

## **Introdução**

A work of art worthy of its name is one which gives us back the  
freshness of the emotions of childhood.

André Breton ( Sage, 1990: 113)

Quando se recosta na sua cadeira, numa sala de cinema, para assistir a um novo filme de Tim Burton, o espectador leva consigo uma expectativa: a de ser transportado para um universo em que realidade e fantasia se fundem e confrontam, a fusão do horror com o humor fazem oscilar entre medo e riso, e espaços visualmente estruturados ganham tanta importância no delinear da história como a narrativa ou as personagens. Tem sido assim com a maioria das suas películas, transformando a sua filmografia num conjunto coeso, marcado por características que determinaram o nascimento de um novo termo: a expressão “burtonesco”, que se aplica a um conjunto de marcas estéticas, mas também temáticas e narrativas, que pretendemos analisar neste trabalho.

Os críticos dividem-se quanto à qualidade e relevância do seu trabalho. Uma das razões para esta hesitação no reconhecimento da obra pelos seus pares poderá residir na variedade dos suportes utilizados, uma vez que recorre tanto ao *live-action* como à animação, em particular ao *stop-motion*. Filmes como *The Nightmare Before Christmas* – no qual é produtor e responsável pelo conceito e personagens, mas cujo realizador é um dos seus colaboradores de longa data, Henry Selick – e *Corpse Bride*, que utilizam esta técnica, constituem uma minoria na sua carreira, mas são, todavia, demonstrativos da sua origem enquanto profissional, e reveladores de algumas das suas principais tendências. Outros filmes, como *Charlie and the Chocolate Factory* ou *Beetlejuice* partem de temas infantis (o primeiro é baseado num livro infantil de Roald Dahl), a que o cunho pessoal do realizador confere outro carácter.

A separação entre os universos infantil e adulto, que determina, por norma, a categorização de livros e filmes não é reconhecida pelo realizador. Em entrevista a David Breskin, afirma: “I don’t think of kids or adults... Everybody is everything.” (Breskin, 1991:65) Os seus filmes apelam a valores e emoções transversais, que

ultrapassam barreiras de idade e cultura, porque se centram em aspectos do desenvolvimento humano. A fantasia – muitas vezes associada a um público jovem – adquire nas suas películas contornos fantásticos, soturnos, entre o terror e o humor, que se aproximam do espírito original dos contos de fadas, com as características estéticas que lhes atribuíram os irmãos Grimm. Surge como pretexto para desenvolver temas que se prendem com a inserção do Eu no mundo, com a vida e a morte, com a família.

O público tem transformado os seus filmes em sucessos comerciais. Frank Rose, no conjunto de textos editado por Paul Woods, a *Child's Garden of Nightmares*, identifica alguns motivos para esta imprevisível adesão do público aos filmes de Burton. A autor afirma: “yet against all expectations, he's struck a nerve in the mass audience – an apparent longing for wacky unpredictability, for moody surrealism and explosive humour, for a taste of the light fantastic.” (Woods, 2007: 63) Embora as suas películas exerçam o seu apelo sobretudo através dos sentidos e da emotividade, oferecem também exercícios intelectuais de reconhecimento intertextual, característicos do Gótico moderno, que os torna motivadores para diferentes públicos.

Muitos críticos descobrem nos seus filmes inconsistências narrativas, por vezes com origem na primazia dada à imagem. Janet Manslin, na sua crítica *online* ao filme *Edward Scissorhands*, denuncia: “As in each of Mr. Burton's films, the production design is the central good idea, perhaps even the sole one.” (Manslin, 1990) Para Burton, a questão narrativa não parece ser determinante. Em entrevista a David Breskin, o realizador afirma: “I don't know whether the storytelling will get better, or *worse* ... because the only thing that's always been very important to me is the visuals as story. The images, for me *are* the story.”[itálicos do autor] (Fraga, 1996: 58) A utilização da imagem como forma essencial de comunicação não condiciona, apesar da afirmação do realizador, a ausência de marcas temáticas e narrativas identificáveis: nos seus filmes, a componente de imagem une-se a uma lógica narrativa que se aproxima da literatura gótica e do fantástico, e ainda, segundo Alison McMahan, em *The Films of Tim Burton*,

de algumas convenções do filme animado, mesmo em películas que não são de animação.

Os textos de que Tim Burton recebe as suas principais influências – por via indirecta, através da imagem, isto é, das suas adaptações para cinema e televisão – têm recebido apreciações tão díspares como os filmes do realizador. O romance gótico, cuja origem remonta ao século XVIII (e que, como esperamos demonstrar, se pode identificar em muitos aspectos com o fantástico), teve picos de popularidade, ao mesmo tempo apreciado e depreciado por críticos de todas as épocas. Também o conto de fadas, de tradição oral, foi sempre amplamente divulgado e a sua recolha (por exemplo, pelos irmãos Grimm) recebida com entusiasmo pelos seus destinatários, mas merecedora de escassa atenção pelos estudiosos das artes literárias até anos recentes. A mesma sorte tiveram, no século XX, muitas das películas de carácter gótico ou fantástico, que, por serem muitas vezes filmes de terror ou fantasia, são apreciadas pelo público, mas nem sempre pela crítica.

Desde final do século XX verificou-se, porém, um recrudescer do interesse por estas estéticas, que já se revelara noutros momentos de transição. Constata-se, por um lado, a proliferação de obras literárias e cinematográficas, de produções musicais e pictóricas, mas também de manifestações comerciais e culturais marcadas pelo gótico e pelo fantástico, que, em consequência da expansão dos meios de comunicação, chegam a um conjunto mais vasto e eclético de pessoas. Por outro lado, verifica-se que as importantes modificações no modo de vida e expressão humanos determinaram, em anos recentes, alterações relevantes nestas estéticas.

O nosso trabalho pretende descobrir, na obra de Burton, as linhas fundamentais que definem a sua base fantástica e gótica, procurando ainda estabelecer alguma relação, de forma breve, destes géneros com o conto de fadas. Em *Tim Burton*, editado por Kristian Fraga, o realizador declara a David Breskin,: “[fairy tales] acknowledge the absurdity, they acknowledge the reality, but in a way that is beyond real. Therefore, I find *that*

more real.” (Fraga, 2005: 66) Embora os filmes de Burton sejam frequentemente identificados, inclusive pelo próprio, como exemplos deste gênero de narrativa, partilham características que são comuns com o gótico e com o fantástico e que inserem os três gêneros num tronco comum de narrativa.

Procuramos, neste estudo, identificar as características comuns à obra de Burton que o identificam com o gótico e, através dele, com o fantástico; estas revelam-se com maior clareza na análise transversal de um conjunto restrito dos seus filmes do que numa análise extensiva da sua obra, que poderia revelar-se dispersiva. Optamos, pois, por centrar a nossa reflexão em temas fundamentais, para os quais contribuem exemplos das obras específicas. Selecionamos, para isso, três filmes que nos permitirão descobrir elementos constantes na filmografia do autor: *Edward Scissorhands*(1990), *Sleepy Hollow* (1999) e *Big Fish* (2003). Esperamos, dessa forma, chegar a algumas conclusões sobre a forma que o gótico assume nos final do século XX, sobretudo no que diz respeito ao cinema, meio privilegiado, nos nossos dias, de narração de histórias a um público vasto.

De lado ficaram, à partida, o filme de animação, que se gere por regras próprias, bem como as adaptações feitas a partir de outros suportes visuais (bandas desenhadas, como as versões de *Batman*, filmes anteriores, como *Planet of the Apes*, ou personagens pré-existentes, por exemplo, em televisão, como *The Adventures of Pee-Wee-Herman*). Embora também elas apresentem muitas das características habituais no realizador, compreender a forma como essas obras foram adaptadas mereceria análises separadas e extensas. Optamos, pois, por filmes que partem de suportes escritos, guião original ou adaptação de obra literária, constituindo três exemplos muito distintos, nos seus resultados finais, do que pode ser a filmografia deste autor. Admitimos, ainda, que outras obras poderiam ser selecionadas com a mesma pertinência, como é o caso de *Charlie and The Chocolate Factory* ou *Beetlejuice*; nestas, porém, a marca da comédia e, no caso do primeiro filme, a interferência do musical mereceriam considerações que não se constituem como relevantes para o tema em mão.

Assim, o nosso trabalho desenvolve cinco temas fundamentais: em primeiro lugar, apresenta uma breve estudo do gótico, procurando demonstrar como transita de temáticas supersticiosas e locais exóticos, na sua origem, para a sociedade contemporânea, para a família e o indivíduo. Embora a nossa análise recaia sobre material fílmico, torna-se necessário, para melhor compreender a nossa interpretação, estabelecer alguns pressupostos relativos ao gótico e fantástico literários, nomeadamente no que diz respeito à sua evolução e relação. Cinema e literatura apresentam, neste caso como noutros, grande proximidade, tanto nas temáticas como nas estratégias utilizadas, pelo que a filmografia de Burton se encontra muito próxima dos géneros literários que, de forma indirecta, lhe serviram de inspiração.

Defenderemos, nesse capítulo, uma identificação entre o fantástico e o gótico, sobretudo no que diz respeito à utilização do sobrenatural, ao conflito eu / outro e às estratégias utilizadas. Consideramos, ainda, que a identificação comum entre gótico e horror não é linear, nem obrigatória, sobretudo no século XX, quando a secularização e individuação o liberta dos terrores do sobrenatural supersticioso e religioso. Os dois géneros apresentam ainda muito em comum com o conto de fadas, na sua origem, tanto no que se refere aos seus objectivos fundamentais – ou seja, na exploração dos medos e do inconsciente humano – e mecanismos, sobretudo no que diz respeito à utilização do sobrenatural e, por vezes, do horror. Embora não seja nosso objectivo analisar a natureza do conto de fadas, será feita referência a alguns dos seus aspectos, naquilo que se provar relevante para o nosso tema.

Num segundo momento, abordaremos brevemente a questão do gótico e do fantástico no cinema, sobretudo na influência que estes tiveram na formação humana e estética de Tim Burton. Dada a natureza auto-biográfica que os críticos, em geral, apontam nos seus filmes, incluímos uma curta biografia do realizador, destacando os aspectos que, mais tarde, serão relevantes na construção das películas.

O terceiro capítulo abordará a questão da narrativa, tomando como ponto de partida os três filmes do autor que referimos anteriormente. Não pretendemos, neste capítulo, debater os pontos de vista dos críticos, ao apontar as fraquezas das narrativas de Burton; pretendemos, sim, descobrir até que ponto elas se inserem numa lógica do gótico e do fantástico, ou seja, em que aspectos este está presente e como se revela. Para isso, procuraremos expor alguns dos topoi narrativos do gótico – que passam pelas ideias de transformação, vida e morte, e, no século XX, pelos temas da família e sociedade suscitados pelas películas. Para além disso, debateremos questões de simbologia intertextualidade, que constituem, a par da imagem, as duas vertentes mais marcantes neste realizador. Recorreremos ainda, sempre que pertinente, a aspectos biográficos do realizador, como forma de ilustrar pontos de vista.

O quarto capítulo versará as personagens, com especial destaque para os heróis das suas películas. O desenvolvimento das histórias em torno e a partir de protagonistas desfazados dos seus meios, com características extraordinárias, quer se trate de heróis ou de “monstros” (ou as duas coisas em simultâneo), é visto habitualmente como um reflexo autobiográfico: os alter-egos do realizador debatem-se, na tela, com as mesmas dificuldades de auto-identificação e de integração que Burton terá experimentado. Este capítulo abordará temas como a monstrosidade, a racionalidade e o sobrenatural, o eu e o outro. Focaremos, para além disso, a presença do feminino, que, embora secundário, se insere ainda dentro da temática da heroína gótica, bem como a presença de personagens coadjuvantes e oponentes que formam o tecido gótico e fantástico que envolve as personagens centrais. Procuraremos abordar ainda aspectos simbólicos das personagens, muitas vezes relacionadas com a perspectiva do realizador sobre a sociedade.

As obras de Burton partilham uma imagética sombria e rica, geradora de ambientes por vezes violentos e assustadores, peçados de elementos que reconhecemos da estética gótica literária e do fantástico. Edwin Page, em *Gothic Fantasy*, observa: “He communicates predominantly through imagery, which is often symbolic” (Page, 2007:

15) A imagem não constitui, pois, apenas um pano de fundo para o desenrolar da acção: ela é, com frequência, o que lhe confere consistência e lhe atribui significado. Sem ela, a narrativa surgiria empobrecida, as personagens perderiam densidade e a obra, na globalidade, esvaziar-se-ia de muitas das relações intertextuais e da intemporalidade que a tornam interessante. Mais ainda, contribui para a definição dos espaços e ambientes, que se provam essenciais na criação de significados nos filmes. O quinto capítulo procura, pois, analisar os espaços dos filmes, em primeiro lugar, no contraste que se estabelece entre a imagem da sociedade suburbana Norte-Americana de meados do século XX e os ambientes fantásticos que nela irrompem (em *Edward Scissorhands* e *Big Fish*). Analisaremos, também, os aspectos góticos e simbólicos desses espaços, com relação com o Expressionismo, procurando, para isso, descobrir os elementos marcantes na natureza e na arquitectura e analisar a sua origem – sempre que possível – e o seu significado na história. Esperamos poder estabelecer alguma relação entre os espaços exteriores e interiores das personagens, e demonstrar como estes contribuem para as interpretações possíveis dos filmes de Tim Burton.

