se uniam em grupos de arte para realizar performances e produzir arte em conjunto. Um destes grupos, intitulado *Der Sturm*⁵⁸, foi responsável pela configuração visual do filme *O Gabinete do Dr. Caligari*. Dele partiu a configuração visual do filme e sua conceituação, juntamente com o diretor Robert Wiene.

O estilo parece inserir-se adequadamente em obras de cunho gótico, pois relaciona-se com o aspecto subjetivo e procura dar forma plástica aos sentimentos e dramas humanos, conforme apontado pelos estudiosos do MAC em sua definição para o Expressionismo como um todo. Existe uma “predominância dos valores emocionais sobre os intelectuais” (MAC,2011); o estilo apresenta “pesquisa no plano psicológico” (*idem*), exibindo formas distorcidas, contrastes inesperados e “preferência pelo trágico e sombrio” (*idem*). Para o autor Siegfried Kracauer(1988), o discurso percebido em *O Gabinete do Dr. Caligari* está relacionado à apresentação da “alma enfrentando uma alternativa aparentemente inevitável entre tirania e caos” (1988,p.97), em um contexto social e político. Os contrastes inesperados

maneira trágica à angústia de nosso tempo. (Museu de Arte Contemporânea da USP, MAC – USP, em São Paulo. Disponível em: www.mac.usp.br. Disponível em: 2 out 2011).

⁵⁸ Do alemão: A Tempestade. Diversos grupos expressionistas possuíam nomes peculiares: A Ponte (*Die Brücke*); O Cavaleiro Azul (*Der Blaue Reiter*), Grupo Novembro (*November Gruppe*), Nova Objetividade, (*Neue Sachlichkeit*).!

traduziriam, para o autor, a passagem tortuosa da alma perante tais conflitos e então a conjugação da luz com a escuridão seria essencialmente conceitual. Kracauer afirma que “a alma era a virtual fonte de luz”, neste estilo cinematográfico e nesta obra fílmica em especial, sendo que a iluminação era elaborada de modo a marcar o cenário propositadamente artificial como um “cenário da alma” (*idem*,p.92).

Tais parâmetros corroboram a teoria de Eisner mencionada anteriormente (1985,p.67) e apontam para a influência do estilo como essencial para a cinematografia burtoniana, e em especial para os filmes que integram o *corpus* deste trabalho, como *Vincent*.

O garoto possui uma aparência peculiar. Seu corpo é pequenino, frouxinho, facilmente identificável como infantil. Os pequenos braços se movem de modo um tanto rígido, devido ao limite de flexibilidade que o *stopmotion* permite aos seus bonecos. Sua cabeça, exageradamente maior do que seu corpo, pode ser definida como grotesca e resulta algo cômica e caricatural.



FIGURA 43 – Frame de *Vincent*: bonecos em *stopmotion* em um fundo negro.

Além da desproporcionalidade entre o tamanho de sua cabeça e de seu corpo, seu rosto também apresenta elementos relacionados ao Grotesco, conforme definido anteriormente: a forma, excessivamente ovalada para o rosto típico de uma criança de sua idade, é alongada e o queixo, pontudo (fig.44). De acordo com a definição de Grotesco vista anteriormente, a desproporcionalidade de um membro

pode estar relacionada à comicidade nervosa do caos (SODRÉ e PAIVA, 2002,p.56), e com a irracionalidade expressionista (EISNER,1985,p.67). No caso de *Vincent*, tal relaciona-se, também, com o estilo burtonesco de tender ao exagero e à teatralidade forçada, o que pode ser observado em diversas obras. A presença assustadora e simultaneamente atrativa e cômica do Grotesco pode ser observada especialmente no caso da personagem *Vincent*, por se tratar de uma criança. A capacidade amedrontadora de uma personagem burtoniana é, muitas vezes, suavizada pela capacidade de entretenimento cômico e/ou poético-dramático que está embutida em sua construção, o que ocorre em *Vincent* em maior grau no primeiro caso, e em um grau um pouco menor – mas existente – no segundo. Em especial, por tratar-se de um filme de temática juvenil, a estrutura da personagem combinou elementos da ordem do cômico, além do dramático.

O *dark*, entretanto, foi mantido; para articulá-lo adequadamente, toda uma concepção estética e discursiva foi elaborada, para que a poética e musicalidade do poema narrativo e a comicidade presente da obra deixasse os níveis de *darkness* adequados para uma animação infanto-juvenil. Apesar disso, o excesso de soturnidade em *Vincent* fez com que o filme houvesse sido engavetado por alguns anos e que fosse sugerido um outro final para a narrativa, o que não foi aceito pelo diretor e sua equipe.



FIGURA 44 – *Vincent* comporta-se como um adulto.

Os olhos fundos e enormes são arredondados e apresentam emoções que variam entre alucinações prazerosas e arrebatamento dramático, o que é enfatizado por suas olheiras fundas e escuras. O olhar de Vincent é apresentado de acordo com as mudanças de humor e de situação na trama. Este olhar pode ser grave e dramático, e alucinado quando está absorvido pelos delírios de seu universo onírico e se transforma em Vincent Price. Entretanto, dá lugar a um olhar tenso, quando o menino está na presença de sua mãe,

Posturas típicas de um adulto, como o hábito de fumar e o uso de um robe de estilo antigo e senhoril (fig. 44), compõem a personagem de mentalidade adulta, ainda que imatura. Vincent comporta-se como uma espécie de “menino velho”, assumindo posturas incompatíveis com sua idade porém deixando transparecer que tal mundo de fantasia sinaliza seu lado infantil. Sua vestimenta muda, na trama, de acordo com as experiências que o menino vivencia, no exato momento em que acontecem, e podem mudar de um *frame* a outro, repentinamente. De acordo com Sandra Fischer,

A vestimenta, em seu conjunto diversificado de peças de roupas e acessórios, constitui-se como uma linguagem, como um conjunto significante que apresenta um plano de expressão e um plano de conteúdo. Considerando a linguagem como um sistema de signos convencionados que possibilita comunicar idéias e sentimentos, a seleção e a combinação específica de elementos do vestuário e de seus respectivos itens complementares, realizadas pelo sujeito, constituem uma fala, um discurso, um texto. (FISCHER, 2008, p.1-2).

Assim, a mudança de indumentária em *Vincent* é essencial para a construção dos efeitos de sentido no curta-metragem, de modo que estas vestimentas possam comunicar diferentes significados e pontuar diferentes momentos e vivências da personagem dentro da trama. Vincent passa de menino a cientista louco, de criança imaginativa a viúvo, conforme indicado pela narrativa e pela sua indumentária cambiante, em um piscar de olhos. O menino apresenta-se com uma camiseta listrada (fig.45), como barras de uma prisão; a cela em que Vincent se encontra é sua própria realidade, a qual ele nega em prol de uma outra que lhe é mais interessante, o mundo em que personifica seu ídolo. Em seguida, tal vestimenta infantil dá lugar a um robe longo e cigarreira, que apresentam um estilo estético que alude aos filmes que Vincent Price estrelara, onde este aparecia em

robes e mantôs de seda e, freqüentemente, fumando. A mudança de indumentária, bem como de seu gestual, revela que Vincent Malloy dera lugar a outro Vincent, na imaginação do menino: Price. O ato de fumar e seu andar altivo mostram, ainda, a inadequação de tal atitude por parte de uma criança; tal gestual é acompanhado por mudanças de cenário e pelas expressões faciais da personagem, e deixa claro que o filme apresenta uma narrativa sobre fantasia e de que esta é, no mínimo, excêntrica.



FIGURA 45 – Vincent de camiseta listrada.



FIGURA 46 – Vincent em contato com sua mãe

Os cabelos pretos, em pontas e em desalinho, seriam, mais tarde, vistos em outras personagens de Burton, e assemelham-se aos do próprio diretor, bem como o

de outras figuras de relevância cultural na década de 1980 e 1990 e que foram contemporâneas ao diretor durante sua ascensão como *autor* de cinema. São elas o cantor Robert Smith (fig.4 e fig.49), da banda *The Cure*, a personagem Sandman, da série de *GNs* publicadas pela Editora Vertigo (fig.2)⁵⁹. Futuramente, o mesmo estilo de cabelos seria incorporado à personagem Edward, de *Edward Mão-de-Tesoura* (1990), estudado no próximo capítulo. Todas estas *personas* possuem o denominador comum de expressar um senso de diferença perante o senso estético vigente em um dado meio ou contexto, dentro de um produto de cultura *pop* dos anos 1980 e 1990. Todas elas tendem a expressar a estética *dark* e o conjunto de valores do gótico, ainda que em graus diferentes. Sandman é grave, eterno e crítico, amoral e fatalista. Robert Smith expressa poética e sarcasticamente o não-pertencimento a uma sociedade superficial por meio de suas letras, música e de um visual que era, na época, diverso daquele ostentado pelas bandas e cantores do *mainstream* em sua cena musical; Edward é, também, poético e visto como um *outsider* na sociedade que inicialmente o acolhe⁶⁰. Vincent possui algumas características relativas a Edward em uma espécie de estado bruto – e apresenta uma certa amoralidade juvenil.

Os cabelos de Vincent mudam durante o desenrolar da narrativa, o que apresenta significação especial, considerando-se os pontos citados no parágrafo anterior e de que se trata, afinal, de um filme de Tim Burton. Em momentos em que este interage com sua mãe, ou quando vivencia sua realidade de menino como qualquer outro de sua idade, seu cabelo está mais baixo, o que poderia significar condescendência e resignação (figs.45-47). Ao se transformar em sua *persona* ou *alter ego* Price, seu olhar revela que a personagem está envolvida em suas alucinações e o cabelo acompanha tal mudança: se ergue, eriado e revolto (fig.48), se assemelhando ao corte de cabelo de Robert Smith (fig.49), mencionado no parágrafo anterior. A passagem apresentada pelas figuras 56 até 61 sugere tal transformação.

⁵⁹ Ver capítulo 1.

⁶⁰ Ver próximo capítulo."



FIGURA 47 – Vincent possui um estilo de cabelo mais comportado e usa sua camiseta listrada quando na presença de sua mãe.



FIGURA 48 – Vincent possui cabelos eriçados, ao vivenciar os delírios em que se transforma em Vincent Price.

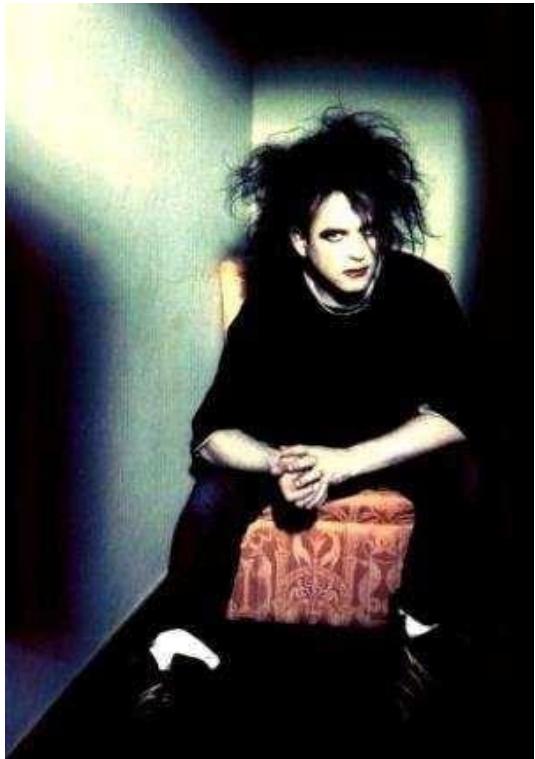


FIGURA 49 – Robert Smith, vocalista e mentor da banda *The Cure*

A cena de abertura do curta-metragem foi selecionada para análise, por exibir aspectos importantes relacionados aos efeitos de sentido em *Vincent*. Os referenciais góticos estão todos lá: primeiramente, um gato preto, que, embora possa ser considerado como um símbolo universal de goticidade e superstição, poderia estar relacionado a Edgar Allan Poe, autor do conto intitulado *O Gato Preto*⁶¹. A música triste e soturna, ao som de flauta, um instrumento antigo e popular no século XIX, abre o filme. A trilha sonora originalmente composta para o filme pelo compositor Ken Hilton, incluiu a versão gótica para *Streets of Cairo* (1893), de James Thornton, também conhecida como *Snake Charmer*. Tal trilha, certamente, não apresenta o tipo de melodia comumente voltada ao público infantil. Uma árvore negra de galhos secos, lúgubre pela notável ausência de vida, ladeia um muro de pedras, alto e quadrado. As letras de inspiração gótica anunciam o nome do herói-título.

O som de bichos e natureza pontua o início do filme. A árvore está morta, sem folhas, frutos, ou flores, mas o som de tais bichos indica vida, assim como a presença do gato. O Gótico articula, freqüentemente, um discurso sobre a vida, à luz

⁶¹"#\$%&()%"56,.7,'89"8;/;<=0;.">,9"

da representação de seu oposto, a morte; assim, apresenta-se em metáforas sobre o sombrio, por meio do inverno, da noite, do negro, do seco. Os galhos enegrecidos da árvore evidenciam a dicotomia luz e sombra – vivo e morto – embalados por sons naturais e rodeados pela vida: um gato. Este, escondido atrás da árvore, esgueira-se e sobe o muro, não sem antes posicionar-se de frente. Sobe o muro e seu perfil esguio e de rabo longo percorre a murada em direção a uma casa. O filme é preto-e-branco, o céu é cinzento. Até aqui, o gato domina a cena, para então entrar por uma janela aberta, em um quarto de uma provável casa de classe média. Um menino toca a flauta, vestido com uma camiseta listrada. O reflexo da luz por meio da janela se posiciona exatamente em Vincent: o gato preto o conhece e quer seu colo. A voz de Vincent Price, conhecida pelos filmes de terror de que participou, começa a narrar o poema composto para o filme.

No início, ao falar sobre Vincent e suas qualidades de menino “bonzinho”, o plano frontal mostra o menino a inclinar-se ao gato e pegá-lo no colo; seus cabelos estão comportados e seu olhar, sereno. Ao exaltar suas qualidades de gentileza e boa educação, o *close* em Vincent mostra o gato a enroscar-se em seu rosto. Tudo está dentro do que se poderia considerar usual dentro do contexto de infância e da relação da criança com seu animalzinho de estimação. A voz prossegue e anuncia que o garoto quer ser como Vincent Price. No exato momento em que a narração menciona o nome do ator, a imagem de Vincent transformado toma o lugar do garotinho, ainda em *close*: cabelos eriçados, olhos esbugalhados e expressão facial de intensa dramaticidade. A camiseta é substituída, em um passe de mágica, pelo robe de modelo antigo e longo; no lugar da flauta, uma longa cigaretteira (fig. 53-57).

O gato não percebe a mudança, a princípio, e permanece no colo de seu dono. Ao virar-se para olhá-lo, se assusta com a visão de Vincent e produz um longo miado de horror, ao mesmo tempo em que pula com o pelo eriçado (fig.62-64). O herói gótico mirim não tem, nessa obra, ninguém que o reconheça como aceitável ou igual. Mesmo o gato preto, representativo de infortúnio em grande parte da cultura ocidental e companheiro de bruxas em muitas histórias e fábulas, o rejeita. Um pouco mais adiante, será possível perceber que este gato é o único ser que enxerga Vincent em sua versão metamorfoseada.

As qualidades referentes à gentil personalidade de Vincent são esmaecidas perante sua alter-realidade, ou seja, sua realidade paralela, *alterada* por meio de suas fantasias, quando está imerso em seu mundo imaginário. Vincent é um garoto

cordato, mas seu *alter ego* tem planos medonhos e aparência alterada. No início de sua narrativa *dark*, Tim Burton mostra um garoto especial, que, por ser assim, não poderia comportar-se como os demais poderiam esperar, nem mesmo seu animal de estimação “gótico”. A estética da cena exibe a presença “palpável” de Vincent por meio de seu boneco. Percebe-se o peso e a espessura de sua roupa e a aspereza de seus cabelos. Por não se tratar de um desenho bidimensional, mas um boneco, reitera-se a ideia de que ele realmente *existe*, como propiciado pelo *stopmotion* e como almejado por Tim Burton.

A rejeição por parte de seu amigo felino não faz o garoto voltar atrás em seu comportamento. Ergue-se, altivo e pleno de suas convicções. Ao abrir a porta do quarto em direção ao interior da casa, Vincent aparece, logo no próximo *frame*, à porta, já novamente caracterizado como o menino do início do filme, prestes a reunir-se com sua irmã menor. Ela está acompanhada dos animais de estimação da casa, com exceção do gato preto, que fugira minutos antes. O olhar dos demais habitantes da casa, como sua irmã e os animais domésticos, é representado nessa cena: a configuração estética de Vincent o apresenta como o menino que aparenta ser na superfície. Repentinamente, o menino apaga a luz ao puxar um cordão, e imediatamente todo seu ambiente escurece, com apenas um jato de luz a segui-lo. A referência estética remete ao Expressionismo Alemão e seus contrastes dramáticos. O mundo de fantasia do garoto é por ele acionado, com a atmosfera expressionista e *dark* a imperar em seu imaginário.



FIGURA 50 – Abertura de *Vincent*. O gato preto e esguio surge por detrás da árvore de galhos secos e posiciona-se à frente do muro.

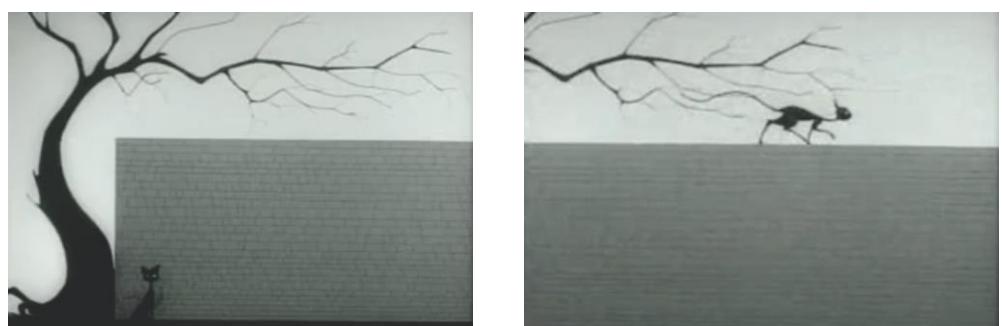


FIGURA 51 e 52 – Sequência: o gato se posiciona, olha para frente, e sobe no muro.

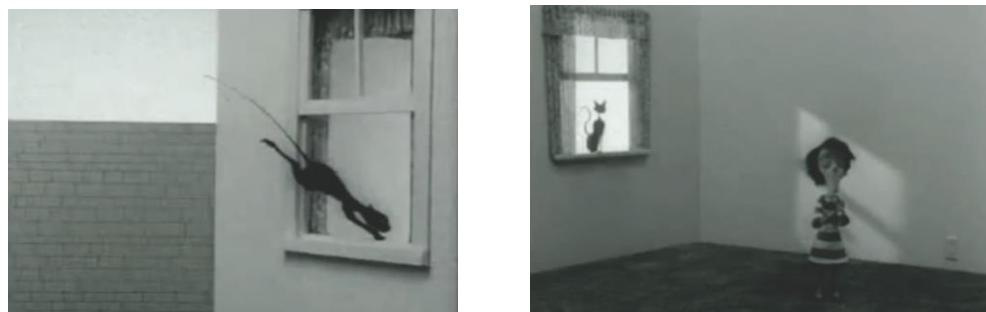


FIGURA 53 e 54 – o gato encontra uma janela ao longo do muro e entra: percebe-se que é Vincent quem toca a flauta, em destaque, sob a luz refletida através da janela.



FIGURA 55 – o gato se enrola em Vincent: são amigos.



FIGURA 56



FIGURA 57



FIGURA 58



FIGURA 59



FIGURA 60



FIGURA 61



FIGURA 62 – O gato se assusta com a transformação.

FIGURAS 56 - 62: a metamorfose imaginária de Vincent: de garoto a Vincent Price, percebida por seu gato preto. O *dark* assume sua personalidade.



FIGURA 63 – Vincent deixa que o gato se vá.



FIGURA 64 – Ao abrir a porta...



FIGURA 65 – ...Vincent está novamente de camiseta.



FIGURA 66 – Aparenta ser, novamente, o menino.



FIGURA 67 – ao puxar de um cordão, o *dark* ascende.

Vincent está preso em seu mundo imaginário, criado, perpetrado e acionado por ele mesmo. Seu interior está conectado a esse mundo e desconectado da realidade que o cerca. Conforme pode ser percebido por um dos quadros pintados quando da fase de concepção artística do filme (fig. 68), havia anteriormente a ideia de utilizar outro elemento recorrente em muitas das obras do diretor: o uso de amarras e costuras, cujo efeito poderia estar relacionado ao simbolismo frankensteiniano de emendar fragmentos e assim produzir vida a partir deles. De acordo com o estilo *Burtonesque*, o uso recorrente de costuras e fragmentos remendados relacionam-se com o sentimento de se estar amarrado, enclausurado a uma ideia ou estado, e a fragmentação do ser em um meio hostil, onde não há o senso de pertencimento; ainda, ao ímpeto de juntar-se, de se compor novamente frente às adversidades (SALISBURY,2006,p.122-123). Tal conceito reapareceria

futuramente, em filmes como *Batman*, *Edward Mãos-de-Tesoura*, *O Estranho Mundo de Jack* e *A Noiva-Cadáver*.



FIGURA 68 – Arte para *Vincent*.

A semelhança temática com *Frankenstein* é identificável, incluindo relações com a ciência e suas possibilidades de produzir metamorfoses e operar manipulação da vida, como quando Vincent pretende transformar seu cachorro em um zumbi, por meio do uso de máquinas em seu laboratório. O cinema do Expressionismo Alemão em geral apresenta um vilão, mau e temível, em uma atmosfera *dark*; em *Vincent*, a personagem título também se comporta muitas vezes como um vilão um tanto sádico, com as habilidades de um cientista que promove experiências apavorantes com as criaturas que lhe estiverem à mão. Vincent age como Dr. Frankenstein e sua investigação da vida envolve seu cachorro, sua tia, e o fato de dar asas à uma imaginação extremamente fértil. Para Kilgour, “desde *Frankenstein* de Mary Shelley a personagem cientista-louco é um dos mais populares trunfos góticos, uma figura entre cujos descendentes (de Dr. Victor Frankenstein) pode-se citar Dr. Jekyll, Dr. Moreau e incontáveis vilões de horror e FC” (1998,p.40). Vincent também descende de Dr. Frankenstein, embora não seja, propriamente, um vilão, conforme esse tipo de personagem é descrito pela autora. O cientista-louco é, também, um elemento narrativo popular no chamado cinema “B” de FC dos anos 1950 e 1960, outra referência importante para este filme.

O potencial cômico da trama suaviza o caráter assustador das fantasias da personagem, que não se apresenta como apavorante, mas como uma espécie de

pequeno aprendiz de Vincent Price que acaba por exagerar em seus delírios e paga um certo preço por isso. Em tais termos, a trajetória do garoto estaria, possivelmente, associada ao filme de animação *Fantasia* (1940), dos Estúdios Disney, em especial ao quadro⁶² *O Aprendiz de Feiticeiro*, dirigido por James Algar. Tim Burton é, declaradamente, fã da animação em que Mickey, a personagem principal, se encanta com o poder de seu mestre-feiticeiro e, ao vestir seu chapéu encantado, causa consequências desastrosas. O pequeno Mickey, tal como Vincent, perde-se em seus delírios fantásticos e experimenta uma sede de poder para o qual não estava preparado. Curiosamente, enquanto artista contratado da Disney, à época da produção de *Vincent*, Tim Burton havia sido informado de que havia o projeto de se fazer um segundo *Fantasia*, e ele estaria envolvido em tal projeto como desenhista. Ao invés de integrar tal projeto, Burton produziu *Vincent*.

Além de *Fantasia*, várias referências a filmes estrelados por Vincent Price são apresentadas ao desenrolar da trama. Há um grande numero de referências em *Vincent*, relacionadas a Edgar Allan Poe e ao diretor Roger Corman, que dirigiu diversas obras filmicas tendo Price como seu astro e Poe como inspiração temática. Corman foi um renomado diretor do denominado cinema “B” da década de 1960, cujos filmes de FC caracterizavam-se pelo sobrenatural fantástico. Isso corrobora a teoria de que Tim Burton possui profunda admiração pelo cinema dito *trash* e usa tal referência em sua configuração estética em imagem e narrativa.

A cena em que Vincent fantasia mergulhar sua tia em uma enorme tina cheia com cera líquida é uma referência ao filme *Museu de Cera* (1953), de André de Toth. Vincent Price interpreta o proprietário de um museu em que as estátuas de cera eram feitas com cadáveres recobertos pelo material. Vincent se inspira nas cenas vividas por seu ídolo no cinema e se alterna entre o papel de cientista(figs.69-71), o de artista-pintor (figs.72-73) e o de aristocrata de robe de seda(figs.60-63), ao vivenciar devaneios por meio dos papéis representados por Vincent Price .

^{4\$}"Também chamado *sketch*."



FIGURAS 69 e 70 – *Frames* : Vincent sonha tornar sua tia em um boneco de cera para seu museu



FIGURA 71 – *Frame de Museu de Cera* (1953).

A cena em que Vincent cava o jardim de sua mãe no desvario de encontrar sua imaginária esposa que havia sido enterrada viva em um cemitério imaginário, leva a identificar traços da obra *A Queda da Casa de Usher*, de Poe, e de sua adaptação para o cinema dirigida por Roger Corman em 1960. Existem, ainda, referências ao filme *A Mansão do Terror*, de 1961, versão do conto *O Poço e o Pêndulo*, também escrito por Poe, e *O Castelo do Terror*, de 1963. Todos são estrelados por Price e dirigidos por Roger Corman.

Por fim, a referência absoluta em *Vincent* é o poema *O Corvo* (*The Raven*), citado anteriormente. A obra de Poe rendeu, novamente, um filme de Roger Corman, de mesmo título e filmado em 1963, entretanto, desta vez, tratou-se de uma sátira. Naturalmente, o filme tem Vincent Price como protagonista. *Vincent* apresenta inúmeras referências a esta obra fílmica, além do poema em si. Price aparece lendo um livro de Poe, tal como Vincent; e dirige-se, seguido de um corvo, a uma espécie de laboratório cheio de teias de aranha e poções fumegantes, usando um robe de seda, indumentária também escolhida por Vincent Malloy. A personagem de Vincent Price, nesta obra fílmica, também chora a morte de sua falecida esposa, cujo retrato, objeto de tortura para seu esposo, jaz pendurado na parede. O mesmo ocorre com a imaginária esposa de Vincent.



FIGURA 72 - Frame de *Vincent*. Ver figura 73, para um paralelo com a filmografia de Vincent Price.



FIGURA 73 – Frame de *A Mansão do Terror* (1961).

Tim Burton utiliza-se, enfim, de estratégias intertextuais como forma de composição narrativa e estética. Cita várias de suas referências-mor e constantemente cita também a si mesmo e seus trabalhos, por meio de elementos identificáveis em repetição, ou organizados como “releitura”, extraídos de várias de suas obras ao longo de sua carreira, conforme mencionado anteriormente, no pensamento de Frierson (2009). Sobre o assunto, Salisbury menciona a ligação do diretor com tais filmes como resultante de uma profunda admiração por tais obras, porém o diretor refuta a hipótese de que se trataria de referências propositais ou cópias. Para o diretor, elementos relacionados à sua formação cultural, de ordem literária, cinematográfica ou de cultura de entretenimento foram impactantes em sua formação, e assim, tais elementos aparecem e reiteram-se em sua obra, porque deles emana um discurso de goticidade e de alteridade (SALISBURY,2006,p.16-19). O mesmo processo aconteceria ao reutilizar elementos visuais e textuais previamente apresentados em outros filmes de sua autoria, pois, para Burton, ainda possuem grande potencial de significação e são, por isso, recriados ou reinseridos pelo diretor.

Outros elementos mencionados por Felipe M. Guerra são identificáveis: o verme gigantesco que aparece em *Vincent* seria reutilizado mais tarde em *Os Fantasmas se Divertem* (1988) e em *O Estranho Mundo de Jack* (1993); o cachorro é uma constante, e, além do fiel cão Abercrombie, em *Vincent*, tal figura aparece em

Frankenweenie (1984), realizado em *live action* após *Vincent* (1982) e em *A Noiva-Cadáver* (2005). O laboratório do garoto, inspirado no cinema de FC e em Roger Corman, em especial, seria utilizado novamente em *Edward Mãos-de-Tesoura*. Gatos, em especial negros, são comuns em filmes burtonianos. Esqueletos são também constantes, e vistos em diversos de seus filmes, bem como em um vídeo musical que dirigiu a pedido da banda *The Killers*, intitulado *Bones*. Em *Vincent*, mãos de esqueletos buscam pelo menino quando este está amargurado pela morte de sua imaginária esposa e incompreensão do entorno quanto aos seus dilemas interiores, mencionados também no poema-narrativo, ao aproximar-se do epílogo do drama-comédia gótico em animação.

Ao final da trama, com os desvarios de Vincent atingindo um grau máximo, ao declamar o final do poema *O Corvo*, de Edgar Allan Poe, de forma dramática, a personagem parece jazer inerte, inanimada, no chão. A comicidade dá lugar a um final arrebatador e sublime, para a personagem Vincent e sua catarse emocional-sobrenatural. Diante da exacerbação das emoções, a mente de Vincent se entrega às alucinações que não consegue mais administrar, e se vê entregue à sua *darkness*, e cercado por ela. O diretor explica que houve sugestões por parte dos Estúdios Disney de que mudasse o final para um final feliz, conforme mencionado anteriormente. A ideia proposta pelos Estúdios era mais comercial e sugeria que o pai de Vincent entrasse, acendesse a luz e o convidasse para um jogo de *baseball* ou futebol. Tim Burton negou-se a fazê-lo, explicando que esse era exatamente o final que Vincent jamais poderia ter, negando a crítica de que o filme teria um fim triste ou deprimente (SALISBURY,2006,p.17). O diretor defendeu a ideia de que finais felizes são, em geral, extremamente artificiais e que, neste filme em especial, um desfecho desta espécie tiraria o foco da trama, de se apresentar o mundo por meio dos olhos de Vincent (*idem*). Além disso, adicionaria o elemento de trivialidade à personagem, o que contrastaria demasiadamente com a ideia de goticidade proposta pelo filme.

O final burtoniano mostra imagens distorcidas em espiral, girando tal como a mente de Vincent. Objetos pulam ao redor do garoto, monstros provenientes de sua própria imaginação. A atmosfera mantém-se sombria até o fim do curta-metragem. O plano é frontal e em *close*, mostrando a mudança de expressão de Vincent em claro-escuro dramático. O garoto jaz no chão de sua imaginária catacumba, e recita a última parte do poema *O Corvo*, ou *The Raven*, de Poe: "And my soul from out that

*shadow that lies floating on the floor,
Shall be lifted- Nevermore!"⁶³*

Para o diretor, o roteiro não incluiu a morte de Vincent, mas sim, o fato de que ele está imerso em seus delírios arrebatadores, a enxergar seu mundo por uma ótica muito particular e permeada por fantasias, como qualquer criança em seus jogos de faz-de-conta. O final, entretanto, é aberto às mais diversas interpretações. A música-tema de abertura retorna, a cena fecha em *fade*. A atmosfera em *darkness* ascende.

O herói gótico mirim possui qualidades como criatividade e imaginação fértil, que não são percebidas e/ou apreciadas pelo seu entorno. Ainda que tais ideias possam não ser consideradas como louváveis, Vincent é uma criança que possui profunda capacidade intelectual e dramática e por isso se sente incompreendida pelos habitantes da realidade trivial que a cerca, por exemplo, sua mãe e familiares. A estética *dark* é utilizada para mostrar o lado sombrio, porém profundo, do menino – e do ser humano – e seu lugar de refúgio fantasioso da realidade que considera desinteressante. Como discurso mais profundo, *Vincent* pode aludir à capacidade do ser humano, e em especial, da criança, de questionar a realidade, sonhar, envolver-se em jogos de fantasia e espelhar-se em seus ídolos, o que não é sempre compreendido por aqueles que o cercam. A criança, como defende Dr. Seuss, possui uma capacidade que lhe é inerente: de dar as asas à imaginação e, metaforicamente, voar, em seus jogos de faz-de-conta, e isso não causa dano a ninguém. Quanto ao discurso gótico, a ideia é de que, apesar de suas fantasias serem um tanto extremas, Vincent é um bom garoto, afinal, e incapaz, realmente, de causar algum mal. Novamente, o discurso do herói gótico – aqui, um tanto às avessas – de não se julgar aquele que parece diferente, confundindo elementos externos por seu caráter.

Vincent apresenta uma narrativa engraçada e gótica, assustadora e repleta de referências cinematográficas e literárias, que está esteticamente estruturada por elementos artísticos e expõe um discurso que aponta para as agruras de um indivíduo que, desde tenra idade, possui anseios de natureza diversa aos demais. O cenário baseado na estética do Expressionismo Alemão e a composição imagética

⁶³ Do Inglês, em tradução livre: "E minha alma, da sombra, que jaz flutuando ao chão, se elevará/ Jamais".

da personagem-título, com suas roupas, cabelos e gestual, representam a natureza imaginativa de Vincent, e articulam, por fim, vários elementos relacionados ao gótico burtonesco presentes nesta obra de inspiração *dark*.

4. EDWARD

4.1. PRÍNCIPE CYBER-GÓTICO

*Pourtant, qui ná serré dans ses bras un squelette,
Et qui ne s'est nourri des choses du tombeau?
Qu'importe le parfum, l'habit ou la toilette?
Qui fait le degoûté montre qu'il se croit beau.*

Danse Macabre – Charles Baudelaire⁶⁴



FIGURA 74 - Edward, em *Edward Mão-de-Tesoura* (1990), vê seu rosto, cheio de cicatrizes, refletido em suas tesouras.

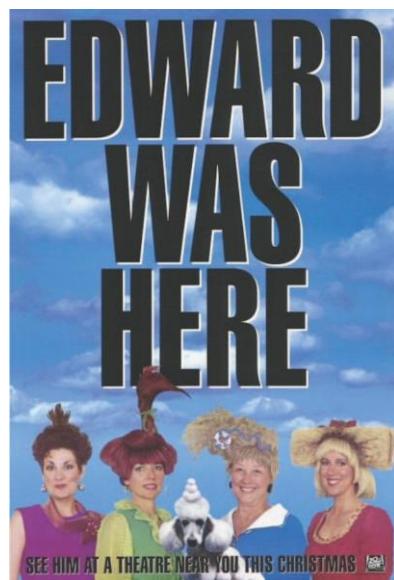
Após o encerramento das filmagens de *Batman '89* e do período de divulgação extensa para promover o filme que viria a se tornar um *blockbuster*⁶⁵, a década de 80 termina e apresenta Tim Burton ao público e às produtoras de grande porte como um diretor já consagrado, tido como polêmico e excêntrico por seu

⁶⁴ do Francês: "Mas quem nos braços nunca teve um esqueleto/Ou sequer uma vez não se nutriu do além?/ Que importa o aroma, o traje, o enfeito mais faceto?/Quem de raro se faz crê-se belo também". Dança Macabra - Charles Baudelaire

⁶⁵"do Inglês: um filme de orçamento alto e que angaria grande bilheteria."

currículo de filmes até então⁶⁶ e pelo impacto de filmes como *Os Fantasmas se Divertem* (1988) e *Batman '89* junto à cultura de entretenimento da época, com um grande público dentro das salas de projeção e massivas campanhas de *merchandising*. Abre-se uma nova década com novas expectativas para o diretor, que utilizou uma estratégia que admitiria mais tarde como sendo seu modo de perpetuar sua motivação em fazer cinema: usou o dinheiro obtido pelo sucesso comercial de *Batman* para filmar uma obra de cunho mais poético, desta vez com a liberdade criativa por ele sempre almejada.

O filme foi lançado no Natal de 1990, e, embora não tenha tido um orçamento milionário, foi alardeado como a nova produção do diretor para a estação, com pôsteres em diferentes estilos e campanhas de *merchandising* que enalteciam a capacidade imaginativa de Tim Burton.



Figuras 75 e 76 – Pôsteres promocionais de 1990.