## **Capítulo 1**

### **O Gótico e o Fantástico**

Gothic can perhaps be called the only literary tradition or its stain.

(Fred Botting, 1996: 16)

Aludir ao termo “gótico” implica uma pluralidade de interpretações que tocam quase todos os aspectos da vida social e cultural dos nossos tempos. O gótico, que surge como uma tendência literária durante o século XVIII, reflecte, no início do século XXI, mais uma postura e inclinação estética e vivencial do que uma expressão literária concreta. David Stevens, em *The Gothic Tradition*, aponta-o como: “a tendency in human thought, feelings and modes of expression rather than one limited to particular places or times. Here, there is the clear suggestion that the gothic transcends history, or at least permeates all history.” (Stevens, 2000: 31) Ao longo dos últimos séculos, o gótico adequou-se às mudanças culturais e permaneceu subjacente a outras correntes e contra-correntes estéticas e literárias, por vezes menos perenes, ao mesmo tempo que encontrou formas de infiltrar todas as formas de expressão artística. Catherine Spooner, em *Contemporary Gothic*, defende que, no século XX, o gótico transpôs as barreiras do seu próprio género. Segundo a autora: “Contemporary Gothic...has crossed disciplinary boundaries to be absorbed into all forms of media.” (Spooner, 2006: 23) O gótico, nas suas formas actuais, constitui uma faceta de outros géneros literários, mas está presente também no cinema, onde ultrapassa os limites do filme de terror, na música, na moda, e em todas as outras formas de expressão artística e cultural. Beneficia de interpretações literárias, estéticas, psicológicas, que procuram, nas temáticas góticas, motivações que ultrapassam a aparente superficialidade do género.

Na sua origem a nível literário – aponta-se o início em 1764, com a publicação de *The Castle of Otranto*, de Horace Walpole – o gótico circunscrevia-se a um conjunto de obras literárias com um enquadramento estético e temático concreto, herdeiro das tendências mais obscuras do Romantismo. As obras góticas assumiam características que as distinguiam das restantes, entre as quais a inserção da narrativa em localizações distantes no tempo e no espaço. Clive Bloom, em *Gothic Horror*, enuncia: “The early gothic writers with their fascination for a Jacobean, medieval, graveyard and mock

Renaissance settings also placed emphasis on the sentimental and sublime – a move towards capturing in print a cultural disorientation that was as much political as it was aesthetic” (Bloom, 1998: 11) Para as culturas protestantes do Norte da Europa, tanto os ambientes soturnos de cemitérios, abadias e ruínas, como as localizações exóticas dos países católicos do Sul da Europa, como a Itália ou a Espanha da Idade Média, ofereciam cenários adequados para a expressão de elementos emotivos fortes, associados ao desejo, pecado e morte, passíveis de suscitar o terror. A sua recepção foi, como referimos na introdução a este estudo, paradoxal. Enquanto os críticos contemporâneos apontavam os defeitos e perigos desse novo estilo excessivo e emocional, revelador do fascínio por um passado de religiosidade supersticiosa, o público fazia circular e divulgava essa e outras obras que se lhe seguiram. Em 1797, por exemplo, T.S.Coleridge criticava o romance de Matthew Gregory Lewis, *The Monk* (1796), expressando a sua convicção de que os excessos da escrita gótica conduziram a um cansaço generalizado capaz de extinguir o interesse do público por estes romances.

We trust, however, that satiety will banish what good sense should have prevented; and that, wearied with fiends, incomprehensible characters, with shrieks, murders, and subterraneous dungeons, the public will learn, by the multitude of manufacturers, with how little expense of imagination this species of composition is manufactured. (Sage, 1990: 39)

Todavia, publicações de autores como William Beckford (*Vathek*, 1786), Ann Radcliff (*The Romance of the Forest*, 1791, ou *The Mysteries of Udolfo*, 1794) ou William Godwin (*The Adventures of Caleb Williams*, 1794), entre outras do final do século XVIII, davam início a uma tradição que se manteve, sob variadas formas, até aos nossos dias. Fred Botting, em *The Gothic, the New Critical Idiom*, aponta a sua capacidade de permanência, transmutando-se e integrando outras formas de escrita. O autor afirma: “the diffusion of gothic features across texts and historical periods distinguishes the gothic as a hybrid form, incorporating and transforming other literary forms as well as developing and changing its own conventions in relation to newer modes of writing.”

(Botting, 1996: 14) O gótico tem, portanto, encontrado formas de se adaptar aos tempos e, como nota Botting, de se manter como uma tradição literária permanente e transversal, subjacente a outras formas de expressão predominantes.

O surgimento da literatura gótica, bem como outros picos de interesse em finais do século XIX e do século XX, têm sido associados a momentos de incerteza política, religiosa e cultural. Samuel Klinger afirma, em *The Gothick* (sic): “the real history of the gothic begins not in the eighteenth century but in the seventeenth century, not in aesthetic, but in political discussion.” (Sage, 1990: 115) Embora a atribuição de uma motivação política ao gótico não seja consensual, muitos críticos reconhecem na agitação política, declarada ou subjacente, um dos factores que conduzem ao surgimento e produção deste tipo de literatura de excesso. Na mesma obra, J.M.S. Tompkins declara: “At the end of the eighteenth century, rumors of secret societies and widespread conspiracies flew thick. Great changes were in progress, and men of liberal sympathies and men tenacious of ancient forms of life were alike prone to see something monstrous and abnormal in each other’s activities.” (Sage, 1990: 96) Os séculos XVII e XVIII foram fecundos em acontecimentos perturbadores, de entre os quais se destaca a Revolução Francesa (1789-99), que conduziu a importantes modificações no tecido social e político europeu. Estes romances, que na sua origem revelam a desintegração de valores sociais e individuais, surgem associados – em geral com conotações negativas – a valores democráticos e revolucionários. A literatura gótica absorve a atmosfera de inquietude e mudança, reflectindo, ainda segundo Fred Botting: “uncertainties about the nature of power, law, society, family and sexuality.” (Botting, 1996: 5) Alguns críticos contemporâneos apontam mesmo os perigos que a leitura de romances góticos oferece para os jovens e para as mulheres, frequentemente os principais responsáveis pela produção e disseminação desta corrente estética literária. Um artigo anónimo, por exemplo, publicado no *Scots Journal* de 1797, comenta o hábito de leitura deste tipo de romance: “The appetite becomes too keen to be denied; and, in proportion as it is more urgent, grows less nice and select in its fare. ...Hence the mind is secretly corrupted.” (Sage, 1990: 44)

Quer se reconheça ou não na literatura gótica uma vertente de cariz político revolucionário (Clive Bloom, em *Gothic Horror*, refere duas teorias filosóficas para o gótico, uma apontando motivações revolucionárias, outra o conformismo do género), a transgressão está no centro desta literatura desde o seu início. O gótico explora os limites humanos no campo psicológico, utilizando o excesso como forma de despertar consciências e sensibilidades. Leslie Fiedler, no ensaio incluído em *The Gothick* (sic), refere: “the gothic is the product of an implicit aesthetic that replaces the classic concept of nothing in excess with the revolutionary concept that nothing succeeds like excess.” (Sage: 1990, 134) A encenação de excessos físicos e morais acontece a uma distância relativa no tempo e no espaço – referimo-nos ao já mencionado fascínio dos escritores góticos do século XVIII pela Idade Média e por cenários distantes, como a Itália, Espanha ou países Germânicos.

Este interesse implica, para Catherine Spooner, a inexistência de um gótico original. Refere a autora: “There is no ‘original’ gothic...it is always already a revival of something else” (Spooner, 2006: 10). A autora refere a tendência gótica para remeter a origem das histórias para, por exemplo, manuscritos antigos, de autor desconhecido, o que, em simultâneo, lhes conferiria uma aura de mistério e os remeteria para uma época de irracionalidade e obscuridade. Alguns autores interpretam ainda este interesse como a aparente oposição à cultura iluminista vigente, marcada pelo progressivo domínio da razão sobre a sensibilidade, do raciocínio lógico sobre o sentimento. Segundo Sage, por exemplo, o gótico constitui: “an excessive reaction against the dominance of Augustan rationalism, a fashionable rustle into nostalgia for a more vigorous, primitive life by an age that had grown weary of Enlightenment values.” (idem: 8) O fascínio e repulsa que, em simultâneo, estas obras geravam compreende-se, então, pela difícil oposição entre a expressão do excesso e os valores da racionalidade que, a partir do século XVIII, se impuseram como caminho fundamental para o pensamento. Neste contexto, apreendemos o gótico, nos seus primórdios, como uma alternativa emocional à racionalidade. Afirma David Stevens: “as recovering and renewing a tradition which

valued feelings and sensibility, and which had been all but usurped by the developing dominance of reason.” (Stevens, 2000: 9).

O gótico literário pretende retomar uma tradição que valoriza o sobrenatural religioso como parte essencial da narrativa, tanto no que diz respeito à vertente católica, com o seu costume de celibato e castidade, como a crenças pagãs. Por seu turno, factores sobrenaturais constituem o princípio gerador da violação de regras morais e sociais – o erotismo e o desejo surgem como motores para crimes, por vezes incestuosos, como é o caso da obra *The Monk* (1796), de Mathew Lewis – e do castigo subsequente. David Stevens enuncia, todavia, um aspecto mais secular neste retorno, ao afirmar: “the gothic may simply have restored mindless fears and superstitions that should have disappeared with the historical Enlightenment.” (Stevens, 2000: 19-20) Artíficios ao nível do cenário – a localização das narrativas em florestas selvagens, castelos e abadias, labirintos e túneis, e a escuridão – reforçam a emoção e o medo suscitados pelos excessos cometidos e pela impressão de aprisionamento e castigo a que eles conduzem.

Afirma H.P. Lovecraft, em *O Terror Sobrenatural na Literatura*, que “o medo é a mais antiga e mais poderosa das emoções humanas” (Lovecraft, 2006: 11). O excesso, desejo e sobrenatural demoníaco, isolamento e perseguição a que são expostas, nos textos do século XVIII, as personagens principais (Leslie Fiedler, na compilação de Sage, refere-se à *persecuted maiden* que é, em geral, a heroína eternamente perseguida destas narrativas iniciais) aspiram a gerar no leitor o horror a que o gótico é, com frequência, associado. Segundo Fiedler, a presença quase constante do horror na literatura gótica tem como objectivo fundamental *épater la bourgeoisie*<sup>1</sup>, chocar e espantar. Os terrores com que a literatura gótica se debate, no seu início, partem de questões fundamentais de humanidade, desejo e consciência, vida e morte, relacionadas antes de mais com a religião.

---

1 A autora afirma: “*Épater la bourgeoisie*: this is the secret slogan of the tale of terror and it remains into our time a not-so-secret slogan of much highbrow literature ” (Sage, 1990: 135) Estabelece, assim, também uma conexão entre este tipo de literatura, muitas vezes tida como popular, e outros tipos de literature de cariz mais modernista e elitista, com a qual partilha os objectivos.

Durante o século XVIII, segundo David Punter, o gótico alimenta: “the terror...that there is something inherent in our very mortality that dooms us to a life of incomprehension, a life in which we are forever sunk in mysteries and unable to escape the deathly consequences of our physical form.” (Punter, 2004: 12) O terror da mortalidade explica, por um lado, a recorrência do sobrenatural, ligação com o eterno e com a morte, nos textos góticos; por outro, arrasta consigo as primeiras dúvidas acerca da divisão interna do homem, neste caso entre corpo e espírito, entre desejo e consciência, que mais tarde se transmutarão em questões mais modernas de duplicidade, alteridade e monstruosidade física, moral e social.

O terror constitui, portanto, uma forma de suscitar emoções fortes e excessivas, testando os limites, não só das personagens, mas também do leitor. Ao mesmo tempo, todavia, o gótico revela-se auto-consciente, no que diz respeito à utilização dos efeitos geradores de medo, ou seja, o autor gótico denota a consciência da artificialidade do seu texto, o que permite, em muitos casos, parodiar-se ou, pelo menos, manter o distanciamento suficiente de si próprio para evitar o ridículo. Catherine Spooner defende: “Gothic was never real in the first place. Gothic offers no resistance, as Romantic or Modernist ideologies might do, to being swallowed up by simulation, since its counterfeit nature pre-empts this move, even welcomes it” (Spooner, 2006: 35) É esta consciência de si próprio que permite ao gótico manter a coerência e exigir ao leitor que suspenda a descrença, face aos acontecimentos fantásticos e impossíveis que as narrativas encerram, aceitando a simulação do terror e os sentimentos que desperta.