⁶⁶ Até 1989, Tim Burton havia produzido diversos filmes. Algumas produções foram realizadas em Super 8 sem o auxílio dos Estúdios Disney, que, por sua vez, financiou *Vincent* (1982) e *Frankenweenie* (1984), este último tendo sido aprovado pelos Estúdios após o inesperado sucesso de *Vincent*. Em seguida, o diretor foi escolhido para dirigir *Pee Wee's Big Adventure* (1985), um longa-metragem feito a partir de uma série de TV que foi sucesso na TV americana nos anos 1980, além de outros trabalhos para a TV. Por fim, *Beetlejuice – Os Fantasmas se Divertem* (1988), que contava com astros como Michael Keaton e Winona Ryder, trouxe notoriedade e atenção por parte de público e dos grandes estúdios ao trabalho do diretor que, até então, era considerado como novo e inexperiente para produções de grande porte, embora fosse agraciado pela crítica. *Beetlejuice – Os Fantasmas se Divertem* já trazia os elementos que seriam essenciais para a cinematografia burtoniana: fantasmas, humor sarcástico, heróis e anti-heróis *outsiders*, ou seja, que estariam fora de um formato que poderia ser considerado comum ou ordinário.

O romance de FC gótico *Edward Mão-de-Tesoura* foi lançado logo no início da década de 1990. Foi selecionado para integrar o *corpus* deste trabalho por haver sido escrito e idealizado visualmente pelo diretor e por ele produzido com total liberdade criativa. Além disso, o filme foi alardeado pela crítica e pelo próprio diretor como a produção mais importante de sua carreira, descortinando o estilo de cinematografia que viria a ser a sua marca registrada. Tim Burton concedeu ao herói-título uma estrutura imagética que poderia ser considerada um exemplo clássico de duas estéticas em fusão: o gótico e o *cyberpunk*.



FIGURA 77 – Edward e Kim⁶⁷ (por Johnny Depp e Winona Ryder) em foto promocional para o filme.

Uma espécie de filho ficcional contemporâneo do herói gótico tradicional, Edward possui cabelos negros, pele alvíssima e tesouras no lugar de suas mãos. Ele é apresentado como um *cyborg* desajustado em uma sociedade estranha e

⁶⁷ Na foto promocional, Edward ostenta sua Indumentária *cyberpunk* estruturada para uma espécie de príncipe gótico, de intenções nobres e atitude cavalheiresca. Kim, sua “princesa” eleita, o abraça, já que ele não pode envolvê-la em seus braços.
“

contrária tanto à sua aparência quanto aos seus princípios. Resistência a integrar o *modus operandis* convencional e percepção romântica que atinge graus de heroicidade trágica são características marcantes do caráter desta personagem, cuja construção é complexa e traz diversas referências culturais, conforme veremos a seguir. Entender alguns aspectos importantes concernentes ao gótico e ao *cyberpunk* é fundamental para melhor compreensão sobre a relação entre as duas estéticas entrelaçadas nesta obra filmica. Por esse motivo, foram incluídas nesse capítulo em maior detalhe.

4.2. GÓTICO PER SE E CYBER TANGENCIAM-SE

O gótico se constitui de uma aura não-realista e romântica⁶⁸, e tal característica o relaciona como forte determinante ideológico de promoção à liberdade (HAWKINS,1999). O gênero articula aspectos imagéticos e não imagéticos que lhe são particulares e que permitem identificar semelhança não casual com a estética *cyberpunk*. Tal expressão, por sua vez, refletiria, em parte, uma espécie de gótico revisitado que articula questões pertinentes a ambos, tanto da ordem da imagem quanto da ideologia que esta estética transmite. Hawkins (1999) afirma que tais particularidades do imaginário gótico são comuns à estética da subcultura *cyber*, como a já citada atmosfera de não-realismo e estranhamento fantástico, típica de sonho ou de algo que foge ao domínio da realidade, associada ao Romantismo Gótico. Tais questões propõem a criação de um cenário que transponha no filme a representação de um mundo de fantasia, seja este irreal ou apenas não-existente na realidade de um dado indivíduo, o que remete ao sentimento de escapismo que incita à busca por um mundo diverso por parte da personagem gótica, conforme citado por Hawkins (1999). Esta é, também, uma das características da atmosfera da FC, na literatura e no cinema, que sugere uma *corporificação* dos desejos e anseios do indivíduo, tal como exposto por Aldiss, que afirma:

Ficção científica não é mais escrita para cientistas do que estórias de fantasmas são escritas para fantasmas. Muito freqüentemente, o científico veste as roupas da fantasia. E fantasias são tão significativas quanto a ciência. Os fantasmas da tecnologia agora corporificam perfeitamente nossas esperanças e ansiedades. (ALDISS,1975,p.01)

Na estética *dark burtonesca*, há um diálogo entre fantasia sobrenatural e ciência, de modo a representar as ansiedades do indivíduo frente às questões de alteridade, identidade e romantismo. Amaral explica a representação da alteridade

^{4&11}O estilo romântico, como característica conceitual artística e literária, prima pela intensa inspiração na emocionalidade, de tipo grandioso, em detrimento da confiança na razão e na expressão contida. O mundo passa a ter seus contrastes exacerbados. O amor à natureza e admiração por seus fenômenos, e o desejo de ruptura para com moldes e cânones estabelecidos pela Tradição para favorecer a livre expressão atinge, na literatura e na arte, graus de heroicidade e tragicidade lírica. (GOMBRICH, 2006, p. 361-377)""

em uma peça fílmica de FC como a representação do *duplo* ao homem, que, em conflito com o humano, apresenta “questionamentos, assim como a validade, identidade e existência do ser humano” (2006,p.60). No cinema burtonesco, o discurso de alteridade se apresenta como integrante do ideário ético gótico em roupagem FC “retrô”, ou seja, em uma estética não necessariamente futurista ou presente, mas relacionada a filmes produzidos em épocas passadas. Considerando-se o pensamento de Landrum, que considera o imaginário gótico como fundador conceitual da FC (LANDRUM, 1999, p.22), é possível compreender que os gêneros de FC de horror e de mistério geraram reflexos na construção da estética e ética *cyberpunk*, por conseguinte. O *cyberpunk* herdaria seu “genótipo” conceitual a partir do gótico, o que pode ser observado, conforme Amaral, por meio do discurso de alteridade que os gêneros articulam (AMARAL,2006,p.61-63). Isso pode ser percebido com relação à construção de suas personagens e o modo como são apresentadas.

No que diz respeito à tal construção, a FC muitas vezes promove a representação do “ser” ou “ente” adicionado daquilo que seria uma espécie de aparato corpóreo; desta forma, este passa a ostentar uma imagem que pode-se considerar não-usual ou fantástica, conforme os padrões de realidade em que vivemos. No caso do gótico *per se*, tais questões estão comumente relacionadas ao sobrenatural, ao que é não-humano, ao dúvida e que articula uma vida além da realidade conhecida por todos, sendo, portanto, característico do gênero o “ar mágico e inexplicável”, e a sobrenaturalidade (AMARAL,2006,p.61); no caso da FC, o discurso é de um diálogo de tom mais “racional” e científico. De qualquer modo, ambos representam o indivíduo fantástico como um “duplo ao homem”, de natureza extraordinária, seja esse “um alienígena, uma máquina dotada de inteligência artificial ou um robô” (AMARAL,2006,p.58), ou, ainda, um ser espectral dotado de características extra-humanas. Este aparato corpóreo refletiria a ideia de não-realismo por meio da articulação da tecnologia. Combine-se a isso a aura de mistério e de lugubridade emprestada do horror gótico para compor a cosmética romântica da figura de um herói incompreendido e incomum, e completa-se a questão imagética do estranhamento pertinente ao gênero: a cosmética neo-gótica *cyberpunk*. Assim, a aparência de replicante, de guerreiro *underground* urbano da subcultura *cyberpunk* se estrutura, simpática aos oprimidos e *diferentes*, hostil ao que é imposto pelo *mainstream* e combativo do “sistema”. O guerreiro gótico

cyberpunk se apresenta orgulhosamente soberano em suas vestes compostas de tachas, fivelas e negro, que emanam certo perfume ficcional e que se compõem de modo cuidadosamente organizado. *Cyber*, *cyberpunk* e Ficção Científica, no cinema, têm em comum o cuidado de estruturar a aparência de modo específico e impactante, de forma que esta possa produzir sentido a partir do visual, diretamente, em cena. Há a apresentação de um estilo estético que pode ser considerado como não-comum e que pode causar impacto sobre o que está ao redor, indicando uma certa aura de protesto ou da expressão de um sentimento ou postura.

4.3. O TEATRO DO DRAMA GÓTICO E SEUS HERDEIROS CONCEITUAIS

*“Say goodbye on a night like this
If it’s the last thing we’ll ever do
You never looked as lost as this
Sometimes it doesn’t even look like you”⁶⁹*

A Night Like This - Robert Smith

A ética anteriormente mencionada prima pela preferência pelos *excluídos* e pelo exercício da crítica à legislação vigente. Por meio da representação dos desejos e necessidades de poucos em uma obra fílmica, o herói gótico, essencialmente minoritário e coerentemente alheio ao sistema que rege a sociedade, é retratado com uma postura heróica final e com o discurso de não mais tolerar a carga de clausuras ou opressão impostas por outrem, frente a um panorama que funciona de modo diverso à sua vontade. Assim, também o sensacionalismo e o sentimentalismo como meio de expressão são próprios do gênero, conforme Hawkins (1999). O elemento final é a atitude anti-censura, ou respeito àquele que é diverso ao meio. Há, nesta questão, um papel importante ao comunicar o questionamento à obediência em detrimento da satisfação das emoções. O discurso exacerba a liberdade do desejar, encorajada por um sonho de conquista da autonomia e do livre-arbítrio. Tal seria o sentido mais profundo que é imbricado no discurso da literatura gótica, identificado, afinal, como partícipe crucial na ascensão do papel feminino, a partir do surgimento do Romance Gótico, em meados do século XVIII, até a contemporaneidade⁷⁰. Isto ocorreu a partir da obra *Frankenstein*, de Mary Shelley, em especial.

⁶⁹ Do Inglês, em tradução livre: Digamos adeus em uma noite como essa, nem que seja a última coisa que façamos / Você nunca pareceu tão perdido(a) quanto agora / Algumas vezes, nem parece você mesmo(a).

⁷⁰O Romance Gótico ascendeu gradualmente na preferência do público de sua época no século XIX. Tornou-se popular porque enaltecia a capacidade implícita de desejar, a liberdade de sonhar em oposição à impossibilidade da realização de alguns desejos intrínsecos ao ser humano, muitas vezes impedidos de realizar-se pelas restrições sociais do entorno e por seus costumes e/ou códigos. Segundo Hawkins, esse mecanismo funcionou como motivador da mulher, cuja liberdade de expressão era reprimida, remotamente ao surgimento e ascensão do gótico (1999). A presença de uma figura masculina que se manifesta na opressão e/ou como uma possível ameaça à figura

O discurso de liberdade e pró-diversidade estava presente de modo velado no romance gótico e propagado pela “mulher-agora-escritora”. *Frankenstein* representou um marco como atitude emblemática de independência feminina. Esta é a preponderante, embora não a única importância de *Frankenstein*.

O romance acabou por tornar-se um marco revolucionário, pois marca o início do amadurecimento de uma nova posição dos papéis dos gêneros em uma sociedade em evolução, o que trouxe uma mutação comportamental que favoreceu a liberação do imaginário, a liberdade de escolha de que Michel Maffesoli fala, quando cita que o “invisível” terá a necessidade de “ser mostrado pelo visível” (MAFFESOLI,1998,p.154). A escolha de algo material ou visivelmente manifestado que represente a individualidade feminina é identificável, por exemplo, por meio da moda, pela escolha de um *avatar* para o perfil de um indivíduo em uma rede social e naturalmente esse mesmo mecanismo se expande na construção da personagem cinematográfica, que nada mais é do que reflexo de algo que vai além daquilo que os olhos vêem. Como o autor coloca:

Assim, o mundo das formas, o mundo da forma, apanágio do poeta, não faz mais do que cristalizar o que se poderia chamar de desejo de unicidade que anima todas as coisas. Para além da fragmentação, inerente à vida mundana, há uma aspiração à convergência que a exigência poética personifica com perfeição” (MAFFESOLI,1998,p.111)

O mundo que o poeta acalenta – ou, neste caso, o herói gótico – é similar ao mundo a que Maffesoli se refere. Este mundo poderia ser o sonho alimentado pelo

feminina e à família como instituição é comumente encontrada em tal romance em uma representação metafórica da condição feminina de então (HAWKINS,1999). A sociedade essencialmente limitava a mulher à aceitação de seu papel submisso na sociedade e ao subjugô à família e à classe social a que pertencia por berço. A mulher passaria a utilizar-se do romance estilo gótico que era escrito, muitas vezes, pelas próprias mulheres com pseudônimos masculinos, como meio de comunicar uma mensagem revolucionária de forma velada, e obter assim pagamento por seus serviços em uma sociedade em que os empregos eram em maioria masculinos ou de subserviência (*idem*). Seguindo tal pensamento, é possível relacioná-lo com o fato de que *Frankenstein* é escrito em 1818 por uma mulher da aristocracia, Mary Shelley, em meio ao cenário de transição da Revolução Industrial inglesa (AMARAL, 2006, p.55). O gótico vem impulsionar a participação feminina na sociedade com sua ideologia libertária e, segundo Mayer (2008), inspira e transforma a mulher submissa à época. A mulher promove uma nova ideologia e ordem social pela expressão desta nova identidade espelhada no estranho herói gótico chegando à Era Contemporânea a partir do Medieval com uma atitude de participação social intensificada gradualmente (MAYER, 2008).

“

ideal gótico de integração a um dado *ethos* ou sociedade mesmo com todas as diferenças irredutíveis que fazem do herói alguém singular e desconectado da sociedade a qual ele almeja integrar. O gótico, portanto, sinaliza uma lacuna entre a vida dita “real”, na sociedade em que vivemos e do modo como a vivemos, e a vida *idealizada* no imaginário de certos indivíduos que com ela se identificam.

Além das questões acima, *Frankenstein* abre as portas do imaginário humano sobre a vida extra-humana, produto de investigação científica e humanista e não um presente místico originado nos reinos do Divino. A questão da mortalidade vencida pela técnica, por meio do uso da tecnologia como modo de perpetuar a existência, se tornou, indiscutivelmente, um dos grandes conflitos humanos. Tal conflito atua como prenúncio do imaginário tecnológico que tomaria o mundo, o que inclui as subculturas e os produtos culturais delas oriundos, desde o gótico *Frankenstein* até as redes sociais dos dias de hoje e seus perpétuos avatares. O filósofo Jean Baudrillard(2001) teoriza a respeito do sonho de vencer a mortalidade, discurso que é perceptível em *Frankenstein*, bem como na FC e na ficção *cyberpunk* de modo geral: a aquisição de uma suposta imortalidade seria o “o sonho último de nossas tecnologias” (BAUDRILLARD,2001,p.57), que, se realizado, mudaria totalmente a percepção do indivíduo sobre si mesmo (*idem*). A FC *cyberpunk* está presente ao apresentar uma “relação dicotómica entre mente e corpo, ou carne (*flesh*) e cérebro, humano e não-humano” (AMARAL,2006,p.33), este último, um dos elementos constituintes do *cyberpunk* em si, e que alude à ideia de dualidade, de ruptura, de fragmentação do indivíduo e, ainda, à desintegração do ser humano na modernidade, de que trata Friedrich Wilhelm Nietzsche (2002, p.169).

Conforme o pensamento de Amaral, a ficção *cyberpunk* também apresenta elementos relacionados ao Romantismo, Surrealismo e Simbolismo. Segundo a autora, estes três estilos compõem o berçário *conceitual* do gótico (AMARAL,2006,p.30). O gótico herdaria, respectivamente, o discurso de dramaticidade poética a partir do Romantismo, a ideia de alteridade perante a realidade e ruptura com os padrões pré-determinados a partir do Surrealismo, e o profundo potencial de significação a partir de elementos discursivos a partir do Simbolismo (*idem*). O gótico viria, então, a originar a FC *cyberpunk*, que ostenta muitos de seus elementos, desde a combatividade ao senso comum à fantasticidade como roupagem. *Frankenstein* já apresentava tais aspectos e deste berço conceitual nasceria a personagem Vincent Malloy, estudada anteriormente, e posteriormente

Edward, com elementos de FC *cyberpunk* em sua estrutura. A FC burtonesca apresenta o ideário gótico em *Edward Mãos-de-Tesoura*.

Ao teorizar sobre a FC em sua característica mais pragmática com embasamento no pensamento e obra de Phillip K. Dick, Amaral ressalta a ordenação e racionalidade típicas do gênero como trampolim para o total desenvolvimento da imaginação humana (2008,p.11), o que poderia incluir discursos e estética da ordem do gótico e fantástico-científico, simultaneamente. A FC concede ao imaginário contemporâneo um cenário para apresentar a hibridização do humano com a máquina e a interação do indivíduo com a máquina e o fantástico em uma relação da ordem do atemporal-futurista. A FC se ordena de modo a apresentar uma espécie de realidade paralela “hiper-idealizada”, e a propõe como hipótese de desenvolvimento social e cultural. O gótico, por sua vez, reflete a necessidade de mudanças radicais à época de seu surgimento ressaltando o hiato entre vida real e vida desejada, tornando esta última presente e possível na imaginação humana. A ideia central é a de que esta lacuna não deveria existir. A possibilidade à mão dos indivíduos componentes da subcultura *cyber* é a mesma do herói gótico, ou seja, a de que esta lacuna ou hiato *pode* absolutamente não existir em uma realidade paralela, seja esta a do romance, em si, ou a do real *underground* das cidades. A expressão do *cyberpunk* viria representar o desenvolvimento consistente do mundo acalentado de que falou Maffesoli (1998,p.111), a partir da concepção imaginada para uma dada realidade paralela. Em suma, o drama gótico *teatraliza* em proporções gigantescas o alheamento que alguns indivíduos possam sentir frente à vida realizada e instituída, e propõe que a vida idealizada se manifeste paralelamente na ficção. Por meio de seus elementos discursivos e imagéticos, o gótico representa, dramática e poeticamente, o imaginário de seu ideário ético.

Assim como *Vincent*, o filme *Edward Mãos-de-Tesoura* apresenta características relativas ao gótico e sua expressão na cultura contemporânea; porém, desta vez, utilizou-se também uma roupagem *cyberpunk*.

O estilo de narrativa mantém-se: a personagem central é representada como um *outsider*, ciente de sua diferenciação perante o mundo circundante. Durante a trama, tais características são acentuadas de modo a destacar a unicidade da personagem e, assim, estruturá-la como especial e única, diante daqueles que a

rodeiam, em um mundo que não lhe pode compreender por completo. Sociedade e herói gótico, afinal, articulam naturezas e pontos de vista distintos.

Outras obras fílmicas utilizaram-se de estratégias estéticas e discursivas semelhantes e foram, de certa forma, precursoras de uma expressão estética e de um discurso *cybergóticos* que podem ter sido responsáveis pelo aparecimento de filmes como *Edward Mão-de-Tesoura*, posteriormente. *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), do diretor Ridley Scott, é uma dessas obras, e será incluída nesta análise por conter elementos que auxiliam a elucidar as questões que aproximam o *cyberpunk* de seu genótipo gótico no cinema de FC. O filme, baseado livremente no romance ficcional *Do Androids Dream of Electric Sheep*, de Phillip K. Dick⁷¹, por exemplo, combina ambos gótico e FC *cyberpunk* em um cenário sombrio e um discurso que emana uma visão existencialista de futuro. Considerado como um filme proto-*cyberpunk* (AMARAL, 2006,p.63), *Blade Runner* possui atmosfera ao mesmo tempo *noir* e decadentemente “futurista-retrô”, ou seja, que contém em sua estética o “perfume” da época em que foi criado, a década de 1980, mas que transcende tal época ao apresentar um diálogo estético e discursivo com o pós-industrial e a lugubridade⁷². Isto se relaciona com sua tônica existencialista.

⁷¹"O título do filme, entretanto, foi inspirado pelo de outro romance, intitulado *Bladerunner*, de Alan Nourse."

⁷² *Edward Mão-de-Tesoura* partilha de uma estética semelhante: no laboratório de seu pai-inventor, máquinas e engenhocas desfilam em profusão, em forma de robôs humanóides(fig.78). Tal maquinário também alude à estética de espécie “futurista-retrô” apresentada em filmes de FC dos anos 1950 e 1960.



FIGURA 78 – Máquinas no laboratório do castelo de *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990).



FIGURA 79 – A cidade em *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (1982).

Em *Blade Runner*, os vilões são andróides que apresentam temperamentos e anseios semelhantes aos dos humanos. Imbuídos de mistério e ambigüidade, articulam grande tensão e dramaticidade na trama. Vivem e morrem, sentem e lutam por seu espaço; simplesmente não são, partindo de sua origem, o que o sistema desejaria ou aceitaria que fossem. Tais características os aproximam do *status de "heróis"* em uma obra de inspiração gótica, em virtude dos efeitos de sentido em sua estrutura, tais como a aparência *cyberpunk* e a indumentária de guerreiro urbano futurista, aliadas à construção de personalidade complexa, com um caráter humano

e permeado de emocionalidade e drama. Além de tais quesitos, a princípio, os vilões de *Blade Runner* e o herói gótico partilham de um mesmo motivo pelo qual são condenados ou repelidos por um sistema. O embate se dá, também, perante a reflexão sobre sua própria criação, quando a percepção da responsabilidade sobre a vida e o drama que esta engendra agiganta-se, como em *Frankenstein*. Anos mais tarde, na década de 1990, ocorre algo parecido. Em *Edward Mão-de-Tesoura*, a dicotomia vilão-herói é suavizada por elementos componentes da personalidade de Edward e sua ascensão na trama. Considerando-se o pensamento de Fischer (2011), pode-se concluir que a composição da personagem vilão-herói no cinema tem sido estruturada, há algum tempo, a partir de um discurso de ruptura com padrões estereotipados, pois “remexe estabilidades e certezas que estruturam o universo estratificado das relações sociais (com seus papéis, posturas e lugares pré-fabricados)” (2011,p.2). A própria posição que tais personagens ocupam na trama é modificada:

Os lugares das personagens, em tais filmes, também são remexidos, desalojados, modificados. Vilões e mocinhos, então, perdem suas características de fixidez e estaticidade e se tornam móveis, cambiantes: alternam-se, interpenetram-se, misturam- se. No contexto dos cotidianos que se revelam nesses filmes em que a ênfase está no sentir, no sensível, nos quais o drama do homem – cíndido, como o homem de qualquer tempo e lugar – é o protagonista, vilões e heróis nitidamente definidos cedem espaço a personagens multifacetadas e complexas, que escorregam por entre as cenas interagindo de forma ambígua por entre “vilanias” e “heroísmos” dos mais variados tipos (FISCHER, 2011, p.2).

Tal processo se aplica à construção de personagens em *Blade Runner*, produzido a partir da obra de FC literária de Phillip K. Dick, e, especialmente à narrativa gótica e de FC na contemporaneidade, de modo geral. A “ênfase” no “sentir”(FISCHER, 2011,p.2), a que a autora se refere, e a atenção ao drama humano (*idem*), são, aliás, particularmente exacerbadas pelo gótico. Tais questões são apresentadas por Tim Burton por meio da tensão resultante da dicotomia mocinho *versus* bandido, ou vilão *versus* herói, presente na forma como seu protagonista Edward é percebido pela comunidade que o cerca, em *Edward Mão-de-Tesoura*.



FIGURA 80 – Pris, a andróide cyberpunk de *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982).

Criada originalmente por Tim Burton, considera-se a possibilidade de a personagem Edward ter sido inspirada como uma espécie de *alter ego* do próprio diretor, que costuma imprimir algo de si mesmo em suas personagens (SALISBURY,2006,p.91). O mesmo teria se dado com a personagem Vincent, analisada anteriormente. Não casualmente, Vincent e Edward compartilham algumas características. Nos filmes de Tim Burton, narrativas e personagens se compõem de modo a articular um conjunto de significados compatíveis com o contexto, por meio dos códigos que os revelam. Conforme Castilho, a aparência é um efeito de sentido (2002,p.63) e assim o gestual e a indumentária, considerando-se estilo, cor e forma, bem como outros acessórios corpóreos, compõem significação. Em um contexto *dark* particular presente nas obras em questão, ambas as personagens Edward e Vincent ostentam a mesma alvura em sua tez e cabelos negros e desgrenhados com pontas irregulares, como se fossem representativos de seu desajuste quanto ao entorno; ainda, transmitem vulnerabilidade e inadequação quanto aos padrões ditos normais pela sociedade na obra midiática de que fazem parte, embora apresentem personalidades diferentes.

O uso da roupa preta por uma personagem gótica, como vimos anteriormente, é classicamente escolhido para representar elementos discursivos específicos. Segundo a autora Alison Lurie(1997), elementos como a tristeza, o pecado, a morte, a melancolia são tradicionalmente associados ao negro, que

aparece nas vestes da figuração mitológica clássica da própria morte (1997,p.200-203). Lurie observa, ainda, que as vestes em preto estão associadas ao “ascetismo religioso e secular, com a negação simbólica da vida sexual” (*idem*). Tal conceito pode ser associado à construção imagética de Edward, que aparece como um príncipe despido de conotações sexuais explícitas, cavalheiresco e renunciante ao toque físico. A cor também é relacionada à ausência de luz, ao sobrenatural e à prática de magia negra, ao feitiço e à experiência do *afterlife* ou conhecimento de suas leis e regras (*idem*). No caso de Edward, a cor de sua vestimenta, aliada a outros elementos analisados a seguir, estaria a apresentá-lo à sociedade, que o percebe como um *outsider* portador de todos estes conceitos de sobrenaturalidade, estranheza e trevas.

O princípio *cybergótico* é causa de horror, conflito, negação e medo por parte da comunidade de Suburbia, o vilarejo de *Edward-Mãos de-Tesoura*. Ainda assim, simultaneamente, a personagem encerra em si o poder de atração trazido pelo conceito freudiano de estranho, analisado anteriormente. A autora Alison Lurie(1997) também ressalta o preto como a cor da sedução e da sofisticação em oposição à ideia de terror e de negatividade expostas acima (*idem*). A estrutura da personagem, por elementos outros além da cor de sua indumentária, é apresentada de modo a articular atratividade e repulsa, em uma estratégia relacionada ao já analisado Sublime. O uso do negro, entretanto, sedimenta tal estrutura. As costuras aparentes foram utilizadas como recurso estético em várias outras personagens: A Mulher Gato de *Batman – O Retorno* (1992), Sally, a mocinha de *O Estranho Mundo de Jack* (1993) e a noiva Emily, de *Noiva-Cadáver* (2005).

A aparência sombria de Edward permite entrever vulnerabilidade e temperamento dócil, em oposição à vestimenta de couro negro e às enormes tesouras que carrega no lugar das mãos. A personalidade afetiva e benevolente de Edward contrasta com a impressão agressiva que a estética *cyberpunk* parece desvelar por trás de sua construção, por meio da apresentação de elementos que são típicos de uma atitude de resistência e combatividade.



FIGURA 81 – O *sketch*⁷³ de Tim Burton para a personagem Edward.



FIGURA 82 – Edward transposto dos desenhos e *sketches* para sua versão no cinema.

⁷³ O desenho foi exibido na exposição intitulada *Tim Burton*, realizada no *The Museum of Modern Art - MoMA* de Nova York, nos Estados Unidos, em 2009.

Tachas, rebites e alfinetes compõem sua indumentária e são exemplos de tais elementos, bem como as mutilações corporais que ostenta e as aquisições biológicas que o caracterizam como um *cyborg*. Em uma breve definição, a autora Donna Haraway resume *cyborg*⁷⁴, ou ciborgue, como uma espécie de indivíduo híbrido entre máquina e organismo vivo, um ser que está relacionado tanto à realidade social quanto à ficção em si⁷⁵ (1985,p.149-181). O discurso que é percebido por meio da personagem *cyborg* se relaciona com as ansiedades humanas e a manifestação de um desejo de alteridade ou da presença desta em algum grau na existência humana, conforme apontado por Aldiss anteriormente (1975,p.01), ao se referir à FC.



FIGURA 83 – Edward-cyborg, ainda em processo de construção, conversa com seu pai sobre poesia e literatura. Suas pernas posam ao seu lado, desacopladas de seu corpo.

O *cyborg* tanto serve à trama como elemento ficcional quanto aparece como um emblema de alteridade na realidade social do entorno, representado em uma peça filmica ou produto cultural em geral. Afinal, conforme aponta Amaral, “não é por

%*“O termo *cyborg*, em Inglês, será utilizado, neste estudo, ao invés de sua tradução aproximada, “ciborgue”, devido seu uso ser aceito e freqüente em muitas publicações acadêmicas.”

** A citação literal: “A *cyborg* is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction.” (HARAWAY,1985,p.149-181). Do Inglês, em tradução livre: “Um *cyborg* é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura que se refere tanto à realidade social quanto à ficção”. ”

acaso que a fabulação do ciborgue entra fortemente em cena na contemporaneidade no momento em que se percebe uma crise no pensamento humanista" (AMARAL,2006,p.96). O *cyborg* ficcional⁷⁶ ostenta a ruptura do indivíduo com o padrão pressuposto para a administração do corpo humano pela sociedade vigente.

A hibridização *cyborg* pressupõe modificações e aparatos extra ou intra-corpóreos, bem como o processo que envolveu sua acoplagem, em uma espécie de administração cibernética, da ordem do fantástico. A administração do corpo apresentada na narrativa gótica reflete a administração das emoções expressas pelas personagens (MELLO,p.5), sendo que o corpo "sangra, respira forte e conhece dores e prazeres"(*idem*) e o "corpo da personagem mostra como vivencia sua experiência"(*idem*).



FIGURA 84 - Imagem *cyborg* cyberpunk, de *Manifesto Cyberpunk*.

⁷⁶"A expressão *cyborg* ficcional é utilizada neste trabalho para diferenciá-la do conceito de *cyborg* conforme mencionado por André Lemos, em menção à questão que relaciona a natureza humana contemporânea ao conceito *cyborg*. A partir da definição de Lemos, considera-se evolução cibórguica o próprio desenvolvimento humano a partir de seus ancestrais, a citar, por exemplo, a utilização de armas e pedras como utensílios. Tal teoria defende a ideia de devir-*cyborg*, em que todos os indivíduos, a partir do século XX, com suas próteses, armações de óculos, lentes, podem ser considerados como *cyborgs* reais, habitantes da sociedade em que vivemos e em evolução constante (LEMOS,1995, p.2). "

Mutilações e *attachments*⁷⁷, portanto, seriam sinais desta adequação aos sentimentos e situações vividas pela personagem, na obra fílmica. Edward é um ser híbrido, que apresenta características de homem e máquina. Suas tesouras revelam que Edward foi concebido como um ser em evolução, que se transformaria em algo diverso não fossem as contingências da trama. Apresenta-se, portanto, inacabado, não somente fisicamente, mas psicologicamente, como evidenciado pelas cicatrizes em seu rosto, quando da morte de seu criador, interpretado não por acaso por Vincent Price. Além disso, jamais tira a roupa, como se esta fosse parte de seu ser; não envelhece, e nada na trama parece indicar que sua vida seja finita.

Apesar de sua aparência chocante, Edward ostenta por vezes uma atitude infantil, como uma criança que precisa aprender a comer e a realizar as ações mais simples. Essa mesma atitude lhe confere um ar inocente e não ameaçador como seria mais próprio de um herói gótico *cyberpunk* forjado por ideais combativos. A dicotomia percebida em Edward é exatamente sua extrema vulnerabilidade, contrastante com seu ciborguismo *dark*. Além disso, virar os valores e percepções sobre o entorno “de cabeça-para-baixo” fez parte do conceito burtonesco para o filme em questão (SALISBURY,2006,p.92).

Como a criatura da obra *Frankenstein* e os andróides de *Blade Runner* (1982), Edward deve sua vida a um criador que usou a tecnologia para habilitá-lo a uma existência que iria além do que qualquer ser humano jamais poderia, equipando-o com dispositivos extra-humanos. Assim, ele teria, possivelmente, como vencer a mortalidade. Isto é indicado na trama, aliás, pela imprecisão com relação ao tempo e seu efeito sobre Edward. Pode-se observar que, na trama, os anos passam e a aparência do rapaz não muda; o mesmo não ocorre com sua amada, Kim, que se transforma em uma senhora idosa à medida que o tempo passa.

Com sua aparência de jovem rapaz, Edward possui cabelos desgrenhados, também semelhantes aos do vocalista da banda *The Cure* (fig.4;fig.49), e aos do protagonista da *GN* de Neil Gaiman, Sandman (fig.2), cujos atitude e conteúdo são, em suma, góticos. Ao referir-se à chave do romance gótico e à identidade/subjetividade de suas personagens, as palavras da autora Andrea Henderson(1996,p.54) podem ser utilizadas para descrever a personagem Edward e

⁷⁷ do Inglês: anexos

susas contingências. Segundo a autora, ocorre um processo denominado como *coisificação* do indivíduo no universo gótico (*idem*). Amaral(2006), ao referir-se à teoria de Henderson, ressalta a relação de tal processo com três importantes aspectos associados ao período de ascensão do estilo: a industrialização repentina que se passa no período de seu advento; a fragilização das relações familiares da ordem do patriarcal e, finalmente, a resistência aos privilégios da aristocracia, em favorecimento dos desejos e necessidades da minoria (AMARAL,2006,p.59). A autora prossegue ao afirmar que “devido a essa coisificação dos indivíduos, as personagens adquirem uma qualidade espectral, de origem fantasmagórica, da ordem do sobrenatural, encontrado em nossos pesadelos, refletindo nossos desejos e pulsões”(*idem*). Henderson(1996) descreve tal qualidade espectral como uma espécie de “morte em vida” (1996,p.54), onde “coisas insensatas”, definição que a autora atribui aos entes ou seres que se apresentam de modo irreal e/ou possuidores de natureza extra-humana, manifestam-se como “autômatos ou cadáveres ambulantes” (*idem*).

Tal constituição estética é pertinente ao gótico e configura, simultaneamente, elementos pertinentes à ordem do encantamento e do horror. O fascínio, entretanto, sobrepuja o medo à medida que a narrativa se desenrola e os elementos vindos do Romantismo e Simbolismo sejam desvelados de modo a evocar mistério e sensação de estranhamento perante a realidade. No cinema gótico, os efeitos de sentido, tais como a aparência física, são estruturados de modo a apresentar-se de acordo com o Sublime, articulando arrebatamento irresistível, encantamento e terror psicológico típicos desta expressão estética, conforme mencionado anteriormente (SUASSUNA, 2004,p.182). Para Burke, trata-se de:

...a paixão causada pelo grande e sublime em sua natureza...é o arrebatamento: e este é aquele estado da alma, na qual toda a sua atividade é suspensa, com certo grau de horror. Neste caso, a mente está tão preenchida de seu objeto que não consegue lidar com nenhum outro. (BURKE, 1909, p.51)

A reação dos habitantes de Suburbia ao lidar com a chegada de Edward em sua comunidade deixa entrever tal arrebatamento. As estratégias filmicas incluem

construir a personagem em uma estética gótica, porém de modo subversivo, como pontuado por muitos autores e críticos da obra de Tim Burton: a personagem *dark* e de aparência sombria, que mora em um castelo em ruínas, assusta e choca à primeira vista; entretanto, ela possui valores e caráter louváveis, enquanto muitos habitantes da colorida e aparentemente amigável vila que rodeia o castelo são partidários de atitudes preconceituosas e inescrupulosas. Tais estratégias aliam-se ao discurso filmico e fazem com que Edward se estruture como o mocinho da história e não o vilão.

Sua aparência desvela as estratégias estéticas acima mencionadas. Os cabelos são armados e em pontas irregulares. Assemelham-se aos de Vincent, Sandman e Robert Smith, como citado anteriormente; entretanto, podem ser associados, também, às cobras do monstro mitológico Medusa, também retratado pelo artista plástico Hans Rudolph Giger (fig.86), de estilo *cybergótico surrealista* e contemporâneo ao surgimento do cinema *dark* de Tim Burton, aqui exemplificado por se tratar de um artista cuja obra se faz importante dentro do estilo estudado e que integra a contextualização do *cyberpunk* e do *dark* no período considerado: os anos 1980 e 1990.