Embora muitos críticos defendam que o gótico procura, no século XVIII, a mudança individual e social e a ruptura com os valores da época, a transgressão surge também como forma de reencontrar o equilíbrio. Revelando o caos, o gótico procura o equilíbrio. David Punter afirma: “the gothic always remains the symbolic site of a culture’s discursive struggle to define and claim possession of the civilized, and to object, or throw off, what is seen as other to that civilized self.”(Punter, 2004: 5) Assim sendo, os actos excessivos e o pecado implicam a consequente revelação do castigo ,

punindo os pecadores. Em *The Monk*, por exemplo, a morte violenta do vilão é exibida em todos os seus pormenores macabros, de forma a expor a consequência da quebra dos limites aceitáveis para comportamentos e desejos. Explorar os limites obriga ao seu reconhecimento, e, conseqüentemente, facilita a sua delimitação, restaurando os conceitos de barbárie e civilização.

Na medida em que o gótico pode identificar-se com o fantástico, os acontecimentos impossíveis e as situações limite a que os heróis são expostos, bem como os castigos que se apresentam como consequência para actos bárbaros, correspondem à expulsão do desejo excessivo que Rosemary Jackson aponta: “[the fantastic] is a literature of desire...it can expel desire, when this desire is a disturbing element which threatens cultural order and continuity.” (Jackson, 1981: 3-4) O poder reconstrutor do gótico, através da exploração dos limites, é defendido também por Fred Botting, ao afirmar: “transgression, by crossing the social and aesthetical limits, serves to reinforce or underline their value and necessity, restoring or defining limits”(Botting, 1996: 7) Segundo estes autores, o gótico (e, a par dele, o fantástico) são veículos para a reconciliação do homem com os valores do seu tempo, através da encenação excessiva e violenta das consequências sua quebra ou deturpação. As narrativas suscitam no leitor uma reacção que é, ao mesmo tempo, genuína, porque funciona ao nível da emoção, do medo, e artificial, uma vez que se reconhece, à partida, a natureza irreal dos acontecimentos expostos.

Sage aponta uma baliza histórica para o início e fim do gótico enquanto forma literária, entre 1764 e 1820, logo após a publicação póstuma da sátira *Northanger Abbey*, de Jane Austen (Dezembro de 1817), a extinção ou reformulação de algumas editoras de romances góticos (por exemplo, a editora Minerva) e o insucesso relativo de *Melmoth the Wanderer*, de Maturin (1820). Todavia, a sua interpretação deste fim aparente vai no sentido apontado por outros autores, como Botting e Stevens: “Thus the ‘watershed’ of c.1820s forms a convenient guideline, but it is really the sign, not so much of the death of gothic as of the scattering and transmutation of the tangible literary form into a mode

of sensibility.” (Sage, 1990: 21-2) Na realidade, os temas humanos arcaicos que o gótico encerra e com que se debate podem ser considerados transversais a culturas e épocas. A adaptabilidade do gótico pressupõe que possa fundir-se, como afirmámos, noutras formas de expressão, surgindo como uma linha de força subjacente a outros estilos, com a capacidade de ressurgir em momentos chave de turbulência social e moral. Se os primórdios da literatura gótica a definiram como transgressora e excessiva, muitas das suas características sofreram transformações importantes ao longo dos séculos XIX e XX.

O século XIX assistiu a modificações nas temáticas centrais desta estética literária, bem como na forma como o sobrenatural é trabalhado nas narrativas. Com efeito, a Industrialização e os avanços científicos trazem uma nova forma de estar no mundo. David Punter indica: “the very ideas of what it meant to be human were disturbed in the face of the increasing regimentation and mechanistic roles.” (Punter, 2004: 20) Na sua procura de resposta para questões humanas fundamentais, a literatura gótica absorve o espírito da época, fazendo transitar as narrativas dos cenários longínquos no tempo e espaço, para outros mais realistas. Botting aponta: “Gothic shadows flicker among representations of cultural, familial and individual fragmentation, in uncanny disruptions of the boundaries between inner being, social values and concrete reality and in modern forms of barbarism and monstrosity.” (Botting, 1996: 156) As histórias geram-se em ambientes familiares, em que as sociedades contemporâneas ocupam um lugar central, vistas do ponto de vista da sua incongruência e da incapacidade individual para funcionar dentro delas. Esta característica acrescenta ao gótico uma dimensão de proximidade, que lhe permite fundir aspectos fantásticos com outros de carácter realista, na exploração de contextos humanos. A família e a sociedade estão agora na génese do horror e do medo, oferecendo espaço tanto para explicações racionais dos acontecimentos, como para a interferência ainda inexplicada do sobrenatural. Para além disso, a exploração científica, que ganha relevância e consistência durante o século XIX, abre caminho a novas hesitações, com a ciência a pôr à prova os valores humanos essenciais.

A polémica quanto à “seriedade” da literatura gótica mantém-se ao longo deste século, em consequência do surgimento de géneros populares a ela associados – referimo-nos, por exemplo, ao *ghost story* ou ao *detective story*. A distinção entre estes textos e o género gótico é complexa. Clive Bloom, por exemplo, em *Gothic Horror*, aponta-os como géneros híbridos que, partilhando em larga extensão as características e artifícios do gótico, seguem convenções próprias. No primeiro caso, a intervenção do sobrenatural em cenas de quotidiano insere-se num conjunto de regras limitadas, que privilegiam o efeito de medo gerado pela assombração inexplicada; no segundo, segue-se a direcção oposta e, na generalidade, opta-se pela exposição dos processos racionais que conduzem à resolução de problemas que, à partida, revestem características estranhas. Afastam-se, assim, dos caminhos seguidos pelo gótico, muito mais próximo aqui da literatura do fantástico, em direcção à revelação da fragmentação humana e da desconexão do homem face às sociedades.

Clive Bloom aponta os textos de Edgar Allan Poe como o momento definitivo de transição do terror sobrenatural para a mente humana, quando, segundo o autor: “No longer does the external world threaten as much as the internal.” (Bloom, 1998: 3) Poe encena a fusão entre o que é aparentemente sobrenatural e a suspeição de uma confusão mental, induzida por cenários obscuros ou estados alucinatórios, que pode oferecer-se como explicação para circunstâncias e acontecimentos bizarros. Poe estreia, na literatura, o *uncanny*. Este envia, segundo Freud, no ensaio de 1919, precisamente intitulado “The Uncanny”, para acontecimentos de aparência sobrenatural que podem encerrar explicações relacionadas com pulsões psicológicas originadas na infância, e passíveis de conduzir a estados alterados; daí advém a percepção subjectiva e incerta dos acontecimentos. Freud declara: “the writer creates a kind of uncertainty in us in the beginning by not letting us know, no doubt purposely, whether he is taking us into the real world or into a purely fantastic one of his own creation.” (Sage, 1990: 81)

O *uncanny* procura induzir tanto no leitor como na personagem a incerteza quanto à natureza dos acontecimentos. Botting explica: “the uncanny renders all boundaries uncertain and...often leaves readers unsure whether narratives describe psychological disturbance or wider upheavals within the formations of reality and normality.” (Botting: 1996, 11) Ao leitor, porém, é deixada a possibilidade de descobrir uma explicação racional para os acontecimentos, através de uma interpretação, muitas vezes psicológica, das motivações das personagens. Em *The Fall of the House of Usher* (1839), de Poe, por exemplo, o narrador e Roderick Usher são conduzidos a um estado de espírito de incerteza e opressão pelo ambiente que envolve a mansão, pelo isolamento e pelas actividades e leituras a que se dedicam. Éssa disposição explica a dúvida temporária acerca da natureza dos acontecimentos que rodeiam a morte da irmã de Roderick Usher. A explicação racional oferecida ao narrador é, todavia, posta em causa pela desfecho da história, com a ruína do edifício a coincidir com o desaparecimento da família Usher. A dúvida instala-se e mantém-se ao longo da história, gerando ambiguidade, como na literatura do fantástico, quanto à origem e natureza dos acontecimentos.

A natureza muitas vezes alucinatória dos acontecimentos de aparência sobrenatural estende-se ao espaço e tempo da narrativa. As explicações racionais, agora possíveis, são adiadas temporariamente pela incapacidade mental ou psicológica para as vislumbrar. Esta orientação de teor psicológico, centrada no sujeito, é sugerida ainda por David Stevens, para quem, a partir do século XIX, as estratégias do romance gótico são utilizadas, segundo defende: “to explore deeper levels of psychological insight and meaning.” (Stevens, 2000: 100) Deixamos, pois, de partir de acontecimentos exteriores, por vezes de natureza diabólica, que determinam as acções do indivíduo – por exemplo, a perseguição ou o encarceramento – para nos colocarmos *dentro* do indivíduo, seguindo os seus processos mentais alterados. Assim sendo, o encarceramento, por exemplo, pode ser de natureza imaginária, pode representar uma prisão interior, que determina a visão dos acontecimentos.

Botting confere ainda a Poe um papel de destaque na adaptação do gótico ao conceito da transgressão, adicionando uma nova dimensão à ideia da duplicidade – o “outro”, o duplo – com o cenário a reflectir ou induzir estados de espírito que conduzem a desdobramentos, através do isolamento e distorção da realidade. Assim, Roderick Usher constituiria uma espécie de duplo do narrador, sendo a casa e paisagem o prolongamento dessa duplicidade, uma vez que se extinguem quando se extingue o outro, libertando o narrador da impressão de sobrenaturalidade. O gótico passa, então, pela redefinição de polaridades, suscitadas pela natureza humana, com princípio no desdobramento e desintegração exterior e interior. A monstruosidade, sintoma desses desfasamentos, constrói-se tanto a partir do corpo como da mente, trazendo à superfície questões ligadas ao inconsciente e às pulsões humanas, enquanto o terror gerado pelo sobrenatural supersticioso é suplantado pelo que advém da dúvida acerca da integridade da alma humana. O mal, que se gera no homem, nem sempre é visível.

É deste século que datam algumas das obras góticas que, posteriormente, se tornariam das mais divulgadas, copiadas e reproduzidas na literatura, cinema e outras formas de expressão artística: *Frankenstein*, de Mary Shelley (1818), *The Strange Case of Doctor Jekyll and Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson (1886) e *Dracula*, de Bram Stoker (1897). Com elas, nascem ou ganham dimensão alguns dos principais mitos góticos que perduram até aos nossos tempos. Trata-se de obras paradigmáticas de um novo gótico, que sobrepõem questões antigas de identidade, vida e morte, e dúvidas contemporâneas sobre a relação do homem com a ciência e a sociedade. Embora *Dracula* siga, segundo Punter, uma linha nostálgica, explora, ainda assim, temáticas actuais de duplicidade, monstruosidade e apagamento do indivíduo, permitindo a irrupção de um passado exótico no cenário realista de finais do século XIX.

As alterações introduzidas no gótico pela sua transição para ambientes mais realistas – referimos a família e a sociedade como espaços fundamentais onde se geram e revelam cisões individuais – são acompanhadas por outra diferença relevante, em finais do século XIX: a progressiva alteração da natureza do medo. Conforme os avanços

científicos e tecnológicos alargam os limites do mundo conhecido<sup>2</sup> e lançam uma nova luz sobre o ser humano, os conceitos de vida e morte são redefinidos e, com eles, as questões sobre a mortalidade e o divino. Segundo Catherine Spooner, o gótico redirecciona as suas temáticas numa direcção humana. Defende a autora: “Contemporary Gothic is not preoccupied with the end of the world, but rather the end of innocence.” (Spooner, 2006: 23) A substituição do divino pelo humano, no centro da existência, modifica a noção de pecado e castigo e faz transitar do real para o fantástico qualquer manifestação de sobrenatural. Com a secularização progressiva da sociedade, a capacidade de suscitar o medo depende de uma opção voluntária do leitor no sentido da rendição à narrativa, está ligado a uma suspensão do descrédito perante elementos que são, mais do que nunca, percebidas como artificiais ou irrealis pelo leitor – ou, no século XX, pelo espectador.

Clive Bloom, no referido *Gothic Horror*, defende: “Gothic fiction need not be horrific and horror fiction need not be gothic. The two do share, however, parallel concerns and often interchangeable plots and settings – an affinity is, therefore, clear.” (Bloom, 1998: 9) O leitor/espectador contemporâneo reúne um conjunto de experiências prévias, em grande parte devido ao cinema, que o tornam ciente dos processos de indução do terror e o distanciam da possibilidade de o vivenciar através de produtos artificiais. Em consequência, as narrativas de terror assumem a consciência dos seus próprios mecanismos e suas limitações, sobretudo no que diz respeito à utilização do sobrenatural. Livros e filmes de terror sobre experiências sobrenaturais (fantasmas, assombrações, magia branca e negra, transformações, possessões e outras) são auto-referentes, ou seja, recorrem, com frequência, à intertextualidade, sobretudo na reformulação dos mitos de séculos anteriores.