A Medusa era um monstro mitológico que, segundo a Mitologia Clássica Grega, possuía o poder letal de transformar em pedra aqueles que mirassem seu rosto. Há contradições entre os estudiosos quanto ao fator propulsor de tal poder letal: para alguns, isso se daria em razão de seus traços horripilantes, e segundo outros, por seu rosto ser tão belo que atingiria os graus do Belo catártico: o Sublime. Para Paul Diel(1966), o mito da Medusa se relacionaria com as culpas interiores do indivíduo, escondidas em seu subconsciente, e representadas na temível Medusa em um processo de “exaltação imaginativa” (1966,p.93-97); uma das três irmãs Górgonas, ela espelharia “a imagem deformada do eu”, que assusta e “petrifica de horror” (*idem*). Não há acasos, entretanto, ao analisar-se o poema de Percy Bysshe Shelley, marido de Mary Shelley, escrito exatamente um ano após sua esposa ter escrito *Frankenstein*, sobre a criatura mitológica grega: para o poeta, inspirado na obra de Leonardo Da Vinci, a Górgona é insuportavelmente bela, e articula elementos da ordem do Sublime dentro do estilo gótico, como pode ser percebido

em seu poema intitulado *On the Medusa of Leonardo Da Vinci, in the Florentine Gallery*⁷⁸, transcrito integralmente:

*It lieth, gazing on the midnight sky,
Upon the cloudy mountain peak supine;
Below, far lands are seen tremblingly;
Its horror and its beauty are divine.
Upon its lips and eyelids seems to lie
Loveliness like a shadow, from which shrine,
Fiery and lurid, struggling underneath,
The agonies of anguish and of death.*

*Yet it is less the horror than the Grace
Which turns the gazer's spirit into stone;
Whereon the lineaments of that dead face
Are graven, till the characters be grown
Into itself, and thought no more can trace;
'Tis the melodious hue of beauty thrown
Athwart the darkness and the glare of pain,
Which humanize and harmonize the strain.*

*And from its head as from one body grow,
As...grass out of a watery rock,
Hairs which are vipers, and they curl and flow
And their long tangles in each other lock,
And with unending involutions shew
Their mailed radiance, as it were to mock
The torture and the death within, and saw
The solid air with many a ragged jaw.
And from a stone beside, a poisonous eft
Peeps idly into those Gorgonian eyes;
Whilst in the air a ghastly bat, bereft
Of sense, has flitted with a mad surprise
Out of the cave this hideous light had cleft,*

⁷⁸ Do Inglês, em tradução livre: Ela jaz, a fixar o céu da meia-noite / Sobre o cume enevoado da montanha, suspira/ Abaixo, terras longínquas são vistas a tremular / Pois seu horror e beleza são da ordem do divino / Sobre seus lábios e pálpebras parece jazer/ A formosura como uma sombra, da qual brotam/ Em chamas e em choque ao debater-se nas profundezas/ As agoniás da angústia e da morte. Ainda, é menos o horror do que a Beleza/ Que torna o espírito do observador em pedra/ Onde os traços daquela face morta são gravados / Até que seus caracteres voltem-se para dentro / E nada possa mais ser perscrutado/ É a melodiosa tinta da beleza / Sobreposta às trevas e ao fervor da dor/ Que humaniza e harmoniza a pressão da mesma dor. E de sua cabeça, como se fosse de seu próprio corpo/ Tal como... erva, de uma pedra aquosa/ Crescem cabelos de víboras, que cacheiam e fluem/ Sua mensagem de radiância, como se debochassem/ Da tortura e da morte que encerram, e cortam / O pesado ar com muitas mandíbulas serrilhadas. E de uma pedra ao lado, uma salamandra venenosa/ Olha furtivamente dentro daqueles olhos gorgonianos;/ Enquanto no ar, um morcego mau, arruinadamente sem sentido/ voa rápido, louco de surpresa/ Para fora da caverna da qual tal luz terrível havia surgido/ e se apressa tal como mariposa que se afoba/ ao seguir a luz da vela; e o Céu da meia-noite/ se incendeia, de uma luz ainda mais terrível do que a obscuridade. É a formosura tempestuosa do terror;/ Pois das serpentes encandeia-se uma luminescência em bronze/ Aceso por tal erro inerente/ Que faz com que o vapor arrepiante do ar/ Se torne um... espelho sempre a alternar-se/ Com toda a beleza e terror que lá existe / Um rosto de mulher, com cachos de serpente/ A admirar a morte no paraíso daquelas pedras úmidas.

*And he comes hastening like a moth that hies
After a taper; and the midnight Sky
Flares, a light more dread than obscurity.*

*'Tis the tempestuous loveliness of terror;
For from the serpents gleams a brazen glare
Kindled by that inextricable error,
Which makes a thrilling vapour of the air
Become a... and ever-shifting mirror
Of all the beauty and the terror there-
A woman's countenance, with serpent locks,
Gazing in death on heaven from those wet rocks.*

A medusa acabou por tornar-se um símbolo de criatura simultaneamente perigosa e fascinante, inspiração para muitos artistas e compositores, entre os quais, o artista H.R. Giger⁷⁹, que ficou célebre por sua versão contemporânea da criatura mitológica (fig.86). A figura da Medusa nas subculturas *cyber* e gótica também aparece relacionada à estratégia estética do Sublime, conjugando beleza e terror em uma imagem impactante. Poderia ser a sua aura de ser fantástico, belo e terrível, abandonado à condição inevitável de monstro que a tornaria interessantemente compatível com a estética *dark* contemporânea. A medusa seria, possivelmente, a inspiração estética para Edward e Vincent, bem como de outras personagens góticas reminiscentes, da década de 1980 e 1990. Os cabelos de Edward, enquanto residia em seu castelo em companhia de seu pai-inventor, eram desarmados, desprovidos da necessidade de defesa e/ou da impressão de renegado (fig.88). Tratava-se, mesmo na ocasião, de um rapaz *cyborg*, mas integrado e aceito em seu meio e amado em um lar que, embora fosse muito peculiar, não lhe dava motivo para apresentar resistência.

O rosto, muito alvo, de um modo a não parecer saudável (ou mesmo vivo), possui inúmeros cortes por sobre a face, que apresenta cicatrizes fundas que somente aparecem após a morte do inventor (fig.89). Tais cortes, ao desenrolar da narrativa tornam-se mais fundos e evidentes, em paralelo com a inadequação de Edward perante seu entorno. Ele está só, sem a companhia de seu pai em seu castelo; e só, em meio a multidão de Suburbia.

⁷⁹ Hans Rudolph Giger – pintor e escultor surrealista suíço conhecido por ter concebido a construção estética para a série de filmes *Aliens*, iniciada em 1986 com o filme *Aliens*, de direção do norte-americano James Cameron. Giger é um artista contemporâneo a Burton e também articula goticidade *cyberpunk*.



FIGURA 85 – Edward exibe cortes no rosto alvo e mortíco, porém benevolente.



FIGURA 86 – *Medusa*, de H.R.Giger, uma espécie de medusa *cyber bio-mecânica*.



FIGURA 87 – *Medusa (in the Florentine Gallery)*, pintura a óleo do século XVI, a inspiração para o poema gótico de Percy Bysshe Shelley⁸⁰.

Ao redor dos olhos, vê-se olheiras escuras e profundas, que sua mãe adotiva, Peg, tenta suavizar com cosméticos, a maquiagem da vida social mundana, o polimento que o indivíduo comum se submete, muitas vezes, de modo a apagar e/ou esconder traços indesejáveis na sociedade que habita e assim se integrar adequadamente. A ideia é de eclipsar a aparência de Edward para sobrepor algo que anule sua não-naturalidade. Assim uma espécie de jogo de sedução entre sociedade suburbana e Edward poderia ser estabelecido, e a maquiagem seria o ferramental que propiciaria o que Baudrillard(1992) chamou de *efeito prismático da sedução* (1992,p.97). Conforme o autor, tal efeito consistiria no uso da maquiagem como meio de *anulação* para os traços naturais do rosto, de apagar aquilo que preexistia (*idem*), em detrimento daquela natureza e em favorecimento de uma natureza que se aproximaria de “um ser divino ou superior” ou a uma “estátua” (*idem*). A maquiagem, entretanto, prova ser praticamente inútil em Edward – o intuito de Peg em normalizá-lo com o uso de cosméticos não chega a ser bem-sucedido. Ao fim do filme, no confronto final, tais olheiras crescem e se aprofundam ainda mais, salientando sua não-normalidade e pontuando que sua natureza sempre fora

⁸⁰ Durante muito tempo, a autoria desta obra de arte foi atribuída ao pintor Leonardo da Vinci. Nos dias atuais, há divergências com relação à sua real autoria. A obra permanece conhecida pelo título de *Medusa in the Florentine Gallery*.

de origem diversa. A maquiagem do ator, entretanto, é evidente enquanto *linguagem*, e a notável artificialidade da construção estética de Edward dialoga com a artificialidade estética almejada por Burton em *Vincent*.



FIGURA 88 – *Frame* de Edward no laboratório com seu pai, cabelos baixos e escovados, não armados: domados.



FIGURA 89 – Edward, em *frame*. Os cabelos de Edward se armam, os cortes em seu rosto se aprofundam, sombras parecem mais perceptíveis ao redor de seus olhos.

Não fosse a expressão facial de fragilidade, bem como os traços clássicos do ator norte-americano Johnny Depp, o rosto de Edward por si só tenderia a ser por demais assustador.



FIGURA 90 – Edward em seu castelo.

Como em uma cena de um filme expressionista alemão, estilo que também é considerado como referência para *Edward Mão-de-Tesoura*, a iluminação fria e branca incide sobre a face do rapaz, provocando contraste intenso com as vestes negras e as paredes cinzentas do castelo repleto de pó, aldavas, portas pesadas e teias de aranha (fig.90). O castelo tem ares de mal-assombrado, e Edward, de um espectro de além-mundo. Alguns críticos consideram a personagem Cesare, de *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), como uma referência para a composição estética de Edward; o diretor Tim Burton salienta o fato de que a concepção imagética de Edward foi composta em sua mente desde sua adolescência, antes de haver visto o filme:

...apareceu como um produto do subconsciente e estava relacionada a uma personagem que queria poder tocar, mas não poderia fazê-lo, e que era, ao mesmo tempo, criativa e destrutiva – esse tipo de contradição consegue criar uma espécie de ambivalência. (A imagem)...foi muito ligada a um sentimento. A manifestação da imagem se fez aparente e provavelmente veio à tona quando eu era adolescente, porque isto é algo muito relacionado à essa fase. Tinha a ver com relacionamentos em si, e com o fato de que eu não conseguia me comunicar. A ideia era de que sua imagem e o modo como as pessoas o vêem apresentam contradição com o que está dentro de você, o que é um sentimento um tanto comum. Acho que muitos indivíduos se sentem dessa forma, em algum grau: é algo frustante e triste possuir um sentimento mas não poder expressá-lo (BURTON apud SALISBURY, p.87).

A estrutura *outsider* de Edward foi formada a partir de uma ideia central sobre sentimentos de não-aceitação (SALISBURY,2006, p.89-90), impossibilidade de comunicação e, em especial, da expressão de sentimentos de afeição e amor na adolescência. Mais além, a imagem da personagem e suas tesouras cortantes dialogam sobre a ruptura entre indivíduo e sociedade, bem como sobre o desmoronamento dos padrões e princípios frente à frustração de todo um cenário de alheamento e isolamento (*idem*, p.87-88).

O diretor prossegue ao explicar o surgimento da ideia central para a personagem e, consequentemente, para o filme: “Primeiramente, surgiram o gelo e os arbustos como uma espécie de formação natural a partir de Edward, uma extensão dele próprio que cresceria e se desenvolveria a partir dele” (BURTON *apud* SALISBURY, 2006, p.89). A significação de tais extensões reside na tentativa de adaptação, de se conformar em uma ferramenta útil em um meio hostil, como o diretor acrescenta: “a partir daí, surgiu a ideia do mundo, no qual ele tentaria se adaptar”(*idem*). Edward busca contornar as contingências de sua natureza *cyber-fantástica* para servir aos habitantes do subúrbio e conquistar sua afeição: produz arbustos-esculturas, primeiramente. Em um segundo momento, passa a oferecer cortes de cabelo excêntricos às moradoras e seus animais de estimação, em uma metáfora do estreitamento das relações. À medida que as relações se tornam mais complicadas, e o Natal se aproxima, Edward produz neve a partir de gelo, em uma significação um tanto óbvia, embora poética, do esfriamento das relações com a comunidade. A neve também se apresenta como um símbolo do enterneecimento de sua relação com a garota por quem se apaixona, que vê a neve como uma espécie de presente de Natal de Edward para o subúrbio californiano. Para ela, esta é a prova da generosidade incondicional do rapaz *cyborg*, que mantém o presente continuamente ano após ano, mesmo após seu abandono à vila. Ela sabe que ele ainda vive, imune à passagem do tempo, em um discurso sobre a imortalidade e o não-perecimento dos sentimentos e princípios que realmente importam.



FIGURA 91 – A neve: presente de Edward para a cidade que não o compreendeu, construída com suas mãos-tesouras: transmutação máxima a partir do que era emblemático de ruptura e não-aceitação da diferença.

Tim Burton acrescenta que a generosidade de Edward se traduz na construção da personalidade da personagem, basicamente, por meio de dois aspectos: 1) lealdade àqueles por quem desenvolve afeição, do mesmo tipo daquela que um cachorro demonstra por seu dono, e 2) vulnerabilidade, contrastante com um exterior chocante. A primeira questão, pelo modo subserviente e gentil com que considera aqueles a quem se afeiçoa, sem julgá-los, mas permanecendo ao seu lado incondicionalmente; ainda, por depender de seu “dono” para sua proteção e cuidado (SALISBURY, 2006, p.84-99). Tal aspecto foi levado em consideração pelo ator Johnny Depp quando da composição da personagem em termos de atuação, que compreendeu gestual e expressão facial além da indumentária (HE,2010,p.40).

Quanto à vulnerabilidade de Edward, esta é perfeitamente expressa por uma de suas fotos emblemáticas, exibida em um dos pôsteres concebidos para o filme (fig.92). Na foto, de fundo branco, as enormes tesouras acolhem uma fragilíssima borboleta, que é observada por Edward em calma contemplação. Frágil como ele, o pequenino inseto não tem medo de se aproximar, nada tem a temer, e pousa em uma das lâminas cortantes, que se posicionam ao centro da foto. O perfil de Edward, emoldura a foto, pelo lado esquerdo. O destaque, contudo, é para a borboleta, amarela, pequenina e radiante, e as navalhas-mãos em material metálico. A natureza de Edward é apresentada em sua gentileza explícita: incapaz, a princípio, de fazer qualquer maldade. Suas cicatrizes aparentes traem a fragilidade desta

personagem perante sua condição extra-humana e revelam que Edward foi, afinal, ferido por sua (alter) realidade, a qual o caracteriza.



FIGURA 92 – Foto promocional: uma borboleta pousa, delicadamente, em uma das lâminas cortantes das enormes tesouras.

Outro pôster promocional *espelha* essa vulnerabilidade claramente, por assim dizer (fig.93). O rosto de Edward tem suas cicatrizes esmaecidas, e os traços do ator Johnny Depp são enfatizados. Uma aura luminosa envolve um castelo gótico. A neve encobre uma pequena cidade com estranhas formações em verde que viriam a ser descortinadas como as criações de Edward. O tom de fundo predominante é de um azul cerúleo escuro. É frio, onde Edward mora. Suas tesouras refletem seu rosto: mais do que fazer parte dele, as ferramentas de corte o construíram, o fizeram ser o que ele é. Como um Narciso às avessas, Edward se vê refletido em suas tesouras. Nada trivial ou comum poderia representar um herói gótico. Logo acima, uma frase avisa, caso alguém ainda tenha alguma dúvida: “*uncommonly gentle man*⁸¹”.

⁸¹!+, "-./123?@A 'B,A 9A '9C7;, <8D ;>D A 9.79'9.7DE"



FIGURA 93 – Pôster promocional: Edward se vê refletido em suas próprias tesouras.

A indumentária de Edward é composta em negro, em uma espécie de vinil ou couro brilhante, com costuras e amarras, fivelas e rebites, o que lhe empresta um ar de robô ou andróide *cyberpunk*. A roupa cobre-lhe o corpo todo, do pescoço para baixo, nada revelando sobre o que está coberto pelo vinil duro e cheio de amarras.

Além disso, com e apesar da indumentária, o “corpo vestido se movimenta, gesticula ou mantém-se estático desta ou daquela forma, interage socialmente – produz mensagens” adequando-se e tirando proveito das “possibilidades viabilizadas pelas peças de indumentária e pelos adornos, adereços e acessórios que porta” (FISCHER, 2008). Assim, a personagem ostenta uma atitude corporal rígida, se comporta como se houvesse sido encarcerada em um corpo grotesco, amarrada por tiras e fivelas que a compõe como uma espécie de monstro de *Frankenstein* fragilizado. Suas mãos são enormes tesouras cortantes, responsáveis pelos

inúmeros ferimentos em seu rosto, e são desproporcionais ao resto de seu corpo franzino e mirrado.



FIGURA 94 – Edward em *frame* do filme, ao ser encontrado sozinho em seu castelo.

A ausência de mãos apresenta grande significação. As tesouras que estão a substituí-las se relacionam com a capacidade emocional e social do indivíduo e as possibilidades que lhe são – ou não – permitidas de acordo com sua condição perante a sociedade. De modo geral, em nossa civilização, as mãos humanas nos possibilitam tatividade de um modo supremo, e podem tocar, chamar, apertar, mas também ferir e agredir. Simultaneamente, tais membros têm ambos os poderes de aproximar e de repelir. A metáfora que as mãos-tesouras de Edward nos parecem sugerir é a da capacidade humana de realizar ambas as ações, à luz do que concerne o herói gótico: a sua impossibilidade de abraçar-se à humanidade, mesmo que assim o quisesse, e a não aceitação de algo que tira o indivíduo de sua zona de conforto, pelo fato de que esse algo, ou alguém, não traduz o conceito de normalidade aceito em uma dada comunidade. As mãos são, também, instrumentos de manufatura. O criador/inventor de Edward deixou especificamente esse detalhe faltando. Para Edward, é praticamente impossível viver em Suburbia pelo fato de não possuir mãos. Entretanto, caso Edward as possuísse, assim como qualquer habitante do vilarejo, ele não seria *Edward*. Suas mãos o condenam e o definem, juntamente com os outros elementos que compõem sua estrutura.

A personagem literalmente não sabe o que fazer com suas tesouras-mãos, e constantemente fura, corta, rasga e espeta tudo ao seu redor – e isso pode incluir aquelas a quem a personagem ama, na trama. Como um boneco desengonçado, o corpo de Edward se configura como uma espécie de robô infantil, cujo gestual é limitado mas significativo de um modo não-óbvio.