---

2 No século XX, a exploração espacial abre ao homem novos contextos onde encenar o gótico. O universo inexplorado oferece-se como local de contrastes, residindo o principal no paradoxo que se gera entre vastidão e isolamento, que permite exercícios de imaginação em que os limites são testados. O desconhecido funciona como motor para acontecimentos de aparência sobrenatural, cuja origem está, muitas vezes, no próprio homem e nas suas respostas ao isolamento e ao medo.

Spooner aponta a preocupação com o passado como central no gótico contemporâneo, não só do passado do Homem como do seu próprio. Afirma: “[Gothic is] profoundly concerned with its own past, self-referentially dependent on traces of other stories, familiar images and narrative structures, intertextual allusions.” (Spooner, 2006: 10) A intertextualidade surge no contexto da auto-consciência que é característica do género – permite-lhe reproduzir variáveis do mesmo tema, por vezes fazendo depender a completa e correcta interpretação dos textos e subtextos do reconhecimento da referência original pelo leitor / espectador. A consciência da sua artificialidade pode conduzir o gótico do século XX a resultados tão díspares como o filme de terror, num extremo do espectro, ou a comédia gótica, no outro. No entanto, mesmo na sua versão parodiada (por exemplo, *Beetlejuice*, de Tim Burton) continua a expressar, não o medo do que está para além do mundo natural, mas o do excesso individual ou colectivo, humano, tecnológico, artístico, da auto-anulação, da desintegração, da solidão, reflexos de uma sociedade que se revê no colectivo, mas cuja actual estrutura é conducente ao isolamento.

A recontextualização do gótico que referimos, remetendo as intrigas para ambientes contemporâneos, conduz, portanto, ao abandono do que Filipe Furtado, no seu estudo *A Construção do Fantástico na Narrativa*, apelida de “técnica do recuo” (ou seja, a inserção das narrativas em épocas distantes no passado) e obriga à re-adequação dos artifícios góticos. Às manifestações sobrenaturais de natureza supersticiosa sobrepõem-se as que partem do homem. Reflexos em espelhos e outras superfícies, desdobramentos no espaço e no tempo, sonhos e visões, que podem tomar a forma de assombrações, duplos ou gémeos, esquizofrenias, bipolaridades e outras perturbações mentais, contrastes (interior e exterior, luz e sombra, Bem e Mal, entre muitos outros) têm na sua génese os desfasamentos internos das personagens, que se expressam, frequentemente, através de sinais exteriores de monstruosidade física ou comportamental. Punter aponta: “Gothic therefore emerges in both the formless mutilated and diseased body...and in the reconfiguration of everyday domestic objects or body parts to produce disturbingly uncanny effects.” (Punter, 2004: 38) A cidade e a

casa familiar adquirem as mesmas características labirínticas e potencialmente negativas das abadias, florestas e montanhas do século XVIII, servindo como mecanismo para a exposição de brechas em ambientes com contornos realistas. Os elementos transgressores surgem através dessas fissuras, transformando o real em fantástico, numa relação de proximidade e de reconhecimento entre o real – o quotidiano do leitor – e o espaço literário. Assim, o sobrenatural – o irreal, o invisível - coexiste com uma realidade identificável, num quadro de valores e costumes reconhecíveis e actuais, funcionando, com frequência, também como sátira social.

Os crescentes paradoxos do século XX (por exemplo, entre isolamento e ausência de privacidade, entre o conceito de “aldeia global” e a solidão individual, entre o aumento da esperança de vida e a banalização da morte, pela sua exposição regular nos meios de comunicação, entre outros) conduzem a uma relação confusa do homem consigo próprio e com o outro. O gótico encontra, durante este século, razão e matéria para o seu ressurgimento, expandindo-se, para abranger as várias formas de expressão humana. Victor Sage refere: “There has been a marked revival of interest in the Gothick(sic) novel during recent years, supported by the currency of the mode in the modern cinema and the growth of a more broadly cultural approach to the literary *genre*” (Sage, 1990: 8) No final do século, este interesse revela-se, sobretudo, na moda e música – com, por exemplo, *The Cure*, *Jesus&Mary Chain* ou *Marilyn Manson* - mas também no cinema e artes plásticas.

O gótico mostra-se precursor, desde a sua génese, da tendência da arte moderna para a centralização no indivíduo enquanto emissor, tema e receptor, e conseqüente abertura a diversas linhas de interpretação subjectiva. Fred Botting nota:

In the movement between the 1980s and the 1990s,... contradictory and ambivalent impulses disclose radical differences in the relation of one and other, past and present and in the incommensurable narratives in which meaning becomes multiple rather than singular. (Botting, 1996: 179)

A visão do narrador ou das personagens é já fundamental para a criação e manutenção da ambiguidade, tensão e medo, nos textos do século XVIII e XIX. Anne Radcliff, por exemplo, elabora as suas narrativas em torno de jogos de enganos – cuja conclusão final se revela bastante simples – centrados nas percepções enganosas a que a personagem central é conduzida pelo ambiente em que está inserida. Edgar Allan Poe apresenta-se, ainda no século XIX, como um dos primeiros autores cujas narrativas e poemas introduzem um nível de interpretação psicológica que exige do leitor mais do que a expectativa de uma conclusão final – em, por exemplo, *The Mask of The Red Death* (1842), a narrativa apresenta várias possibilidades de interpretação, que não permitem uma conclusão única acerca do seu significado: hesitamos entre a interpretação da morte como literal ou psicológica, da personagem central como reflexo do autor ou do homem, do espaço enquanto exterior ou interior, e, portanto, entre uma simbologia que se prende com a relação do eu consigo próprio ou com o outro. Muitas narrativas – literárias ou cinematográficas - do século XX mantêm a subjectividade para além do final da narrativa, convidando o leitor/espectador a uma interpretação própria dos significados internos e externos da história, ou deixando em aberto a sua conclusão.

A complexidade e variedade das temáticas possíveis e a difusão e popularização da literatura em geral e, sobretudo, do cinema, conduz a uma certa hibridação de géneros, a que, como referimos, o gótico é permeável. A obra gótica, conforme era entendida nos séculos XVIII e XIX, poderá ter deixado de existir, com o abandono dos ambientes tradicionais e da superstição. O gótico permanece, porém, disseminado numa série de outros géneros, entre os quais o terror, a comédia, o drama, a ficção científica ou a história policial, ou, com maior frequência, a fantasia, muitas vezes determinando a perspectiva de interpretação do texto. Por exemplo, a trilogia *Matrix*, dos irmãos Wachowski (início do século XXI) é simultaneamente um filme de ficção científica e uma fantasia gótica acerca de um futuro obscuro para o homem, consequência dos seus actos passados. Somos introduzidos num futuro dominado pela tecnologia e pela ciência, em que a máquina dominou e substituiu o homem, restando aos poucos sobreviventes a *subversão* desse mundo. Os seus ambientes sufocantes – é-nos sugerido

que todos os lugares são apenas imagens geradas pela máquina dentro do nosso cérebro, pelo que estamos confinados ao mais estreito dos espaços, mesmo sob céu aberto – aliam-se a uma interpretação da realidade que, enquanto ausência, se apresenta simultaneamente aterrorizadora e cativante para personagens e espectadores.

Referências intertextuais a simbologias culturais e religiosas e a outras obras, pontuam o filme: reconhecemos, por exemplo, a alusão à alegoria da caverna, de Platão, na forma como se opõem real e irreal: o que constitui o real, quando o homem depende das suas percepções individuais para o construir? Caso exista, estará o homem preparado para o conhecer? Reconhecemos, ainda, o mito cristão do salvador do mundo, sacrificando-se perante uma entidade dominadora e geradora de vida. As interpretações, porém, são múltiplas. Outras perspectivas obrigam a colocar a questão da predominância da máquina sobre o homem no mundo actual, ou a questionar a capacidade de sobrevivência e adaptação das sociedades humanas em situações extremas, ou, ainda, a repensar a questão do herói.

Mais do que qualquer outro género, o fantástico surge como veículo para a elaboração de muitos dos pressupostos e preocupações essenciais do gótico, e partilha os artifícios utilizados para a criação de narrativas em que a ambiguidade e pluralidade de interpretações é central. De facto, em *Fantasy, the Literature of Subversion*, Rosemary Jackson remete a génese desta literatura para o gótico. A autora afirma: “As a perennial literary mode, fantasy can be traced back to ancient myths, legends, folklore, carnival art. But its more immediate roots lie in that literature of unreason and terror which has been designated ‘Gothic’.” (Jackson, 1981: 91) Embora a capacidade de subverter o real para dar resposta a questões ancestrais seja inerente ao ser humano, só a instituição de um conjunto de convenções narrativas para o gótico permitiu ao fantástico assumir as suas próprias regras. As normas e mecanismos de um e de outro estão tão próximos que confluem, com frequência, tornando-os indistintos: de facto, textos considerados góticos são também fantásticos. Podemos apontar, como exemplo, as obras utilizadas por Tzvetan Todorov na sua análise do fantástico, *The Fantastic: o incompleto Saragossa*

*Manuscript* (1815), de Jan Potocki, ou *The Turn of the Screw* (1898), de Henry James, que funcionam também como exemplos para Punter ou Botting nos seus estudos sobre o gótico.

Embora esta confluência se concretize desde a gênese do gótico, no século XVIII, é em finais do século XX que a identificação é mais completa. Ao trabalhar com o inexistente, com o invisível, fantasia e fantástico parecem, à primeira vista, escapar a qualquer possibilidade de definição, bem como à possibilidade de aplicação das convenções e regras que se aplicam, na generalidade, à literatura – e também ao cinema. Constituem, por natureza, a fuga à realidade. No entanto, o que excede o real depende dele como princípio orientador, ou seja, como regra a ser quebrada, ignorada, ou recriada. Tzvetan Todorov, na obra acima referida, declara: “In the fantastic, the supernatural or uncanny event was perceived against the background of what is considered normal and natural” (Todorov, 1975: 173) Rosemary Jackson, cujo estudo incide sobre o trabalho de Todorov, apresenta uma interpretação paralela, ao notar: “fantasy re-combines and inverts the real, but it does not escape it: it exists in a parasitic or symbiotic relation to the real.” (Jackson, 1981: 20) Fantasia e fantástico, embora distintos, partem de um mesmo princípio de reconversão do real, rompendo as regras do mundo conhecido e aplicando regras alternativas. A distinção faz-se, como afirmámos anteriormente, na ligação de cada estética com o real: enquanto o fantástico depende deste, constituindo-se como a sua interrupção, a fantasia cria, na íntegra, mundos em que as regras do real podem não se aplicar.

Funcionando no reverso do real, a partir deste, o fantástico transgride as leis da natureza e não apenas as convenções sociais. Embora dependa, como o gótico, da hesitação entre real e irreal, ou seja, de uma ilusão que pode ter origem nos acontecimentos ou nas perspectivas dúbias, subjectivas, de narradores e personagens, o fantástico pode distanciar-se do gótico, não revelando, como este, preocupação com o passado, histórico ou familiar. As histórias fantásticas desenvolvem-se, muitas vezes, para além do tempo e do espaço, ou a partir da sua ausência. Jackson afirma: “Instead of an alternative

order, it creates ‘alterity’, this world re-placed and dis-located.”(Jackson, 1981: 19) A introdução de elementos sobrenaturais trabalha neste sentido, gerando uma interrupção do mundo real, que também acontece no gótico, ligada à expressão de sentimentos ou desejos internos das personagens. No fantástico, esta interrupção implica, por vezes, a anulação do real, como acontece em, por exemplo *Alice in Wonderland* (1865), ou *Alice Through the Looking Glass* (1871), de Lewis Carrol. Para Filipe Furtado, em *A Construção do Fantástico na Narrativa*, o sobrenatural traduz “a paragem, violação ou subversão das leis que condicionam a matéria e a consciência dos nexos de causalidade existentes entre fenómenos de qualquer tipo.” (Furtado, 1980: 21) É esta interrupção que abre as brechas no real através das quais se insinua a ambiguidade, essencial tanto para o fantástico, como para o gótico.

A identificação entre gótico e fantástico intensifica-se a partir do momento em que a narrativa gótica abandona os ambientes exóticos que lhe eram característicos, no século XVIII e primeira metade do século XIX, e se centra nas sociedades e famílias contemporâneas, trazendo a fusão dos dois géneros nas mesmas obras. Deixa de se verificar, no gótico, a deslocação temporal e espacial que, à partida, poderia afastá-lo do fantástico: o sobrenatural, ou o ambíguo, interrompem o real, só então se verificando uma eventual intemporalidade, que pode advir da interferência de elementos do passado no presente: elementos míticos ou bárbaros de épocas recuadas ou indefinidas, como é o caso de vampiros, monstros ou fantasmas, disseminam a confusão temporal ou espacial, que pode, ainda, ter origem na confusão mental do narrador ou das personagens.

As estratégias de gestão do real e do imaginário, da percepção e da ambiguidade tornam-se, no século XX, comuns a ambos e, com maior frequência, a obra que é fantástica é também gótica e vice-versa. Os dois géneros são, para além disso, auto-conscientes, ou seja, mostram-se conscientes da artificialidade que advém do domínio da imaginação sobre o real e dos processos utilizados para a enunciar, e colocam-na, muitas vezes, no centro da narrativa. A definição de Jackson para o fantástico, quando afirma “the fantastic traces the unsaid and the unseen of culture”

(Jackson, 1981: 4) vai de encontro à intenção transgressora do gótico e à sua elaboração do desejo e dos impulsos a que este conduz.

O que distingue o fantástico de outros géneros, e também da fantasia, tem sido motivo de discussão em inúmeros estudos. Até anos recentes, era frequente caracterizá-lo de forma mais ou menos impressionista, pela sua “fuga” ao real, pela presença do sobrenatural ou, como H.P. Lovecraft, pela sua capacidade para gerar emoções, nomeadamente o medo, no leitor. Embora mais preciso na sua caracterização, Tzvetan Todorov faz recair ainda sobre o leitor parte do reconhecimento deste género: Todorov alude à *hesitação* entre uma explicação natural ou sobrenatural para os acontecimentos, a despertar tanto nas personagens (herói) como nos leitores, que deverá ser mantida até final da narrativa para que esta possa ser considerada fantástica. A opção pelo sobrenatural ou pelo racional implicaria a inserção num dos géneros limítrofes – o maravilhoso ou o *uncanny*. Filipe Furtado questiona esta interpretação baseada no leitor, por não considerar as variantes de leitura pessoal dos textos, preferindo utilizar a *ambiguidade* como elemento definidor do fantástico.

A ambiguidade entre razão e sobrenatural deve estar presente na elaboração do texto, independentemente das leituras que, posteriormente, o leitor possa fazer. Essa ambiguidade é gerada pela relação do irreal com o real. Furtado afirma: “a essência do fantástico reside na sua capacidade de expressar o sobrenatural de uma forma convincente e de manter uma constante e nunca resolvida dialéctica entre ele e o mundo natural em que irrompe”. (Furtado, 1980: 36 ) Assim sendo, existe uma distinção entre fantástico e fantasia que reside, precisamente, na natureza ambígua do fantástico, que pode não estar presente em textos de fantasia. A criação de um mundo que é, de raiz, inexistente e se rege, muitas vezes, por regras próprias, pode inserir a narrativa na categoria “fantasia”, mas não o torna fantástico – assim acontece, por exemplo, com as obras de J.R. Tolkien, *The Hobbit* (1937) ou *The Lord of the Rings* (1954-55).

Como o gótico, o fantástico encena a transgressão, expondo a violação das regras do mundo conhecido, em cujo contexto se verifica a irrupção de elementos de aparência sobrenatural. De acordo com Filipe Furtado, o fantástico recorre ao sobrenatural como forma de gerar ambiguidade, criando na narrativa a incerteza acerca da natureza dos acontecimentos ou das personagens. Como no gótico, esta ambiguidade centra-se na criação de antinomias, entre real e imaginário, eu e o outro, interior e exterior, e na justaposição ou sobreposição de opostos, como o Bem o e Mal, a transparência e a ocultação, a partir dos quais se cria a alteridade e se gera a dúvida. O monstruoso, físico, espiritual e moral, contrapõe-se a valores positivos, com a transformação e isolamento a quebrar (ou repor) as regras, colocando o fantástico para além dos limites humanos.

Um texto como *A Metamorfose* (1912), de Franz Kafka, constitui um exemplo deste tipo de narrativa: através da transformação e da exibição da monstruosidade – para a qual não são oferecidas explicações – a solidez do ambiente familiar e os limites da realidade são questionados. A localização final do que é monstruoso revela-se, por fim, não na deformidade e consequente isolamento, mas no cerne da família e das suas reacções, com a morte como único meio de repor a normalidade, atribuindo a este texto fantástico características que o colocam também no âmbito do gótico moderno. Neste caso, como noutros, fantástico e gótico podem assumir a mesma função reconciliadora e delimitadora. Rosemary Jackson argumenta: “Presenting that which cannot be, but *is*, fantasy exposes a culture’s definition of that which can be; it traces the limits of its epistemological and ontological frame.” (Jackson, 1981: 23)

A secularização e centralização no indivíduo, verificada no gótico durante o século XIX, encontra-se também no fantástico. Na sua representação de uma realidade alternativa, este transita, segundo a Jackson, do transcendental para o humano. A autora explica: “In a natural, or secular, economy, otherness is not located elsewhere [no sobrenatural, religioso ou pagão]; it is read as a projection of merely human fears and desires transforming the world through subjective perception” (Jackson, 1981: 17) A

ambiguidade gera-se, como no gótico, pela pluralidade da percepção, visão e perspectiva humanas. O fantástico surge, assim, a partir de uma visão distorcida do familiar, o que, para a autora, se explica numa cultura que identifica o real com o visível: “In a culture which...gives the eye dominance over other sense organs, the unreal is that which is in-visible.” (Jackson, 1981: 45)

A relevância da percepção conduz – também no gótico, como defendemos acima – à questão da alteridade, que se traduz na presença do “outro”, de múltiplas formas de reflexo ou duplicidade, interna ou externa, conducente, por vezes, ao apagamento do eu face ao outro. Mecanismos comuns (referimos múltiplas formas de desdobramento, bem como os ambientes geradores de desequilíbrio ou estados psicológicos alterados) são utilizados na revelação dessas cisões, colocando o indivíduo no centro da procura de respostas para questões fundamentais da existência humana. Diferentes abordagens colocam a ênfase nas pulsões, frustrações e obsessões geradas na infância (Freud, por exemplo) ou na transição de um inconsciente arquetipal para o consciente (seguindo a linha de Jung) como motor para essa busca. Assim sendo, nem o gótico nem o fantástico dependem do terror, ainda que este possa estar presente, mas sim da distorção da percepção, que surge em ambientes familiares e levanta questões sobre “normalidade” e humanidade.

Alguns autores vaticinam, neste re-direccionamento, o fim do género gótico. Botting afirma: “In the twentieth century the gothic is everywhere and nowhere” (Botting, 1996: 155). Para o autor, embora inúmeras obras exibam traços do género, adaptações recentes de romances góticos, como, por exemplo, a versão cinematográfica de *Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992), substituem horror e culpa por amor e tolerância, subvertendo os valores do género. Esperamos, todavia, ter evidenciado que o gótico, como afirma o próprio, retém a capacidade de se adaptar e reflectir as variações culturais e sociais, para revelar as questões com que o homem se debate no seu tempo. A sua fusão noutros géneros e disseminação em várias formas de expressão é, em si mesma, prova da sua adequação a uma época de multiplicidade e incerteza.

## **Capítulo 2**

### **Tim Burton e o Cinema Gótico**

Um dos aspectos de maior relevância nas literaturas gótica e fantástica é a forma como a coerência e interesse da história depende de uma narrativa que mantenha a ambiguidade e o *suspense*, conduzindo personagens e leitor a um desfecho que poderá – ou não – desfazer a ambiguidade. A história é, pois, construída a partir de e condicionada por um conjunto de impressões subjectivas, provocadas ou intensificadas pelo ambiente envolvente e pela interpretação dos acontecimentos. O objectivo é gerar no leitor, ou no espectador, reacções emocionais que o predisponham a suspender a descrença face ao que parece impossível, acompanhando as personagens nas suas hesitações. O gótico literário apresenta, desde os primórdios, características que o aproximam da literatura do nosso século, influenciada, no seu ritmo e perspectiva, pelo cinema, com a prioridade dada à acção. David Stevens, por exemplo, refere: “In gothic novels there is frequently a vivid dramatic sense of sensational action.” (Stevens, 2000: 25) Com efeito, na narrativa gótica, a diversidade de vozes enunciadoras constrói-se a partir de intrigas e sub-intrigas e cenas dentro de cenas, conferindo intensidade à acção e semeando, ao mesmo tempo, alguma confusão na identificação do real.

Os aspectos visuais são também estruturantes nas narrativas góticas como forma de induzir estados de espírito ou introduzir elementos motivadores na narrativa. A presença ou sugestão do sobrenatural, seja este supersticioso, deliberadamente enganoso, ou esteja relacionado com a *deformação* do eu, depende muitas vezes desses efeitos. Presenças bizarras, fantasmagóricas ou diabólicas, características deste género, ou transformações semelhantes às de *Dr Jekyll and Mr Hyde*, são mecanismos dramáticos que partem de percepções visuais de grande impacto emocional. A percepção, ou a forma como esta pode ser iludida são, aliás, basilares no gótico, em particular quando, em finais do século XIX, este transita para o cinema.

Leslie Fiedler afirma: “If the gothic romance seems in certain regards more theatrical... this is because many of its devices were to begin with stage properties.” (Sage, 1990: 131) Os textos góticos dos séculos XVIII e XIX provavam-se não só adaptáveis, como interessantes enquanto materiais para dramatização, não só pela sua capacidade para

suscitar o interesse do leitor / espectador, mas também pelas sua dramaticidade inerente. David Stevens refere a encenação de textos góticos durante os séculos XVIII e XIX, declarando: “Producers of plays went to enormous lengths to achieve sensational effects through stage management, props, fireworks and the like.” (Stevens, 2000: 25) O investimento de produtores, durante os séculos que antecederam o advento da técnica cinematográfica, nos aspectos cénicos e nos “efeitos especiais” de grande impacto, essenciais na obtenção dos efeitos de surpresa e medo, corresponde à ênfase na superficialidade que Catherine Spooner identifica: “[the] emphasis on surface, spectacle and performance” (Spooner, 2006: 27) A encenação excessiva, com recurso aos efeitos especiais, obedece à intenção gótica de chocar e revelar o excesso social e individual, tocando a emotividade, mais do que o intelecto. Nos anos mais recentes, muitas obras góticas – referimo-nos sobretudo ao cinema – aliam a importância da acção e da encenação a uma interpretação dos acontecimentos e personagens capaz de oferecer um vislumbre da sua interioridade. A mesma autora aponta esta tendência, ao afirmar: “There also seems to be a counteractive pull towards interiority in much contemporary gothic.”(idem: 27) O filme *Dracula* (1992), de Francis Ford Coppola, por exemplo, procura uma raiz, uma explicação para o mal, recuando à origem do mito e centrando o princípio – e a solução - do mal no amor e na negação ou aceitação do divino.

O preponderância da acção sobre, por exemplo, o desenvolvimento das personagens é, poderá pois argumentar-se, uma característica do romance do século XX, influenciado pelas estruturas narrativas do cinema, a partir da contaminação entre as artes que se verifica a partir dos primeiros anos deste século, e que encontra no próprio cinema o seu principal expoente<sup>3</sup>. Stevens afirma: “the imaginative combination of the dramatic narrative, the vividly pictorial and the emotionally poetic may be seen as a strikingly modern breaking down of barriers – a precursor, perhaps, of the finest achievements of

---

3 Christian Metz, em “The Imaginary Signifier”(1975), enuncia no cinema uma multiplicidade de eixos de percepção, que se relacionam com a presença das diferentes artes na tela: “it mobilizes a larger number of the axes of perception (that is why the cinema has sometimes been presented as a “synthesis of all the arts” ... the cinema contains within itself the signifiers of other arts: it can present pictures to us, make us hear music, it is made of photographs, etc.” (Baudry and Cohen, 1974: 800)

the cinema in more recent years.” (Stevens, 2000: 26) Mais relevante para o gótico, porém, é o que esta nova arte significa em termos da relevância da dimensão visual. De facto, a força das narrativas góticas depende do jogo visual e psicológico entre o real e o irreal, ou seja, da predisposição nas personagens e no leitor para a dúvida entre o que *parece* e o que *é*. Esse jogo mantém a sua pertinência no cinema, facilitado pelas suas possibilidades técnicas e pelo facto de ser esta uma arte que joga, ela própria, com percepções visuais, tanto nos aspectos pictóricos que determinam o ambiente da narrativa, como na possibilidade de criação de percepções falsas, relacionadas com o olhar, através da manipulação da luz e sombra, visão exterior e interior, ocultação e revelação, spectralidade e simulação do impossível e do fantástico.