Um exemplo disso é a atitude corporal infantil apresentada por Johnny Depp no papel de Edward. O gestual, que compreende um andar hesitante ou atrapalhado, e expressão facial que foi inspirada em um cachorro dócil, confere à personagem um ar inocente, não ameaçador, subvertendo a impressão de herói gótico-*cyberpunk* agressivo, forjado por ideais combativos. Ironicamente, Edward é a figura que assombra a comunidade, mas é facilmente assustado e mantém uma impressão de medo, dor, vulnerabilidade e infantilidade.

A dicotomia que se percebe em Edward é exatamente a subversão de valores burtonesca, contrastando seu ciborguismo *dark* com o caráter leal da personagem.

Mesmo assim, há momentos na trama em que seu gestual se afigura de forma aparentemente ameaçadora. A dualidade apresentada em Edward exibe um discurso sobre a percepção enganosa da sociedade sobre o indivíduo, baseada na aparência e em valores superficiais. Além disso, apresenta a atitude daquele que neste trabalho chamamos de herói gótico e sua impossibilidade de misturar-se àqueles que o rodeiam. Seu conjunto de valores é nobre, seu caráter é impecável; na trama, o *cyborg* de aparência temível é, debaixo de sua natureza física surreal, um rapaz perfeitamente gentil e bondoso, o que não é perceptível pela grande maioria dos habitantes da vila que rodeia seu castelo.



FIGURA 95 – Edward em sua indumentária *cyberpunk*



FIGURA 96 – Edward, em seu traje cheio de amarras, é abraçado pela personagem Kim.

Uma cena, em especial, mostra a importância da indumentária para a construção desta personagem. Edward é levado a um programa de entrevistas, um típico *talk-show* americano, posto que se tornara uma espécie de celebridade, um animal raro que a comunidade desejava ver exposto. Por cima de sua vestimenta *cyberpunk*, o rapaz veste roupas comuns que lhe haviam sido emprestadas por sua mãe adotiva, para que se fantasiasse de “pessoa normal” e assim houvesse uma maior possibilidade de se integrar aos outros, em uma sociedade onde a aparência denota, essencialmente, a identidade do indivíduo. Edward passa a vestir tais roupas e vai à toda parte com elas, inclusive ao tal programa.



FIGURA 97 – Frame de *Edward Mãos-de-Tesoura*. Sua mãe adotiva, Peggy (Diane Wiest) lhe empresta uma roupa considerada padrão em Suburbia.

As roupas parecem não lhe servir adequadamente: mangas de punhos longos são enrolados de modo a ajeitar-se em seu braço; o colarinho, branco, apresenta pontas que ladeiam o pescoço de Edward desajeitadamente. A camisa é solta, as calças presas por suspensórios, que estão cortados e presos com alfinetes. Amarras e presilhas continuam a caracterizar o rapaz, mesmo em suas roupas novas, o que o aproxima de muitas personagens que o diretor viria a compor posteriormente, como Sally de *Noiva-Cadáver*.



FIGURA 98 – Frame de *Edward Mão-de-Tesoura*. A roupa preta e as tesouras destacam-se por baixo de sua roupa de “cidadão comum”.

O elemento “costuras e fragmentos” viria a se reiterar na obra do diretor primeiramente na personagem Mulher Gato de *Batman – O Retorno* (1992), e posteriormente em Sally, de *O Estranho Mundo de Jack*(1993) e Emily, de *Noiva-Cadáver*(2005) analisadas anteriormente; o elemento costuras é especialmente importante ao significar reiteradamente na obra de Tim Burton o ato de “juntar-se, de tentar se reconstruir continuamente”, ainda que as agruras da vida fragmentem o indivíduo em questão (SALISBURY,2006,p.122-123).

O resultado de tentar travestir Edward em uma pessoa comum ou ordinária, com o simples auxílio do vestuário típico do homem de Suburbia, é falso. Edward parece estar fantasiado de algo ou alguém que, na verdade, não é, em uma espécie de *Halloween* ao contrário. As roupas consideradas normais teriam o objetivo de esconder sua natureza cyber-fantástica e lhe atribuir uma impressão de alguém comum naquela realidade suburbana.

Sua vestimenta preta, entretanto, brilha, ressalta por baixo de seu disfarce de normalidade: Edward está montado em um “costume”, e denota sua não-adaptação pelas roupas que veste sob seu disfarce. Sua indumentária cyber-gótica tecida em vinil preto e suas tesouras rascantes a perfurar os punhos da camisa branca de pai-de-família, ferem a imagem de cidadão de Suburbia que tentam lhe

ímpio. Edward grita por um senso de pertencimento e de aceitação e se sujeita a participar dos rituais da vida em comunidade, como ir a jantares, churrascos e participar de um *talk-show*; entretanto, suas tesouras, cabelos, sua roupa de couro e rebites parecem atestar que tal integração não é possível. Durante a gravação do *show* de TV, seu cabelo se apresenta *parcialmente* domado, em uma representação da tentativa de adaptação de Edward ao seu entorno. O cenário televisivo tem tons verde, azul e laranja, similares aos da cidade *fake*. A estética é similar a de um *talk-show* dos anos 1960. Os participantes, claramente divididos entre fascínio e estranheza explícita, assistem e fazem perguntas ao rapaz *cyborg*, como se este fosse uma celebridade. Uma cena deixa perceber o dilema enfrentado pela comunidade, em que se aventa as hipóteses de aceitar Edward dentro de suas particularidades, ou de tentar mudá-lo e moldá-lo às contingências e possibilidades da descontinuidade por uma vida mundana, em sociedade. Este é o questionamento acerca do *diferente*, do diverso, frente à comunidade, que Tim Burton propõe em seu filme.

Como toda e qualquer celebridade em um *talk-show* desta espécie, Edward é perguntado sobre sua vida, sua saúde e sobre as possibilidades em sua vida amorosa. Parte do diálogo é transcrita a seguir:

Audiência: - "I know a doctor that might be able to help you"

Edward: - "I'd like to meet him"

Audiência: "But then you'd be like anyone else."

Edward: - "Yes, I know."

Talk-show Host: - "I think he'd like that"

Audiência: - "But then no one would think you were special. You wouldn't be on TV or anything".

*A mãe adotiva: - "No matter what, Edward will always be special."*⁸²

O uso do tempo verbal em condicional⁸³ é demonstrativo da apologia gótica da tentativa de inclusão de Edward no mundo das pessoas comuns como uma mera

^{82,83}"Do Inglês, em tradução livre: Audiência: Conheço um médico que talvez possa ajudá-lo./ Edward: Gostaria de conhecê-lo!/ Audiência: Mas então você seria exatamente como qualquer pessoa. / Edward: Sim, eu sei./ Apresentador: Acho até que ele gostaria disso./Audiência: Mas então ninguém o consideraria especial. Você não estaria na TV ou qualquer coisa desse tipo./ A mãe adotiva: Não importa o que aconteça, Edward sempre será especial.

hipótese, da ordem do irreal. Edward é e sempre será o ser *especial*, conforme defendido por sua protetora, não somente apesar de suas diferenças mas exatamente por causa delas, que o moldaram e edificaram ao longo dos anos de existência solitária e *frankensteiniana*, sem um nascimento ou infância comuns, sem o término de sua constituição devido a morte de seu pai-criador, e sem esperanças de sequer compreender os parâmetros dentro daquele ambiente que lhe é hostil, porém fascinante: o *ordinary world*. O mundo lhe é fascinante a ponto de Edward querer integrar-se a ele, embora saiba que isso não será possível. É, na verdade, apenas uma mera hipótese.

O programa prossegue e a vida amorosa de Edward vem à tona:

Apresentador: *How about it, Edward, is there some special lady in your life?*⁸⁴

Edward não responde verbalmente, mas olha fixamente para a câmera, estabelecendo uma espécie de contato com Kim, a tal garota que ele considera, afinal, especial. Ela assiste ao programa de sua casa, acompanhada de seu namorado valentão e rival de Edward, além de seu irmão menor. Algo da ordem do fantástico opera: Edward intensifica o olhar, estabelecendo com Kim uma conexão que ultrapassa os limites da TV, algo que a perturba e comove, simultaneamente. Entretanto, Edward toca o microfone com suas tesouras, e leva um choque, o que interrompe o programa e o contato entre ele e a jovem. Duas considerações podem ser feitas a partir de tal seqüência fílmica: 1) o fantástico, enfim, compõe a natureza de Edward, opera a partir dele, e é seu diferencial perante todos os outros. A partir desse momento, Kim passa a demonstrar afeição pelo rapaz *cyborg*, na narrativa. 2) Edward não poderia estar em segurança quando em exposição na comunidade, como atesta o episódio ocorrido no *talk-show*. Não pertence àquele universo.

Assim, a organização de todos estes elementos, a composição da vestimenta de uma personagem em questão, seu gestual e sua posição na trama geram significação. Sob esse aspecto, a narrativa nesta obra fílmica poderia ser

⁸³ O uso do tempo verbal condicional, com o uso do verbo condicional *would*, em Inglês, refere-se, muitas vezes, a uma hipótese, a uma situação irreal que é discutida porém não tem necessariamente uma chance de acontecer na vida real. A isso se chama *Unreal Clause*. "

⁸⁴ Do Inglês, em tradução livre: "E então Edward, há alguma garota especial em sua vida?"

considerada um exercício do diretor de alinhavar o universo fantástico de *Edward Mãos-de-Tesoura* ao suposto “mundo real” da comunidade que rodeia seu castelo, com suas particularidades e códigos.

A princípio o protagonista é alvo de horror e fascínio por parte da comunidade; a curiosidade, entretanto, prevalece e Edward é acolhido como um bicho raro. A cortesia não duraria para sempre: calúnias são disseminadas e, à moda do Romance Gótico e, em especial, de modo semelhante a *Frankenstein*, Edward renuncia ao amor e escolhe o exílio. Edward é banido pelas pessoas que inicialmente o acolheram e pelas quais nutria um sentimento de protecionismo. Reforça-se, assim, a impressão de que o herói é um ser único que nunca poderia compartilhar da mesma trivialidade coletiva que os outros habitantes da comunidade.

O herói gótico Edward é retratado como um ser solitário e de caráter impecável, cuja único equívoco teria sido o de se envolver em assuntos para os quais não estava, ou jamais estivera, preparado. Seu pai-inventor, embora se preocupasse com questões relativas à biotecnologia envolvida em sua criação e com seu desenvolvimento moral, não teve tempo de operar as mudanças necessárias para contornar as conseqüências passíveis de ocorrer quando sociedade e sua criatura fossem confrontadas.

Contraste entre a luz e a escuridão, o negro e o colorido, o dia e a noite, entre elementos imagéticos que potencialmente amedrontam e confortam, e a distorção entre aquilo em que se pode aparentemente confiar e o que é verdadeiramente perigoso: o discernimento, em *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), conta que nada é, efetivamente, o que parece. Cores vívidas e tons pastéis um tanto *kitsch*⁸⁵ colorem uma vizinhança de aspecto amigável, mas expõem a evidente saturação de uma sociedade em decadência moral, em oposição a um castelo em

⁸⁵“O termo *kitsch* designa um estilo que se caracteriza pelo “mau gosto artístico” proposital e exacerbado em suas formas, cores ou por sua referência a objetos inusitados. “A gênese do *kitsch* é localizada no Romantismo, pela ênfase observada na expressão dos sentimentos e das emoções, o que na literatura, toma forma do melodrama e da literatura popular. Negação do autêntico, a cópia e a artificialidade são os significados freqüentemente associados aos objetos e produções *kitsch*, encontráveis tanto nas artes visuais, na literatura e na música, quanto no design e na profusão de produtos que cercam o cotidiano: souvenir turístico, miniatura, adorno, objetos de decoração e devoção, talismã religioso e outros”(ENCICLOPÉDIA DE ARTES VISUAIS. Disponível em:<www.itaucultural.org.br>. Acesso em 3 nov 2011).

ruínas e teias de aranha. Este tem ares de mal-assombrado, porém, mostra-se no filme como um lar formador de bons princípios, como sinceridade e generosidade, que são exercidos incansavelmente por seu habitante rapaz-monstro (ou assim considerado), sempre empenhado a ajudar as pessoas a superar a mediocridade. Interessantes articulações da ordem da estética, como o *dark* – relacionado ao desconhecido, obscuro e sepulcral e, por essa razão, ordem estética escolhida pelo gótico – e ao *kitsch* – como uma espécie de realidade hiper-idealizada – são utilizadas para compor a subjetividade conceitual nesta obra filmica.



Figura 99 – O castelo gótico onde Edward reside, em *frame* do filme, contrasta com as cores do subúrbio.

Príncipe pós-moderno, misto de *cyborg* com indumentária *cyberpunk* e o caráter romântico de um poeta simbolista do século XIX, Edward é uma criação *dark* plena de poesia e subjetividade. A construção desta personagem em seus aspectos imagéticos e discursivos nos convida a refletir sobre as relações entre sua identidade, imagem e subjetividade. Tais questões conclamam a uma análise profunda e a um olhar reflexivo sobre as expressões visuais e poéticas da contemporaneidade. Edward aparece como um jovem príncipe ao avesso. Com seu aparato visual não verossímil, a personagem parece expor, pela trama que a envolve e pela reação da maioria das personagens que a cercam, a capacidade humana de rejeitar aquilo que se afigura diferente; em contrapartida, mostra a capacidade também humana de enxergar além do que os olhos vêem, ou, talvez, de

aprender a traduzir, ainda que inconscientemente, o que lhe é mostrado diante dos olhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

If there's darkness, there should be color and light⁸⁶
Tim Burton

A luz branca incide intensa e fria sobre o rapaz de vestes negras, e sua sombra projetada se agiganta nas paredes do castelo cujo teto está parcialmente destruído. Escadarias longas e repletas de teias de aranha levam a uma pesada porta de madeira, há muito não aberta, adornada por uma aldava em forma de quimera. Abre-se a porta para um laboratório fumegante, que abriga segredos e criaturas outrora inimagináveis. Tais descrições poderiam tratar de uma peça filmica expressionista dos anos 1920, ou do cenário para uma obra literária gótica do século XVIII ou XIX. Entretanto, são cenas dos filmes *Vincent* e *Edward Mãos-de-Tesoura*, de 1982 e 1990, respectivamente, do diretor Tim Burton. A similaridade destas cenas com o imaginário gótico indicam que o cineasta é um articulador de imagens de inspiração *dark*. Sua postura estética se relaciona com a obra gótica e seus elementos recorrentes, e dela parte um discurso especialmente concernente ao gótico, adaptado para ostentar também humor sarcástico e apresentar referências cinematográficas *offstream*⁸⁷. Trata-se, enfim, de uma obra gótica *burtonesca*.

Em sua obra, o *dark* ou gótico contemporâneo, como denominado neste estudo, não se restringe ao aspecto visual, conforme a hipótese aventada ao início deste trabalho, mas busca apresentar uma estética cuidadosamente arranjada de modo a compor uma narrativa repleta de significação de ordem discursiva, configurando uma obra cinematográfica onde diversas camadas de sentido podem coexistir. A partir da combinação entre narrativa e imagens no cinema burtonesco pode-se identificar uma visão crítica da sociedade, com conteúdo metafórico sobre o embate do indivíduo frente o preconceito relativo a um estilo de ser ou um modo de vida diferente dos padrões pré-estabelecidos. Há uma atenção especial às

⁸⁶ Do Inglês: Se há escuridão (*darkness*), deveria também haver cor e luz.

⁸⁷ Do Inglês: fora do Mercado massificado, relacionado à cultura *underground*."

necessidades subjetivas do indivíduo e possibilidades de expressão em um mundo circundante que lhe é diverso e/ou hostil.

O aspecto imagético, em geral, é considerado por primeiro. A formação em Arte levou Tim Burton a desenvolver um processo criativo que envolve, inicialmente, desenhar as imagens que o instigarão a elaborar narrativas e tramas que expressem um discurso ao mesmo tempo crítico e subversivo, de modo tanto poético quanto irônico. A gramática visual e narrativa do diretor, por assim dizer, comprehende inspiração *dark* e subversão de valores dentro da narrativa, expressa por meio de imagens elaboradas com elementos que viriam a ser considerados típicos em sua cinematografia. Tais “ingredientes” compõem o que se convencionou chamar de *Burtonesque*.

O estilo burtonesco é composto por elementos característicos que podem ser identificados recorrentemente e que estão organizados de modo a configurar uma estética *dark* que apresenta toques de sarcasmo, comicidade trágica e uma visualidade simultaneamente assustadora e poética, da ordem do Sublime e do Grotesco. O diretor dispõe de uma série de elementos visuais e textuais que utiliza como meio para produzir sentido, apresentando-os para contar histórias com teor gótico como tema, de um modo muito particular. O estudo do *corpus*, concentrado em duas obras do início da carreira do diretor, propiciou apurar o olhar e perceber a estrutura estética e textual em seus filmes-fundadores de estilo: *Vincent*, de 1982, e *Edward Mão-de-Tesoura*, de 1990.

A obra cinematográfica do começo de sua carreira, conforme observado nos filmes acima citados, se ancora no gótico contemporâneo em seus elementos fundadores e em seus gêneros de herança, tais como a Ficção Científica, o cinema de horror e/ou de mistério e, no filme *Edward Mão-de-Tesoura*, a cultura *cyberpunk*. O diretor ainda inclui referências à cultura cinematográfico-pop dos anos 1950 e 1960 e à literatura de Edgar Allan Poe e Dr. Seuss, dois de seus grandes influenciadores. Finalmente, a atenção especial do diretor se volta aos anseios do indivíduo, o que levou à escolha da personagem burtonesca como tópico de ênfase dentro da análise do *corpus*.

Assim, *Vincent* e *Edward*, metaforicamente, abriram seus guarda-roupas, por assim dizer, no sentido de expor tanto suas indumentárias quanto os traços peculiares de sua psique ficcional, e compartilharam as agruras de sua convivência

social e seu olhar sobre o mundo circundante que habitam, de modo a possibilitar este estudo. Além disso, permitiram entrever as semelhanças que os unem e que estabeleceram, em parte, os cânones da estética *dark burtonesca*.

Vincent e Edward possibilitam identificar algumas reiterações que teriam lugar em outros filmes do diretor futuramente.