Rosemary Jackson aponta: “the topography of the modern fantastic suggests a preoccupation with problems of vision and visibility, for it is structured around spectral imagery” (Jackson, 1981: 43) Embora o gótico transpire para textos não fantásticos, como, segundo Lisa Hopkins em *Screening the Gothic*, é o caso das várias versões de *Hamlet* produzidas para cinema, a predominância da visão determina que o gótico e os seus aspectos visuais e estéticos, em muito ligados à criação de ambientes sugestivos do fantástico – ou seja, da indiciação do engano – crescem em relevância quando se alia “o olho da câmara”, enunciador de outras tantas perspectivas possíveis, à perspectiva do espectador.

O gótico e o fantástico do século XX debatem-se com o espectro da existência humana, visível através da duplicação, cisão, fusão ou implosão do ser humano, que se revelam na imagem duplicada, reflectida ou distorcida do eu ou do outro. A possibilidade de, através da fotografia, captar e manipular a imagem, de forma a simular efeitos impossíveis no contexto da realidade, serve os propósitos do gótico e permite-lhe induzir o engano, desenvolver a sua faceta de artificialidade e, sobretudo, acentuar o efeito no leitor, transformado em espectador, ao somar à narrativa o impacto emocional imediato da imagem.

A fotografia, enquanto meio de reprodução estática e aparentemente objectiva da realidade, apresentava-se como o suporte ideal para a experimentação a este nível. No ensaio “The Creative Use of Reality”, Maya Deren defende: “The photographic medium is, as a matter of fact, so amorphous that it is not merely unobtrusive but virtually transparent, and so becomes, more than any other medium, susceptible of servitude to any and all the others.” (Braudy and Cohen, 1999: 216) Ao reduzir a intervenção subjectiva do meio, a fotografia surge como veículo capaz de se anular face a uma maior expressividade de outras formas artísticas, submetendo-se aos seus objectivos. A mesma autora afirma ainda: “In film, the image can and should be only the beginning, the basic material of creative action.” (Braudy and Cohen, 1999: 224) O acto criativo, que confere significação própria à fotografia ou filme traduz-se na manipulação da imagem captada por processos mecânicos,. Embora Maya Deren se centre quase exclusivamente nestes processos – faz referência, por exemplo, à animação gráfica e a processos de edição de imagem que permitem a subjectividade – o acto criativo em cinema depende de inúmeros factores e de diferentes intervenientes, iniciando-se muito antes da captação da imagem. A acção da imaginação humana sobre os meios mecânicos – ou seja, da subjectividade sobre a objectividade – conduz à duplicação das possibilidades deste meio, que se estende, em especial na actualidade, às diversas artes, integrando-as: som, imagem, palavra, interagem em cinema, muito mais para *criar* do que para reproduzir a realidade. A imagem revela-se o meio por excelência para o imaginário e, como tal, para a adaptação de obras literárias.

A interferência do imaginário fantástico e gótico no processo fílmico, está presente desde que realizadores como Méliès descobriram, em datas tão recuadas como 1906, as potencialidades cenográficas do novo meio: cenários de uma artificialidade deliberada somaram-se à criação ou adaptação de narrativas de índole fantástica (como é o caso de *La Voyage dans la Lune*, 1906, de Méliès) e também ao desenvolvimento das técnicas de edição de imagem que estiveram na origem dos primeiros efeitos especiais. Neste contexto, as características fundamentais das narrativas góticas tornavam este tipo de texto adequado para uma adaptação ao cinema, como anteriormente se adequara ao

teatro. Os primeiros filmes de natureza gótica surgiram em datas aproximadas na Europa e nos Estados Unidos da América. Jonathan Rigby, em *American Gothic, Sixty Years of Horror Cinema*, declara:

While Méliès perfected his studio at Montreuil, the American industry began to coalesce around New York and New Jersey. But, whereas Britain's pioneers had their very own answer to Méliès in George Albert Smith, the Thomas Edison company was relatively slow to exploit the new medium in a similar style. In December 1898, however, 75 feet of film were devoted to a subject called *The Cavalier's Dream*, showing an old witch turning into a young beauty together with an appearance from Mephistopheles himself. (Rigby, 2007: 11)

Estas experiências de carácter fantástico, integrando personagens que constituíam o corpo mitológico do gótico, repetir-se-iam com frequência nos anos subsequentes. Rigby refere, por exemplo, a primeira representação cinematográfica de *Dr Jeckyll and Mr Hyde* em Março de 1908, pela Selig Polyscope Company, de William Selig. Em 1910, surge a primeira versão de *Frankenstein*, produzida pelo estúdio de Thomas Edison. Rigby comenta: “the film is typical of literary adaptations of the period, boiling down the bare bones of the original into a handful of not always coherent vignettes.” (Rigby, 2007: 13) Apesar da incoerência narrativa, este filme, como outros da época, representou a possibilidade de experimentação de novas técnicas de captação e edição de imagem, que permitiriam o desenvolvimento de efeitos especiais essenciais para o cinema. Em *Frankenstein*, por exemplo, Rigby aponta a utilização eficaz da *reversed footage*<sup>4</sup> e a aplicação inventiva de jogos de espelhos, que se tornaria um dos recursos mais comuns e versáteis do gótico cinematográfico ao longo do século.

O cinema trouxe, pois, uma nova vida ao gótico, que se diluía, em finais do século XIX, noutros tipos de literatura de teor aproximado, como é o caso do romance de detectives do tipo Sherlock Holmes, ou do *ghost story*. Clive Bloom, em *The Gothic Horror*,

---

4 metragem invertida, em tradução portuguesa.

aponta: “Other genres owe much to gothic concerns and neither detective fiction nor science fiction can be separated in their origins from such an association.” (Bloom, 1998: 2) A história de detectives e de mistério, que se inicia com Edgar Allan Poe (*The Crimes of the Rue Morgue*, por exemplo, ou *The Golden Bug*), assenta em muitos dos princípios do gótico, nomeadamente na relevância da acção e na manutenção de uma certa ambiguidade até final da história. Por exemplo, no conjunto de textos que têm como personagem central Sherlock Holmes (o primeiro, *A Study in Scarlet*, editado e publicado originalmente pela revista *Beeton's Christmas Annual*, data de 1887), de Sir Arthur Conan Doyle, o fantástico assume a centralidade, com a apresentação de crimes aparentemente impossíveis e insolúveis, por vezes de contornos macabros, cuja explicação, como em Anne Radciff ou, por vezes, em Edgar Allan Poe, reside, afinal, em factores racionais. Outras histórias de detectives ou de mistério, da literatura ou do cinema, não dependem do fantástico, mas contêm o elemento gótico na temática, na natureza do crime, nas personagens envolvidas ou nos ambientes em que este decorre. Assim será, por exemplo, com *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, ou *Se7en*, de David Fincher (1995), entre muitos outros. A presença de uma forte componente psicológica relacionada com a desintegração e a perspectiva, geradora de ambiguidade e/ou horror surge nestas películas, bem como em grande parte da literatura e cinema do final do século XX e início do nosso século.

O cinema coloca ao serviço do gótico possibilidades técnicas inovadoras e novas formas de revelar e gerir a ambiguidade, pela aplicação das potencialidades dos truques de imagem a textos e contextos góticos, na criação de ilusões e no equilíbrio entre revelação e ocultação. Segundo Fred Botting, a partir do século XX, é o cinema que permite ao gótico a sobrevivência. O autor afirma: “It has been the cinema that has sustained gothic fiction in the twentieth century by endlessly filming versions of the classic gothic novels.” (Botting, 1996: 156) Às experiências iniciais já apontadas somar-se-iam, ao longo do século XX, inúmeras adaptações e versões dos romances góticos do século anterior, como *Dracula*, de Bram Stoker, ou *Frankenstein*, de Mary

Shelley, bem como muitas outras histórias sobre (re)criação de vida ou vampirismo, nelas inspiradas mas com grau muito variável de fidelidade ao texto literário original.

Jonathan Rigby enumera títulos do cinema mudo e falado nos primeiros sessenta anos do século XX que constituem exemplos desta capacidade de adaptação e reformulação. Entre muitos outros, com maior ou menor sucesso e qualidade, encontram-se títulos considerados fundamentais pela crítica, como *Frankenstein*, de James Whale (1931), *Dr Jekyll and Mr Hyde*, de Rouben Mamoulian (1932), *Dracula*, de Tod Browning (1932), *Black Friday*, de Jack Otterson e Harold MacArthur (1940), *I Walked With a Zombie*, de Jacques Tourneur (1942), *MacBeth*, de Fred Ritter (1947) e *The House of Wax*, de André de Toth (1953). Na análise que Rigby faz do cinema de horror americano até finais dos anos 50, pode constatar-se, ainda, que se introduzem, após a Segunda Grande Guerra, novos *topoi* góticos, que advêm do impulso da era espacial e do horror do nuclear, bem como da ameaça fantasma da Guerra Fria. Punter e Byron apontam, em *The Gothic*, as novas temáticas como uma segunda fase do filme americano de horror. Os autores afirmam:

As a second phase, there is an upsurge of horror films in the 1950s, typically with a science-fiction bias and an all too obvious political content; here, the succession of extended images which emerges is designed to encode arguments about the Cold War, about fears of invasion from the east, about the dangers of technologization, and about all the perceived threat to US individualism from communism. (Punter and Rigby, 2004: 66)

Surgem, então, filmes como *The Creature From the Black Lagoon*, de Jack Arnold (1953), ou *Invasion from the Body Snatchers*, de Philip Kaufman (1955), entre outros. Na segunda metade do século passado, o gótico estende-se, ainda, a novos contextos, ligados às pulsões e processos psicológicos (é o caso do já referido *Psycho*, 1960, de Hitchcock, de *Clockwork Orange*, 1971, ou de *The Shinning*, 1980, ambos de Stanley Kubrick), ou ao progresso científico, criando mitos modernos – assim acontece, por exemplo, com *Alien* (1979), de Ridley Scott, e suas sequelas, de *Blade Runner*(1982),

também de Ridley Scott, da recente trilogia *Matrix*, dos irmãos Wachowsky (*Matrix*, 1999, *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*, 2003), de *AI* (2001) ou de *Minority Report* (2002), ambos de Steven Spielberg, que reelaboram temas e ambientes góticos em contextos originais e futuristas.

Os filmes que constituem o corpo essencial de influências que determinou o percurso de Tim Burton são, porém, os das décadas de 50 e 60, correspondendo aos que eram exibidos em cinemas e na televisão durante o período de crescimento do realizador. Conhecer os factos essenciais da sua vida leva-nos a concluir que a ele se aplica a observação de Todorov, em *The Fantastic*: “There are cases in which the writer’s biography stands in relevant relation to his work.” (Todorov, 1975:151) As experiências da infância e adolescência de Tim Burton determinaram não só opções feitas em termos de suporte – Burton realizou ou esteve envolvido na produção de vários filmes de animação, por exemplo – como também a influência do gótico, que transparece não só nos aspectos visuais das suas películas, que definem um estilo próprio, mas também nas suas temáticas. Mark Salisbury, editor de *Burton on Burton*, afirma na Introdução a este conjunto de entrevistas: “Tim Burton has transformed from being a visionary director with the Midas touch to becoming an identifiable brand; the term ‘Burtonesque’ being ascribed to any filmmaker whose work is dark, edgy or quirky, or a combination thereof.” (Burton e Salisbury, 1995: xviii) A estética gótica insinua-se, porém, talvez em maior extensão do que compreende o próprio, nas suas narrativas e personagens, condicionadas pelos ambientes que as envolvem e que com eles estão interligadas.

Burton nasceu no final da década de cinquenta (1958) em Burbanks, na Califórnia, uma pequena cidade de subúrbio, muito próxima de alguns dos maiores estúdios da época – a Warner Brothers, a NBC e a Disney, por exemplo. Burbanks, porém, mantinha a atmosfera de ‘normalidade’ que se transformou no mito da década. Em entrevista a David Breskin, incluída em *Tim Burton Interviews*, Burton declara: “In the atmosphere I grew up, yes, there was a subtext of normality.” (Fraga, 1991: 44) O ambiente de classe média branca da sua pequena cidade, semelhante às Levittown que, na época, acolhiam

muitas famílias de classe média americana, constituía, para Burton, um factor de estranheza, em simultâneo opressivo e atraente. Segundo Paul Woods, em *Tim Burton, A Child's Garden of Nightmares*, o jovem Burton imaginava segredos obscuros na sequência de casas semelhantes e 'normais' do seu bairro suburbano, por detrás das janelas abertas e dos relvados cuidados. Woods declara: "His overactive adolescent imagination re-interpreted everything it perceived, until Home Sweet Home became Bluebeard's Castle." (Woods, 2007: 5) A sua imaginação partia, pois, de elementos comuns da realidade quotidiana, introduzindo-lhes a dimensão fantástica que transparece nos seus filmes.

Burton ressentia-se dos aspectos repetitivos e mecanizados do subúrbio, para ele destituídos de paixão, e abstraía-se deles, desenvolvendo, ao mesmo tempo, uma imaginação hiperactiva e soturna, e uma incapacidade de comunicar que se estenderia ao longo da vida e se reflectiria no destaque dado, nos seus filmes, à criação de ambientes e à acção, cuja capacidade para gerar uma emotividade mais imediata permite extravasar sentimentos com um uso mínimo da palavra. Em *Tim Burton, Interviews*, revela a David Breskin: "That's why the one thing I had to learn about live-action, which is still a struggle for me, is to *speak*.[itálico do autor]" (Fraga, 2005: 53) O *live-action*, que obriga o realizador a comunicar com actores e restante pessoal envolvido na produção do filme, representa, para o realizador, uma dificuldade que não encontra no filme de animação.

Enquanto criança e adolescente, a tendência de Burton para o isolamento levava-o a procurar a companhia do cinema e da televisão. A sua preferência recaía sobre filmes ou séries televisivas de terror, aos quais assistia desde os dois anos: *slasher* movies ou filmes de monstros, como as produções de Ray Harryhausen (por exemplo, *Jason and the Argonauts*), bem como adaptações de textos literários - os filmes de Roger Corman, por exemplo, a partir dos textos de Edgar Allan Poe, com o seu futuro ídolo, Vincent Price, ou as realizações da Hammer House, cujos filmes colocavam em cena alguns dos principais mitos góticos, como o vampirismo ou a mutação, estavam entre os seus

preferidos. Ainda em conversa com Breskin, o realizador admite esta preferência: “the grand melodramatic emotion of horror movies was more of an attraction” (Fraga, 2005: 60)

Os monstros e outros inadaptados eram, com frequência, os seus heróis e *amigos* mais próximos. Edwin Page, em *Gothic Fantasy*, declara: “[Burton] found himself identifying with the monsters rather than the heroes, as the monsters tended to show passion whereas the leads were relatively emotionless.” (Page, 2007: 13) A emotividade constituiu sempre, para Burton, o elemento fundamental e motivador no seu contacto com o cinema. O realizador declara a David Breskin,: “I linked those monsters, and those E.A.P. things to direct feelings.” (Fraga, 1991: 48) O interesse de Burton pelo gótico poderá residir precisamente nesse apelo à emotividade, que acontece tanto na obra literária como no cinema, em ambos os casos relacionado com a criação de imagens ou efeitos, reveladores de uma interioridade complexa e, com frequência, perturbada.

A importância do efeito, ou intenção, é já central no ensaio de Edgar Allan Poe, escritor gótico cuja obra influenciou, como referimos, o realizador. Em “The Philosophy of Composition”, de 1846, Poe defende que, na construção de qualquer texto, o autor deve utilizar os mecanismos literários à disposição com vista a um fim concreto, determinante na obtenção de um efeito no leitor, que deve ser definido *a priori*. Poe afirma, no seu ensaio:

Nothing is more clear than that every plot, worth the name, must be elaborated to its dénouement before anything is attempted with the pen. It is only with the dénouement constantly in view that we can give the plot its indispensable air of consequence, or causation, by making the incidents, and especially the tone at all points, tend to the development of the intention (Thompson, 2004: 675)

Para este propósito, os elementos do texto, seja poético ou narrativo – embora Poe se detenha na composição do seu poema “The Raven” – devem ser organizados de forma a conduzir a um clímax em que o *efeito* se produza no leitor. Para o texto poético, estes passariam, segundo Poe, pelo tom e pelo ritmo; para o texto gótico, falamos de ambiguidade e *suspense*, para os quais são fundamentais a acção, personagens e espaço.

O texto gótico funciona de acordo com esta lógica, sendo o leitor conduzido através da narrativa de acordo com o desejo do autor, e da sua capacidade para concretizar os jogos de revelação e ocultação de que depende a manutenção da ambiguidade e, por vezes, do medo. Estes pressupostos de construção da intriga são particularmente relevantes para a realização cinematográfica, uma vez que o efeito ou intenção determinam muitas das escolhas anteriores ao início das filmagens (os actores e cenários, por exemplo, e também, muitas vezes, o próprio realizador).

Catherine Spooner defende, porém, que o gótico moderno oferece uma contracorrente, que busca a interioridade e a autenticidade por trás da máscara de aparente superficialidade da imagem. A filmografia de Burton denota, no seu essencial, essa mesma tensão entre exterior e interior, entre a expressão (adolescente, segundo alguns críticos) de sentimentos autênticos e o prazer da encenação, como é frequente no gótico, consciente de si própria e auto-referente. Spooner aponta: “[gothic is] profoundly concerned with its own past, self-referentially dependent on traces of other stories, familiar images and narrative structures, intertextual allusions” (Spooner, 2006: 10). Enuncia, portanto, a relevância do passado, pessoal, histórico e literário, para esta estética.

Por seu turno, o peso do passado é determinante nos filmes de Tim Burton. Não nos referimos apenas ao passado das personagens, mas sobretudo a anteriores obras góticas, que Burton referencia através da reprodução de elementos cénicos e narrativos originários de filmes como os de James Whale ou Mario Bava, Roger Corman ou Ray Harryhausen. Salisbury, por exemplo, refere: “many of his work’s recurrent themes and

images appear, on the surface, to be a director graciously paying homage to his youthful inspirations – notably James Whale’s 1931 *Frankenstein*” (Burton e Salisbury, 1995: xviii) Nas suas películas descobrimos alguns dos principais mitos góticos, como é o caso do referido *Frankenstein*, que originou a curta-metragem *Frankenweenie*, de 1984, e inspirou a figura de Edward Scissorhands. Destaca-se ainda a relevância de elementos arquitectónicos, como ruínas, entre as quais se repete a imagem do moinho, janelas, portas e outros, na criação de ambientes específicos. Estes elementos reproduzem-se dentro da sua filmografia, mas são uma constante, não só na literatura gótica, como na expressão cinematográfica desta estética.

Para Burton, a intertextualidade recua, portanto, até aos filmes a que assistia durante a infância e adolescência, e cuja influência concreta reconhecemos no seu estilo, narrativas e personagens. Em *Burton on Burton*, o realizador aponta a mesma raíz simbólica para o filme de horror, a fantasia gótica, os filmes de monstros e os contos de fadas, seus preferidos. Afirma: “Because I never read, my fairy tales were probably those monster movies. To me, they’re fairly similar. I mean, fairy tales are extremely violent and extremely symbolic and disturbing, probably even more so than *Frankenstein* and stuff like that.” (Burton e Salisbury, 1995: 3)

O conto de fadas tem sido alvo, em anos recentes, de vários estudos que visam a sua raíz simbólica e a sua dimensão psicológica. Marie Louise Von-Franz, por exemplo, em *The Interpretation of Fairy Tales*, oferece uma perspectiva jungiana que relaciona as narrativas dos contos de fadas com os arquétipos fundamentais, constituindo-se como formas de viver e ultrapassar o inconsciente, em direcção ao consciente. Os vários elementos do conto de fadas (ambiente, heróis, oponentes e coadjuvantes) são perspectivados nesse sentido, transformando este tipo de literatura anciã numa interpretação da vida humana. Bruno Bettelheim, em *The Uses of Enchantment, The Meaning and Importance of Fairy Tales*, estuda o conto de fadas numa perspectiva freudiana, descobrindo a sua importância enquanto reflexo de dilemas essenciais do homem, como o medo, o abandono, o bem e o mal, por exemplo. Bettelheim destaca a

relevância deste tipo de literatura para a criança, como forma de lidar com, e ultrapassar, as diferentes fases do crescimento, com os receios que lhe são inerentes.

Para Burton, o princípio simbólico associado aos contos de fadas está presente na resistência ao ambiente ‘normalizado’ da sociedade envolvente, na qual introduz o elemento fantástico, desconstrutor, reflectindo a sensação de desfasamento que o autor sentiu desde criança. Muita da filmografia de Burton, com os seus heróis desenquadrados, oferece uma analogia com a sua perspectiva do mundo e com o próprio realizador, analogias que, segundo Paul Woods, Burton aceita com relutância. O autor enuncia: “Burton begrudgingly accepts the analogies – though he clearly has a sense of fun that balances his melancholy” (Woods, 2007: 8) Entre humor e melancolia, os seus filmes constituem reflexos da tentativa de entendimento do mundo, que passa pela utilização intensiva de um imaginário fantástico revelador da criatividade do autor e da sua dificuldade em lidar com uma realidade castradora.

O realizador reconhece uma ligação entre a ilusão cinematográfica e a simbologia da literatura fantástica, não distinguindo conto de fadas de fantasia, mito ou gótico. Em entrevista a David Schwartz, em *Tim Burton: Interviews*, Burton afirma: “I realize that I love the mythology, folk tale kind of thing...because that’s basically what movies are as well...you’ve got classic mythological representations of things, the magical town or city, all these sort of images. They were all variations on all the kind of classic imagery that way, and symbols” (Fraga, 2005: 177) Também o gótico retoma mitos e temas, a maior parte fantasiosos, e reelabora-os de inúmeras formas, trabalhando quase sempre, como afirmámos, receios e dúvidas inerentes à humanidade. Gótico, fantástico e conto de fadas tornam-se, nessa perspectiva, suficientemente indistintos para que Burton possa recebê-los, e trabalhá-los de forma semelhante.

Tim Burton confessa a Kristinne McKenna, na obra mencionada: “One of the problems of being part of the television generation is that I don’t read much and it’s not easy for me to read – in fact, in order to read a book I’d almost have to not do anything else”

(Fraga, 1991: 169). O conhecimento aparentemente extenso que Burton detém das tradições góticas não provém, pois, da leitura dos textos originais, mas da sua absorção a partir da arte da imagem que é o cinema. Compreende-se assim a sua tendência para a fusão entre elas, acima referida, que advém tanto do meio de recepção, como das temáticas destes tipos de literatura, que tendem, para além disso, a partilhar processos narrativos e mecanismos de ilusão.

Como referimos, o seu apreço por filmes de terror leva o adolescente Burton a consumir quase todo o tipo de filmografia deste género: os filmes da Hammer House, a animação inglesa de Ray Harryhausen, as adaptações das obras de Edgar Allan Poe, feitas por Roger Corman, com Vincent Price, os filmes japoneses de monstros, a ficção científica de série B (incluindo *Plan 9 From Outer Space*, realizado em 1956 por Ed Wood, cuja fama como pior realizador de sempre fascinou Burton, a ponto de realizar um filme sobre ele) e os filmes de horror, com actores como Boris Karloff ou Christopher Lee, constituíram o corpo de influências que determinariam o seu estilo futuro. Ao mesmo tempo, o jovem Burton desenvolvia a sua habilidade para o desenho, que lhe permitia comunicar sem precisar de recorrer às palavras. Os seus esboços exibiam já as características fundamentais das suas obras posteriores, na sua soturnidade e bizarria. Segundo Edwin Page, em *Gothic Fantasy*, esta habilidade tem-lhe permitido explicar com detalhe, através de esboços, certos aspectos dos seus filmes aos *designers*, editores de imagem e outros responsáveis pela produção das suas películas, garantindo a manutenção da sua marca pessoal em todas elas.

Os seus primeiros filmes em Super-8 (como *The Island of Dr Agor*, filmado em 1971, quando tinha treze anos) não são, porém, filmes de animação, mas películas em *live-action*, que Burton escreveu, realizou e protagonizou com um grupo de amigos. Em 1979, realizou *The Stalk of the Celery Monster*, filme de animação que beneficiava já de alguma mestria técnica, adquirida no California Institute of Arts (CalArts), para o qual Burton ganhara uma bolsa. Esta animação curta determinou o seu futuro, uma vez que cativou a atenção da Disney. Nos anos subsequentes, Burton teve a possibilidade de

desenvolver as suas habilidades enquanto desenhador, trabalhando nos estúdios. O jovem Burton experimentou, porém, grande dificuldade em se adaptar ao estilo da Disney. O seu primeiro projecto, *The Fox and the Hound*, revelou-se uma tarefa impossível, segundo afirma o autor em *Burton on Burton*: “I got all the cute fox scenes to draw, and I couldn’t draw all those four legged Disney foxes... Mine looked like road kills.” (Burton e Salisbury, 1995: 9)

Foram os anos na Disney, porém, que lhe permitiram desenvolver os seus primeiros projectos individuais de alguma relevância. Em 1982, consegue fundos para realizar *Vincent*, pequeno filme em *stop-motion* que constitui uma homenagem ao seu ídolo Vincent Price, para o qual o próprio contribui com a narração. O actor confessa a Graham Fuller, em *Tim Burton, A Child’s Garden of Nightmares*: “a lot of those feelings were in Vincent’s character, some of the deep, dark, depressed things, are also there, but with the light.” (Woods, 2007: 14) Esta história de um rapaz que sonha ser Vincent Price recupera, em animação, os ambientes e a imagética gótica, com base no poema *The Raven*, de Edgar Allan Poe. Dois anos depois, Burton realiza *Frankenweenie*, desta vez em *live-action*.