Apresenta-se a tabela que contém um apanhado geral sobre algumas das similaridades e contrastes entre as personagens, para fins de leitura:

Vincent	Edward	Ambos
Casa-masmorra imaginária, que reflete sua auto-determinação em não se ajustar ao seu meio.	Castelo sombrio, que se relaciona com sua origem/natureza diversa dos demais	Cenário gótico: ambiente sombrio onde se isola do mundo circundante
Vincent pensa passar anos isolado em sua casa-masmorra	Edward não envelhece, e não apresenta claramente sua idade	Imprecisão quanto à passagem do tempo
Laboratório imaginário onde Vincent executa experimentos	Laboratório-maternidade em seu castelo, com seu pai-inventor	Laboratórios como cenários de FC dos anos 1950-1960
Identificação com o criador, como o cientista Dr. Frankenstein.	<i>Criatura</i> de vida resultante da investigação humana, como o monstro em <i>Frankenstein</i> .	Investigação sobre a criação artificial da vida no futuro
Criança normal, que se refugia em um mundo irreal e fantástico	Rapaz cyborg, criatura de origem fantástica	Fantasticidade
Criador imaginativo, que constrói um mundo a partir de seus devaneios	A criatura-criador enquanto artista. Versão enobrecida e adocicada do próprio Vincent.	A presença de um cientista e de questões que discursam sobre administração da vida e do corpo
Convivência materna.	Convivência paterna, de seu pai-criador, e materna, com sua "mãe adotiva" Peg.	Interação com figura parental que vem a sofrer interrupção durante a trama, em algum grau
Alheamento voluntário do <i>ordinary world</i> , com o qual não se identifica	Fascinação pela vida comum, do <i>ordinary world</i> , pelo qual nutre apreço e ao qual tenta se adaptar, sem sucesso.	Ideia de não pertencimento e de alteridade; herói gótico como um ser único e impossibilitado de viver conforme o padrão aceito pelo <i>ordinary world</i>
Cabelos armados, olheiras escurecidas, desproporcionalidade	Cabelos armados, olheiras escurecidas, tesouras no lugar das mãos	Aparência <i>dark</i> ou gótica

Vincent	Edward	Ambos
Comportamento de pequeno menestrel do horror gótico, somente na esfera onírica	Comportamento de príncipe cybergótico, cujas boas intenções não são reconhecidas pela maioria, mas que busca o bem maior e o de sua amada	Goticidade
Metamorfose, de menino “normal”, a Vincent Price imaginário, com aparência lúgubre e assustadora	Tesouras, representativas da problemática de se expressar sentimentos frente a questões como aceitação e ruptura com relação ao mundo externo.	Administração do corpo como elemento repleto de significação gótica
Flauta, em som lúgubre, e pintura de retratos.	Esculturas surrealistas em arbustos, cabelos e no gelo	Arte, música, pintura
O ídolo	O pai-inventor	Vincent Price
Vincent passa por situações engraçadas ao confundir realidade e sonho; ao final, imagina-se vivendo um momento trágico	Edward passa por situações engraçadas ao tentar se adaptar ao entorno. Ao final, depara-se com a tragicidade de não poder fazê-lo.	Toques de comicidade e tragicidade aliados ao macabro
Refúgio na masmorra de sua casa, com a poesia de Edgar Allan Poe;	Refúgio em seu castelo gótico, com o ato poético de permanecer esculpindo e produzindo neve no Natal	Exílio
Delírio de morte; Vincent sucumbe à atmosfera <i>dark</i> arrebatado por seus devaneios	Renúncia ao amor e morte do inimigo; Edward sucumbe ao <i>dark</i> e defende a si e à amada	Clímax com atmosfera sentimental e trágica.

Há, em ambas as personagens, o impulso de questionamento com relação ao que se poderia considerar ameaçador e aquilo que pode parecer seguro e aceitável, ou repulsível, especificamente. Quando estes conceitos são associados à dicotomia *dark* e *light*, freqüentemente associada à obra do diretor, apresenta-se uma subversão da interpretação de valores, do modo como são comumente associados na sociedade em que vivemos. Esta é tradicionalmente uma herança gótica e é exercida em fábulas no cinema de Tim Burton. O visualmente distorcido e mal-compreendido herói gótico burtonesco espelha uma atitude de resistência. Sua aparência reflete o fato de que, em essência, não compartilha dos mesmos princípios valorizados pela sociedade, sendo *dark*, fantástico.

Tais qualidades são, na obra de Burton, associadas a vários conceitos teóricos, entre eles: 1) o princípio freudiano de “estranho familiar”, que perturba e fascina ao mesmo tempo, e apresenta o discurso de evocar os desejos e pulsões do indivíduo. 2) a categoria estética do Sublime, que propicia uma visualidade de grande impacto, da ordem do catártico, em oposição ao Grotesco, embora utilizando-se também de elementos relacionados a esta categoria. 3) a proposta de subversão de valores dentro do cotidiano e daquilo que é usualmente considerado como padrão. Na obra burtonesca, isso se relaciona com o gótico. O diretor estabelece a representação, por meio de uma estética *dark*, daquilo que seria inofensivo, confiável e seguro, e não o contrário, como poderia parecer em um primeiro momento. A ideia central é de que o cinema burtonesco apresente uma reflexão discursiva sobre aquele indivíduo que é diverso ao que o sistema propõe como padrão. Tal estrutura narrativa embalada em uma roupagem *dark* viria a ser reconhecida como marca registrada do diretor.

Na construção das personagens masculinas do *corpus*, ecoam elementos visuais identificados em Sandman, o Mestre dos Sonhos, da literatura de GN de Neil Gaiman, e Robert Smith, vocalista e mentor da banda *The Cure* (fig.49), exemplos de manifestação cultural contemporâneos a ambos Vincent e Edward. Além disso, tais personagens compartilham uma semelhança visual com seu criador, Tim Burton, em uma referência conceitual explícita que pode ser percebida por seu corte de cabelo, semelhante à silhueta de uma criatura mitológica, como a medusa, e/ou de entidades pertencentes às esferas extra-humanas, em histórias de assombrações. A pele pálida e o aspecto espectral de todas estas figuras relacionam-se com o imaginário gótico e transmitem a ideia de atmosfera fantástica que o caracteriza.

Há um certo romantismo a rodear as personagens citadas, que lhes confere uma certa elegância melancólica, relacionada à expressão daquele que se sente alheio e adverso ao padrão de uma dada comunidade. Há um quê cavalheiresco e quixotesco a compor as (boas) maneiras de Vincent e Edward. O primeiro, apesar de suas excentricidades e tendência à lugubridade, é dócil e polido. O segundo, apesar do aspecto ameaçador de suas tesouras gigantes, também o é.

A organização de todos os elementos que se relacionam à estrutura das personagens, a apresentação de sua vestimenta, sua composição estética e gestual,

compõe uma *linguagem* de fantasticidade, que preenche a narrativa de significação e apresenta um discurso sobre alteridade e contestação. Isto se dá por meio da linguagem *dark* associada a valores discursivos específicos, em ambos os filmes.

As personagens Vincent Malloy e Edward são criações de Tim Burton a partir de situações, impressões e experiências vividas pelo próprio diretor em sua infância e adolescência, respectivamente, e se referem ao potencial imaginativo e questionador da criança e ao desabrochar da expressão do amor na adolescência. As semelhanças visuais entre as personagens podem ser consideradas como, provavelmente, auto-referenciais, em um processo que se relaciona com o uso de pastiche e intertextualidade na obra do diretor, que cita referências relativas a obras cinematográficas de outros autores bem como de sua própria autoria, e apresenta reiterações constantemente.

O gótico, longe de ser uma expressão estética e de rebeldia superficial e passageira, é uma manifestação contemporânea cujo conjunto ideológico caracteriza-se por acender a reflexão sobre conceitos de alteridade e atenção ao indivíduo que se identifica com o *outro* ou o *alheio*, em um conceito comumente denominado como *Otherness*. Por utilizar uma linguagem que se configura com o uso de elementos como o ambiente noturno, o negro, o diálogo sobre a dicotomia luz e escuridão, morte e vida, e fantasticidade e sobrenaturalidade, o gótico teatraliza a necessidade de expressão da subjetividade humana e de seus abismos, jogando luz, por assim dizer, por meio da expressão estética, aos mais recônditos graus de sentimentalismo e da necessidade premente de mudança frente a um mundo não-perfeito.

No cinema de Tim Burton, em especial, o gótico apresenta significação fortemente relacionada a tais questões por meio de elementos narrativos e estéticos que dialogam sobre a vida e a morte, tais como a apresentação constante de esqueletos, ambientes com ares de mal-assombrados, o transitar entre ambientes góticos e não-góticos e contrastes dramáticos de cor, luz e sombras; por parte da construção de suas personagens, pode-se identificar palidez sepulcral, olheiras profundas e ar mortiço, como se tais personagens fossem viventes *post-mortem*. Por meio de uma estética *dark* evocativa da morte, o gótico apresenta, de modo geral, um discurso relacionado à vida e sua administração, por meio do qual propõe uma reflexão sobre tais questões. A administração do corpo e a indumentária são

importantemente destacadas, e destas emana um discurso sobre o herói gótico que se apresenta como o indivíduo cuja subjetividade relacionada à alteridade necessita de expressão.

Para o diretor, se há *dark*, tem de haver luz, e ambos estão intrinsecamente ligados, posto que suas naturezas são opostas e complementares. Da mesma forma que apresenta o diurno e o colorido como efeitos que produzem sentidos não necessariamente relacionados à segurança ou confiabilidade, também subverte o sentido mais imediatamente ou tipicamente relacionado ao sobrenatural, lúgubre ou espectral. Em *Vincent*, tais elementos *dark* se apresentam como efeitos imbuídos de imaginabilidade e criatividade e, em *Edward Mão-de-Tesoura*, de bondade e princípios impecáveis. Não por acaso, afinal, as palavras “príncipe” e “princípios” integram a mesma família, algo que traduz em especial o discurso mais profundo apresentado na obra sobre o rapaz cyborg de caráter impecável.

Edward e Vincent são criações *dark* repletas de subjetividade e romantismo, onde drama e comicidade, terror e beleza, e, enfim, luzes e sombras, podem conviver e integrar uma mesma obra, em uma roupagem de fantasticidade e sobrenaturalidade.

Sua construção discursa sobre alteridade, imagem e valores subjetivos na sociedade em que vivemos. As personagens e as obras que intitulam clamam a exercer um olhar reflexivo sobre as metáforas que suas expressões visuais e poéticas trazem sobre a contemporaneidade.

BIBLIOGRAFIA:

ALDISS, B. *Billion year spree. The true story of science-fiction*. New York : Schocken Books, 1975.

AMARAL, A. *A dualidade mente e corpo na Ficção Científica: de Philip K. Dick ao movimento cyberpunk*. In: L. AMARAL, A. GEIGER. (Orgs). In: *In Vitro, In Vivo, In Silicio*. São Paulo, Attar Editorial, p. 133-145. 2008

_____. *Visões perigosas – uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Editora Sulina. 2006.

BARTHES, R. *Inéditos vol.3 – imagem e moda*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BAKHTIN, M. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

BAUDELAIRE, C. *As flores do mal*. Tradução de Ivan Junqueira. Rio de Janeiro:Nova Fronteira. 1985.

BAUDRILLARD, J. *Da sedução*. São Paulo: Papirus, 1992.

_____. *Senhas*. Rio de Janeiro: Difel, 2001.

BORDWELL, D. *Narration in the fiction film*. London: Methuen & Co, 1985.

BURKE, E. *A philosophical inquiry into the origin of our ideas on the sublime and the beautiful*. New York: Ed. J. T. Bolton, 1958.

CASTILHO, K.; GALVÃO, D. *A moda do corpo, o corpo da moda*. São Paulo: Editora Esfera, 2002.

CARROLL, L. *Alice's adventures in Wonderland – and through the looking glass*. Germany: Everyman's Library Books, [1896]1992.

DICKINSON, E. *The complete poems*. [Boston: Little, Brown,1924]; Boston: Bartleby.com, Inc., 2000.

DIETL, P. *Le symbolisme dans la mythologie grecque*. Paris: Payot, 1966.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1982.

EISNER, L. *A tela demoníaca: As influências de Max Reinhardt e do expressionismo*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

FISCHER, S. *Clausura e compartilhamento*. São Paulo: Annablume Editora, 2006.

- _____. *Os bons e os maus vestidos: figurino e estereótipo na novela das oito*. Interin(Curitiba), v.01,p.artigo 1, 2008.
- _____. *Vilões e heróis no cinema brasileiro contemporâneo? Silêncios, lacunas, compartilhamentos*. In: *Cine iberoamericano: héroes y villanos. Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales/Red INAV*, 2011.
- FREUD, S. *O estranho*. In: *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (Vol. XVII). Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 271-318.
- GOMBRICH, E.H. *The story of art*. China: Phaidon Press. 2006.
- HAWKINS, J. *The return of the repressed: gothic horror from the Castle of Otranto to Alien*. Nova York: State University of New York Press, 1999. EBSCO, *The Review of Communication*. Acesso em: 2 abr 2009.
- HE, J.; MAGLIOZZI, R. *Tim Burton. The Museum of Modern Art: New York*. 2010.
- HEGEL, G. W. F. *Estética*. In: *Os pensadores - HEGEL*. São Paulo, Volume II: Nova Cultural, 1991.
- HENDERSON,A. *Romantic Identities. Varieties of subjectivity, 1774-1830*. Cambridge:Cambridge University Press, 1996.
- KANT, E. *Critique de la faculté de juger*. Vrin: Paris, 1979.
- _____. *Crítica da Faculdade do Juízo* - 2. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2005.
- _____. *Observações sobre o sentimento do belo e do sublime*. São Paulo: Papirus,1993
- KILGOUR, M. *Dr. Frankenstein meets Dr. Freud*. In: MARTIN, R.K. & SAVOY, E. *American gothic: new interventions in a national narrative*. Iowa City: University of Iowa Press, 1998.
- KIPPER, H.A. *A happy house in a black planet: Introdução à Subcultura Gótica*. Edição do Autor: São Paulo, 2008
- KRACAUER, S. *De Caligari a Hitler*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1988.
- LANDRUM, L. *American mystery and detective novels*. Connecticut: Greenwood Press, 1999.
- LURIE, A. *A linguagem das roupas*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- MAFFESOLI,M. *Elogio da razão sensível*. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- MAYER, S. “*The mirror didn’t crack: costume drama & gothic horror in Sally Potter’s Orlando*”. *Literature Film Quarterly*. vol. 36, n.1. p.39-44, 2008.

- MARTIN, R.K. & SAVOY, E. *American gothic: new interventions in a national narrative*. Iowa City: University of Iowa Press, 1998.
- MASCARELLO, F. (org.). *A história do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006
- MORRISON, G.; MCKEAN, D. *Asilo Arkham*. São Paulo: Panini Comics, 1989.
- NIETZSCHE, F. W. *Fragmentos finais*. Brasília: Editora UNB, 2002.
- SALISBURY, M. *Burton on Burton*. UK: Faber and Faber Limited, 2006.
- SANTAELLA, L. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson, 2002.
- SODRÉ, M.; PAIVA, R. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2002.
- SOURIAU, E. *As chaves da Estética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1973.
- SUASSUNA, A. *Iniciação à Estética*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004
- SUCKALE, R.; WENIGER, M.; WUNDRAM, M. *Gótico. Germany*. Taschen, 2007.
- THOMPSON, F. *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas – the film, the art, the vision*. China: Disney Enterprises, 2009.

BIBLIOGRAFIA ON-LINE:

AMARAL, A. *Cyberpunk e Pós-Modernismo*.

Disponível em:<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmordenismo.html>>. Acesso em: 21 mai 2009

BRONTË, E. Complete Works.

Disponível em:<http://academic.brooklyn.cuny.edu/english/melani/novel_19c/wuthering/poetry.html>. Acesso em 2 nov 2011

BURKE, E. *On taste: on the sublime and beautiful; reflections on the French Revolution*. New York: P.F. Collier & Son, 1909.

Disponível em:
<http://books.google.com/books?id=FS0LAAAAIAAJ&hl=ptBR&source=gbs_similarbooks_r&cad=3/>. Acesso em: 3 set 2009

ENCICLOPÉDIA DE ARTES VISUAIS – ITAÚ CULTURAL.

Disponível

em:< www.itaucultural.org.br>. Acesso em 3 nov 2011

FISCHER, S. *Os bons e os maus vestidos: figurino e estereótipo na novela das oito, 2008*.

Disponível em:< http://www.utp.br/interin/EdicoesAnteriores/06/edicao_06/art_dossie_sandra.htm>. Acesso em 3 set 2010

FRIERSON, M. *Tim Burton's Vincent - a matter of pastiche*.

Disponível em: <<http://www.awn.com/mag/issue1.9/articles/frierson1.9.html>>. Acesso em 10 dez 2009.

GRAND GUINOL

Disponível em: <<http://www.grandguignol.com>> . Acesso em 2 set 2010.

GUERRA, F.M. Blog Boca do Inferno.

Disponível em : <<http://bocadoinferno.com/criticas/vincent-lado-assustador-da-infancia/>>. Acesso em 28 set 2011.

HARAWAY, D. *A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century, in Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*, pp. 149-181, 1985.

Disponível em:< <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>>. Acesso em 23 out 2011

HUTCHEON, L. *A theory of parody: the teachings of twentieth century art forms*.

Chicago: University of Illinois, 2000.

Disponível em: <<http://www.press.uillinois.edu/books/catalog/67erb7kz9780252069383.html>>. Acesso em 23 set 2010

LEMOS, A. 1995. *Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea*.

Disponível em : <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/index.html>. Acesso em: 28/08/2009.

MAC – Museu de Arte Contemporânea da USP – SP.

Disponível em: <www.mac.usp.br>. Acesso em: 2 out 2011

MACKOWSKI, C. *Celebrating nonsense with Dr. Seuss. Blog: Scholars & Rogues.*
Disponível em:<<http://www.scholarsandrogues.com/2010/08/09/celebrating-nonsense-with-dr-seuss/>>. Acesso em 2 nov 2011

MELLO, C. *A escrita gótica.*
Disponível em:< http://www.filologia.org.br/xicnlf/5/a_escrita_gotica.pdf >. Acesso em: 20 mai 2009

Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo.
Disponível em:< www.mac.usp.br>. Acesso em: 20 set 2011

Blog: The Vicent Price Legacy
Disponível em: <<http://vincentpricelegacy.com/>>. Acesso em: 20 mai 2009

Blog: The Film Sufi.
Disponível em:< <http://filmsufi.blogspot.com/2008/10/nosferatu-f-w-murnau-1922.html>>. Acesso em: 20 mai 2011

REFERÊNCIA DAS IMAGENS

FIGURA 1 – A ENTRADA DE FREDRIK AO CASTELO DE OTRANTO.

Disponível em: <<http://images.library.yale.edu/sh2/oneitem.asp?i=1&id=263>>. Acesso em 2 nov 2010.

FIGURA 2 – SANDMAN

Disponível em:< <http://www.estadao.com.br/noticias/arteelazer,classico-dos-quadrinhos-sandman-pode-virar-serie-de-tv,604281,0.htm>> . Acesso em 3 set 2010

FIGURA 3 – ORQUÍDEA NEGRA

Disponível em:< http://hq.cosmo.com.br/images/gibiteca/g0002_orquidea_duas.jpg>. Acesso em 23 mai 2009

FIGURA 4 – THE CURE

Disponível em: <<http://musicfeeds.com.au/news/the-cure-to-play-vivid-festival/>>. Acesso em 2 ago 2011

FIGURA 5 – SIOUXSIE AND THE BANSHEES

Disponível em:< <http://lullaby.zip.net/>> . Acesso em 3 set 2010

FIGURA 6 – THE FELT

Disponível em:<<http://shallyboy.blogspot.com/2008/05/felt-discography.html>>. Acesso em 3 set 2010

FIGURA 7 – BATMAN O RETORNO

Disponível em: <http://100grana.wordpress.com/2008/07/31/100grana-especial-batman-o-batman-de-1989/>. Acesso em 11 nov 2010

FIGURA 8 – MORCEGO – ARTE DE ASILO ARKHAM

Disponível em: <<http://www.meupapeldeparedegratis.net/comics/pages/batman-arkham-asylum-05.asp>> . Acesso em 11 out 2010

FIGURA 9 – VINCENT

Disponível em:< <http://blog.felisberto.net/2006/11/26/vincent-tim-burton-1982/>>. Acesso em 2 nov 2010

FIGURA 10 – PORTRAIT DE DORA MAAR POR MAN RAY .

Disponível em:< <http://art-documents.tumblr.com/search/Dora+Maar#238207158>>. Acesso em 29 out 2011

FIGURA 11 – OBSERVATORY TIME POR SALVADOR DALI E MAN RAY (1936).

Disponível em:< <http://www.manraytrust.com/>>. Acesso em 29 out 2011

FIGURA 12 – ETERNA EVIDÊNCIA (1935), RENÉ MAGRITTE

Disponível em:< <http://www.magritte.be/>>. Acesso em 29 out 201

FIGURA 13 – EDWARD MÃOS-DE-TESOURA.

Disponível em:< <http://www.filmcritic.com/tag/edward%20scissorhands>>. Acesso em 8 set 2010

FIGURA 14 – VINCENT PRICE, EM EDWARD MÃOS-DE-TESOURA.

Disponível em: <<http://www.fanpop.com/spots/vincent-price/images/833644/title/edward-scissorhands-photo>>. Acesso em 1 nov 2010

FIGURA15 – EWAN MCGREGOR, EM PEIXE GRANDE

Disponível em: <<http://unknownpoets.blogs.sapo.pt/arquivo/051856.html>>. Acesso em 14 set 2010

FIGURA16 – GRAND GUINOL

Disponível em:<<http://www.grandguignol.com/>>. Acesso em 14 set 2010

FIGURA 17 – FACHADA DO TEATRO GRAND GUINOL, EM PARIS

Disponível em:<<http://www.grandguignol.com/>>. Acesso em 14 set 2010

FIGURA 18 – ESQUELETOS EM NO/VA-CADÁVER

Disponível em:<http://media.movies.ign.com/media/041/041085/imgs_1.html>. Acesso em 10 set 2010

FIGURA 19 – A RAINHA VERMELHA

Disponível em:< <http://www.saltoagulha.com/tag/rainha-de-copas/>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 20 – O VAMPIRO NOSFERATU

Disponível em:<<http://grafiasnoturnas.blogspot.com/2010/07/nosferatu.html>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 21 – O VAMPIRO NOSFERATU

Disponível em:< <http://www.papelnerd.com.br/2011/09/os-vampiros-mais-famosos-da-literatura.html>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 22 – KATRINA VAN TASSEL

Disponível em: <<http://bettieboudoir.wordpress.com/category/october-2010/>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 23 – PINTURA VITRAL: PRÍNCESA CECILY

Disponível em:< <http://www.ajg.cz/en/page/5/permanent-displays-in-hluboka-nad-vltavou.html>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 24 – PINTURA A ÓLEO: MADONA

Disponível em:< <http://www.ajg.cz/en/page/5/permanent-displays-in-hluboka-nad-vltavou.html>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 25 – KATRINA VAN TASSEL EM FRAME

Disponível em:< <http://www.flickr.com/photos/7711591@N04/2222986441/>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 26 – ALICE EM *FRAME*

Disponível em:< <http://joyhog.com/2009/10/28/alice-in-wonderland-extended-trailer/>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 27 – ALICE E O POÇO, EM *FRAME*

Disponível em:< <http://www.ambrosia.com.br/2011/03/25/personalidades-cinema-obra-de-tim-burton/>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 28 – MULHER GATO, EM *FRAME*

Disponível em: <<http://cinemahomenseipoca.blogspot.com/2010/09/5-filmes-de-tim-burton-que-poderiam.html>>. Acesso em 3 set 2011

FIGURA 29 – SALLY, EM *FRAME*

Disponível em: <<http://unusualmind.wordpress.com/2010/08/20/sally/>>. Acesso em 3 set 2011

FIGURA 30 – EMILY EM *FRAME*

Disponível em:< <http://www.rankopedia.com/Favorite-character-from-a-Tim-Burton-Movie/Step1/13046/.htm>>. Acesso em 9 set 2011

FIGURA 31 – SALLY EM *FRAME*

Disponível em:< <http://www.fanpop.com/spots/nightmare-before-christmas/images/226892/title/sally-photo>>. Acesso em 11 set 2011

FIGURA 32 – VINCENT

Disponível em:<http://amontanhamaigica.blogspot.com/2007_03_01_archive.html>. Acesso em 12 nov 2010

FIGURA 33 – POEMA DE DR. SEUSS

Disponível em:< http://ld.myweb.usf.edu/assignments/DrSeuss_site/DrSeuss_pg2.html>. Acesso em 12 set 2010

FIGURA 34 - O GATO, DE DR. SEUSS

Disponível em:< <http://fmanha.com.br/blogs/ploc/2010/10/03/51/>>. Acesso em 12 set 2010

FIGURA 35 - CARTAZ DO FILME O GATO

Disponível em:<http://antestreia.blogspot.com/2003_08_01_archive.html>. Acesso em 12 set 2011

FIGURA 36 – BONECO DE VINCENT

Disponível em:< <http://flirtwiththepixie.com/tag/johnny-depp/>> Acesso em 3 nov 2011

FIGURA 37 – VINCENT AO LER EDGAR ALLAN POE

Disponível em:
<http://ohnaomaismumblog.blogspot.com/2009_01_31_archive.html>. Acesso em 11 nov 2010

FIGURA 38 – VINCENT SOBE ESCADAS

Disponível em:< <http://www.grandesfilmes.com.br/2010/08/curta-o-curta-vincent-de-tim-burton.html>>. Acesso em 10 nov 2011

FIGURA 39 – VINCENT AO LER EDGAR ALLAN POE

Disponível em:< http://www.fotolog.com.br/hasta_ayer/19307246>. Acesso em 2 nov 2010

FIGURA 40 – NOSFERATU SOBE UM LANCE DE ESCADAS

Disponível em:< <http://www.rascunho.net/critica.php?id=359>>. Acesso em 6 out 2011

FIGURA 41 – VINCENT E SUA SOMBRA

Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 42 – FRAME DE O GABINETE DO DR. CALIGARI.

Disponível em:< <http://foradcontexto.wordpress.com/2010/10/03/o-gabinete-do-dr-caligari/>>. Acesso em 6 out 2011

FIGURA 43 – VINCENT CERCADO POR SEUS MONSTROS INTERIORES

Disponível em:< <http://www.myspace.com/theonlytimburtonfanpage>>. Acesso em 9 nov 2010

FIGURA 44 – VINCENT FUMANDO E VESTINDO ROBE DE SEDA

Disponível em:< <http://obatalekap.wordpress.com/2008/05/24/vincent/>>. Acesso em 23 set 2011.

FIGURA 45 – VINCENT EM SUA CAMISETA LISTRADA, EM DESTAQUE

Disponível em :< <http://ioiyyellow.blogspot.com/2008/06/vincent-malloy-by-tim-burton.html>>. Acesso em 23 set 2011.

FIGURA 46 – VINCENT NO JARDIM DE SUA CASA

Disponível em:< <http://photobucket.com/images/Vincent+Malloy/>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 47 – VINCENT COM CABELOS COMPORTADOS

Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 48 – VINCENT EM CLOSE

Disponível em:< <http://samuraifrog.blogspot.com/2007/08/500-faves.html>>. Acesso em 23 set 2011.

FIGURA 49 – ROBERT SMITH, AO CENTRO, E A BANDA THE CURE

Disponível em:< <http://www.sweetlyrics.com/The%20Cure.html>>. Acesso em 23 set 2011.

FIGURA 50 – FRAME DE ABERTURA DE VINCENT

Disponível em: <http://estranhomundinhoinsano.blogspot.com/2010_10_01_archive.html>. Acesso em 23 set 2011.

FIGURA 51 – GATO PRETO OLHA PARA FREnte.

Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 52 – GATO PRETO SOBE NO MURO.

Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 53 – O GATO PRETO ENTRA PELA JANELA.
Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 54 – GATO PRETO ENCONTRA VINCENT A TOCAR FLAUTA.
Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 55 – VINCENT EM CONTATO COM GATO PRETO
Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 56 – VINCENT COM GATO PRETO, EM TRANSFORMAÇÃO 1.
Disponível em:< <http://rabiafirat.blogspot.com/2010/12/vincent-malloy.html>>. Acesso em 20 set 2011.

FIGURA 57 – VINCENT COM GATO PRETO, EM TRANSFORMAÇÃO 2.
Disponível em:< <http://englishmaze.wordpress.com/>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 58 – VINCENT COM GATO PRETO, EM TRANSFORMAÇÃO 3. Disponível em:< <http://ioiroyellow.blogspot.com/2008/06/vincent-malloy-by-tim-burton.html>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 59 – VINCENT COM GATO PRETO, EM TRANSFORMAÇÃO 4.
Disponível em: < <http://ankhmout.blogs.allocine.fr/ankhmout-107222-vincent.htm>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 60 – VINCENT COM GATO PRETO, EM TRANSFORMAÇÃO 5.
Disponível em:< <http://shortsbay.com/feature/1980s>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 61 – VINCENT COM GATO PRETO, EM TRANSFORMAÇÃO 6.
Disponível em:< <http://www.teignmouthfilm.org/2008-Programme.php>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 62 – VINCENT ASSUSTA O GATO PRETO
Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 63 – VINCENT DEIXA O GATO E SEGUE EM DIREÇÃO À PORTA.
Disponível em:< <http://malenaboleyn.tumblr.com/post/4430519099/vincent-malloy-whose-favourite-author-is-edgar>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 64 – VINCENT ABRE A PORTA
Disponível em:< <http://weheartit.com/tag/vincent%20malloy%20>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 65 – VINCENT NOVAMENTE EM SUA CAMISETA LISTRADA
Disponível em:< <http://photobucket.com/images/Vincent+Malloy/>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 66 – VINCENT E IRMÃ
Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 67 – VINCENT ACIONA O *DARK*

Disponível em: <<http://photobucket.com/images/Vincent+Malloy/>>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 68 – ARTE PARA *VINCENT*

Disponível em:< <http://photobucket.com/images/Vincent+Malloy/> >. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 69 – VINCENT E SUA TIA

Disponível em:< <http://photobucket.com/images/Vincent+Malloy/>>. Acesso em 22 set 2011

FIGURA 70 – VINCENT MERGULHA SUA TIA EM CERA

Disponível em:< <http://photobucket.com/images/Vincent+Malloy/>>. Acesso em 22 set 2011

FIGURA 71 – FRAME DO FILME *MUSEU DE CERA*

Disponível em: <http://limoday.blogspot.com/2011/06/just-wax-maam.html>, acesso em 20 set 2011

FIGURA 72 – VINCENT EM TRAJE DE PINTOR

Disponível em : http://kingmaddogvip.hi5.com/friend/p25691834--Mariana_Vargas--html, acesso em 23 set 2011.

FIGURA 73 – VINCENT PRICE, PINTANDO

Disponível em: <http://greggorysshocktheater.tumblr.com/post/3778382673>, acesso em 20 set 2011

FIGURA 74 – EDWARD, DE PERFIL, COM SEU ROSTO REFLETIDO EM SUAS TESOURAS

Disponível em:
<http://www.horrorasylum.com/blog/blog.asp?item=Edward_Scissorhands_90s_Horror_Revisited>.
Acesso em 22 mai 2009

FIGURA 75 – POSTER PROMOCIONAL

Fotografia captada diretamente a partir do material.

FIGURA 76 – POSTER PROMOCIONAL

Fotografia captada diretamente a partir do material.

FIGURA 77 – FOTO PROMOCIONAL - EDWARD E KIM

Fotografia captada diretamente a partir do material.

FIGURA 78 – MÁQUINAS FUMEGANTES NO LABORATÓRIO DO CRIADOR DE EDWARD.

Fotografia captada diretamente a partir do filme.

FIGURA 79 – A CIDADE EM *BLADE RUNNER*

Disponível em:<<http://www.seanax.com/wp-content/uploads/2009/04/blade-runner-los-angeles.jpg>>.
Acesso em 29 mai 2009

FIGURA 80 – PRIS, ANDRÓIDE CYBERPUNK DE *BLADE RUNNER*

Disponível em: <http://www.filmsquish.com/guts/files/images/blade_runner.jpg>. Acesso em 29 mai 2009

FIGURA 81 – EDWARD EM SKETCH

Disponível em:< <http://seopandagoole.blogspot.com/2011/08/edward-scissorhands-1990.html>>. Acesso em 11 nov 2010

FIGURA 82 – EDWARD DE CORPO INTEIRO

Disponível em:< <http://nevergonegetit.blogspot.com/2010/04/edward-maos-de-tesoura-como-ele-impava.html>>. Acesso em 11 nov 2010

FIGURA 83 – EDWARD CYBORG DE CORPO INTEIRO

Disponível em:< <http://nevergonegetit.blogspot.com/2010/04/edward-maos-de-tesoura-como-ele-impava.html>>. Acesso em 11 nov 2010

FIGURA 84 - IMAGEM CYBORG, DE MANIFESTO CYBERPUNK.

Disponível:< <http://www.diachronism.net/english407/cyberpunk-1.jpg>>
Acesso em: 30 de maio de 2009

FIGURA 85 – EDWARD – ROSTO EM CLOSE

Disponível em: <http://www.swotti.com/movies/edward-scissorhands_16070.htm>. Acesso em 20 set 2011

FIGURA 86 – MEDUSA, DE H.R.GIGER

Disponível em:< http://www.vorpalsword.us/laboratory/artImages/tb_gigerMedusa.jpg>. Acesso em 9 set 2011

FIGURA 87 – MEDUSA IN THE FLORENTINE GALLERY

Disponível em:< <http://artaspoeiy.blogspot.com/>>. Acesso em 10 out 2011

FIGURA 88 – EDWARD COM SEU PAI NO LABORATÓRIO, EM FRAME

Disponível em:< <http://colunistas.ig.com.br/obutecodanet/2010/12/23/12-curiosidades-sobre-edward-maos-de-tesoura-que-muita-gente-nao-sabe/>>. Acesso em 10 out 2011

FIGURA 89 – EDWARD DARK, EM CLOSE

Disponível em:
<http://2.bp.blogspot.com/_irEcy33LUkA/TRv4VE_svpl/AAAAAAAAC08/LJhsojGejpc/s1600/Edward-edward-scissorhands-15246866-1280-800.jpg>. Acesso em 10 out 2011

FIGURA 90 – EDWARD EM SEU CASTELO.

Disponível em:< <http://www.themoviedb.org/movie/162>> . Acesso em 10 out 2011

FIGURA 91 – A NEVE CAI EM SUBURBIA.

Disponível em:< <http://williambezek.blogspot.com/2010/08/because-sometimes-it-snows-on-halloween.html>>. Acesso em 10 nov 2011

FIGURA 92 – EDWARD, POSTER DO FILME.

Disponível em:< "http://www.pianosolo.it/wp-content/uploads/2009/04/zwr1yxjkmq_42941_1_1805_1.jpg">. Acesso em 10 out 2011

FIGURA 93 – EDWARD, SEGUNDO POSTER DO FILME.

Disponível em:<"<http://www.imdb.com>>. Acesso em 10 out 2011

FIGURA 94 – EDWARD QUANDO ENCONTRADO EM SEU CASTELO.

Disponível em:

<<http://www.vimana.com.br/vimana/spaw2/uploads/GSchoereder/ FM015/EdwardMaosDeTesouraB.jpg>> . Acesso em 10 out 2011

FIGURA 95 – EDWARD EM SUA INDUMENTÁRIA

Disponível em: < http://chroniclesofladydarkness.blogspot.com/2010_05_01_archive.html>. Acesso em 10 out 2011

FIGURA 96 – EDWARD E KIM

Disponível

em:<<http://www.fanpop.com/spots/johnny-depp/images/180751/title/edward-scissorhands-photo>>.
Acesso em 10 out 2011

FIGURA 97 – PEG VESTE EDWARD.

Disponível em:

<<http://m199.photobucket.com/image/edward%20scissorhands%20frames/rockgirl007/EM00.jpg.html?src=www>>. Acesso em 11 out 2011

FIGURA 98 – EDWARD EM SUA ROUPA DE CIDADÃO NORMAL.

Disponível em:< http://www.degaragem.com/2010_03_01_archive.html>. Acesso em 11 out 2011

FIGURA 99 – O CASTELO GÓTICO.

Disponível em:< <http://coco.raceme.org/films/edwardscissorhands/review.php>>. Acesso em 11 out 2011

!