Embora a sua origem (os estúdios da Disney) apontasse um público-alvo infantil, o facto é que também este filme de cerca de 25 minutos constitui um exemplo de re-encenação do mito de Frankenstein, sob o olhar de um rapaz, no ambiente suburbano que representará o conjunto de referências do realizador. Na obra acima referida, Ken Hanke declara:

He rethinks the model film in terms that recall both the early experiences of any kid let loose with a moving camera for the first time and, more importantly, the essence of transforming your own surroundings into the glamorously mysterious world of the source film. (Woods, 2007: 82)

Estão presentes, em ambos os filmes, a maior parte dos temas e imagens que se tornarão recorrentes na filmografia do realizador. *Edward Scissorhands*, por exemplo, constitui uma variante, poderá argumentar-se, de *Frankenweenie*, considerando a sua temática central, a sua irónica inserção no ambiente de subúrbio americano e os seus heróis, cuja recusa da realidade os torna “estranhos” ao seu meio. Aurélien Frenczi, no pequeno fascículo sobre Tim Burton da *Colecção Grandes Realizadores*, produzido pela *Cahiers do Cinéma* e pelo jornal *O Público*, refere: “[eles] já contêm, em miniatura, o que será, no futuro, o estilo de Burton: por um lado, o mergulho num imaginário cujas figuras serão recorrentes...e por outro, uma sátira iconoclasta da “normalidade” provida de uma ternura comunicativa para o marginal.” (Ferenczi, 2008: 18) Estão, ainda, patentes o cuidado e importância atribuídos pelo realizador aos ambientes criados, bem como as marcas góticas que os determinam, muitas delas decalcadas de outras obras. Edifícios, escadas, janelas, maquinarias de aparência diabólica são relevantes nestes filmes, como haviam sido nos que os inspiraram, e serão em quase todos os que Burton realizou ou produziu.

A orientação destes filmes para um público alvo infantil conduziu a Disney, face à soturnidade e alegada violência temática e visual característica do realizador, a evitar a sua exibição pública – só nos últimos anos o êxito do realizador fez ressurgir o interesse dos estúdios nestes pequenos filmes. Na realidade, Burton não distingue entre um público infantil e adulto. O realizador declara a David Breskin: “Everybody is trying to get back a certain kind of purity anyway...It has less to do with being a child than with keeping an open, wonderful, twisted view of the world.” (Fraga, 1991: 65) Esta visão do mundo passa, para Burton, pela expressão da emotividade, que não carece de palavras, e pela criação e recriação de personagens e narrativas que lhe permitam ultrapassar as dificuldades da própria juventude, e a sensação de desfasamento e incompreensão face ao que o rodeava. Josh Tyrangief aponta os aspectos catártico e comunicativo que o contacto com o cinema reveste, para Burton, ao declarar: “Burton needs movies not just as an excuse to get up in the morning, but also as a means of exchange between him and the world.” (Woods, 2007: 174)

Burton tem mantido, ao longo da sua carreira, uma coerência na escolha e tratamento dos temas que ultrapassa tanto a origem do material que trabalha, como o suporte utilizado para a sua produção. Tem estado envolvido em projectos de natureza variada. Assim, trabalhou em filmes de animação, com a utilização da técnica de *stop-motion* (*Vincent*, 1982, *The Nightmare Before Christmas*, 1993, *The Corpse Bride*, 2005 e, apenas como produtor, *James and The Giant Peach*, 1996), em adaptação de banda desenhada (*Beetlejuice*, 1988, *Batman*, 1989, e *Batman Returns*, 1992, e, de certa forma, também *Mars Attacks!*, 1996, inspirado em imagens de cromos da sua infância), de programas de televisão (*Pee-Wee's Big Adventure*, de 1985) nos *remakes* das películas *Planet of the Apes*, 2001, e *Charlie and the Chocolate Factory*, 2005 (esta última também uma adaptação do romance de Roald Dahl) na adaptação da peça de Broadway, *Sweeney Todd, the Demon Barber of Fleet Street*, 2007. Realizou ainda a biografia de Ed Wood, cuja fama de “pior realizador de sempre” o fascinava, num filme com o mesmo nome, adaptou para cinema o romance e a lenda de *Sleepy Hollow*, 1999, e *Big Fish*, 2003. Com argumentos próprios, e inspirados em ideias e desenhos seus, surgem apenas o referido *Frankenweenie*, 1984, e *Edward Scissorhands*, 1990. Burton trabalha, neste momento, na reedição, em *stop-motion*, do seu filme *Frankenweenie*, e em *The Spook's Apprentice*, previstos para 2009, e na preparação de *Alice in Wonderland*, para 2010.

Algumas das suas películas partem de obras originais (por exemplo *Sleepy Hollow* ou *Big Fish*), com as quais o realizador só tomou contacto depois da leitura do primeiro guião. No caso de *Big Fish*, por exemplo, o realizador admite, em *Burton on Burton*: “I didn't read the book *Big Fish* until well after getting the script, and if I had I don't know if I would have said 'Yes' to it” (Burton e Salisbury, 1995: 206)

Entre todos estes filmes verifica-se, em comum, o elemento do imaginário: este está no centro das suas histórias e determina o desenvolvimento das personagens, muitas delas fantásticas. Constitui, sobretudo, o mote principal para a criação de ambientes e

cenários, na sua maioria de características góticas. Embora alguns críticos apontem uma tendência para alguma superficialidade ao nível narrativo, os seus dotes visuais são, na generalidade, reconhecidos. A.O.Scott, na sua crítica ao filme *Big Fish*, para o *New York Times Review* de Dezembro de 2003, em versão *on-line*, descobre no realizador esta acentuada vertente imaginativa. O crítico afirma:

Tim Burton -- who made "Pee-Wee's Big Adventure," "Edward Scissorhands" and the first two "Batman" movies, among others -- is surely one of the most prodigiously imaginative filmmakers around. His best movies glide effortlessly from devilish whimsy to startling perversity, and even when his storytelling falters his inimitably strange visual sensibility leaves its haunting, humorous traces on the memory. (Scott, 2003)

A relativa falibilidade das narrativas de Burton, apontada por Scott, é notada por uma pluralidade de críticos que, com frequência, as consideram superficiais e, em muitos casos, imaturas. Ben Andac, por exemplo, em *Senses of Cinema*, versão *on-line*, refere: “While he has received nods for his distinctive visuals, Burton's ability to present rounded narratives and characters has been challenged”.(Andac, 2007) Andac, todavia, reconhece:

“Burton is certainly a director whose films are uniquely recognizable and consistent, thematically as well as visually. From his first short *Vincent* up to and including his most recent feature *Planet of the Apes*, there have been a number of recurring themes, making his name a sort of trademark for a certain style and content. (idem)

Também Ken Hanke, em *Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*, aponta a questionável falha narrativa, notada por alguns críticos, sem deixar de referir as suas qualidades visuais. Segundo Hanke: “Despite a certain thematic slightness to most of his work (at least on a surface reading) Burton is quite possibly the most visually gifted American filmmaker of our time.” (Woods, 2007: 81) A leitura superficial dos seus filmes a que o autor faz referência pode se contestada, como esperamos demonstrar em

capítulos posteriores, nos quais abordaremos com maior pormenor a questão narrativa, as personagens e os aspectos visuais mais marcantes da sua filmografia, através, como referimos, de exemplos retirados de alguns dos seus filmes. Parece-nos, porém, importante destacar, desde já, que a preferência dada à imagem se prende com a sua importância simbólica, emocional e auto-referente, tornando-a determinante para o desenvolvimento e compreensão do filme para além da superficialidade narrativa.

## **Capítulo 3**

### **Histórias Fantásticas**

**(Aspectos da Narrativa)**

...those are the only things worth expressing in some ways: danger, and presenting some subversive matter in a fun way. I link this stuff to the power of fairy tales. All roads lead to them, for me, because of what I think the purpose is of them...who are we? How are we created? What else is out there? What happens when you die? All that stuff is unknown. Life is unknown. (Burton, in Fraga, 2005: 66)

Ao longo da sua carreira, Tim Burton tem trabalhado argumentos que provêm de diferentes naturezas textuais. A banda desenhada, a biografia, outros filmes, textos dramáticos, contos e romances foram por ele adaptados em diferentes suportes e com investimentos orçamentais muito diversos. Ainda que tenha defendido sempre a sua liberdade criativa, mesmo quando as pressões eram relevantes (como no caso dos dois filmes *Batman*, ou do *remake* de *Planet of the Apes*), são os seus filmes mais descomprometidos, relativamente às expectativas por parte de estúdios e espectadores, que melhor revelam os seus interesses e a sua assinatura.

Tim Burton é um realizador reconhecido e, em muitos casos, admirado pela riqueza visual das suas películas e pela capacidade para a criação de um produto visual único. A.O. Scott, por exemplo, aponta, na crítica ao filme *Big Fish*, publicada no *New York Times on-line*: “and even when his storytelling falters his inimitably strange visual sensibility leaves its haunting, humorous traces on the memory” (Scott, 2003). Muitos críticos questionam, todavia, a consistência e coerência das suas narrativas. Janet Manslin, por exemplo, opina sobre *Edward Scissorhands*, para o mesmo jornal:

*Edward Scissorhands* is as crazily single-minded as a majestic feat of dog barbering, with much the same boldness, camp ebullience and fundamentally narrow wit. Like a great chef concocting an exquisite peanut butter-and-jelly

sandwich, Mr. Burton invests awe-inspiring ingenuity into the process of reinventing something very small. (Manslin, 1990)

A sua opinião aponta para uma eventual discrepância entre o desenvolvimento temático e narrativo dos filmes de Burton, e o produto visual deles resultante. A crítica de Janet Manslin ao filme *Sleepy Hollow*, por exemplo, aponta erros geográficos – a localização de Sleepy Hollow na margem errada do rio Hudson – mas admite que o estilo singular do realizador se rege por regras próprias (Manslin, 1999). Paul Woods, em *Tim Burton, A Child's Garden of Nightmares*, refere-se à generalidade das suas películas, afirmando: “All [films] have been subject to the criticism that Burton, who provides ideas for but does not write his own screenplays, lacks interest in narrative content, his filming being a connected series of *mise-en-scene* at best or structureless set-pieces at worst.” (Woods, 2007: 8)

Edwin Page, em *Gothic Fantasy*, encontra a justificação para as falhas descobertas pelos críticos na ligação emocional do realizador com as suas películas. Page declara:

However, this is because they are judging from an intellectual standpoint, which is entirely the wrong approach for films that have been created through passion: a passion which makes itself known visually rather than verbally or through the written word. (Page, 2007: 17)

Como apontámos em capítulos anteriores, o realizador admite uma maior apetência para a imagem. Segundo ele, através da imagem os conteúdos emocionais são transmitidos de forma mais imediata e mais acessível do que através da palavra. Não é objectivo do nosso estudo, validar ou refutar os argumentos específicos dos críticos<sup>5</sup>, quanto à *qualidade* dos filmes deste realizador ou das suas narrativas, mas sim detectar e analisar estruturas e temáticas que lhes estão subjacentes e que apontam para a presença do

---

5

Ainda assim, podemos argumentar que a questão levantada por Manslin quanto aos erros geográficos em *Sleepy Hollow*, por exemplo, pode ser discutida se tivermos em consideração a forte presença do fantástico no filme; nessa perspectiva, a inserção da povoação na margem oposta do rio pode revestir um valor simbólico, demonstrando que penetramos o reverso da realidade.

gótico e do fantástico nos seus filmes – não raro através do conto de fadas, recorde-se. Muitos dos conteúdos e falhas aparentes nas narrativas que sustentam os seus filmes relacionam-se com a proximidade que estes têm destas estéticas, visto servirem propósitos simbólicos e catárticos que não se esgotam na narração da história.

Para além disso, a afinidade com o cinema de animação, ao qual Burton deve a sua formação, leva Alison McMahan, em *The Films of Tim Burton*, a considerar:

[Tim Burton] has often been accused of having no sense of plot, or of not caring about narrative. However, anyone who is familiar with the conventions of animation narration can see that often these are the conventions that Burton is following, and not those of classical Hollywood films. (McMahan, 2005: 39)

A autora insere as películas de Burton num conjunto de filmes que classifica como “patafísicos”. Segundo McMahan, este tipo de filmes, inaugurado por Méliès com *Voyage dans la Lune*, em 1906, reúne características que são comuns ao filme de animação; passam, no essencial, pela utilização da fantasia como base para a construção da intriga e pela ironia face ao progresso científico e sociedade. O domínio da fantasia liberta estas películas das convenções narrativas fílmicas mais tradicionais (por exemplo, tempo, espaço, personagens e, nalguns casos, verosimilhança), podendo tornar-se mais experimentais e revelar, sobretudo em termos estéticos, uma maior influência de outras artes e de outros autores. Criam-se, deste modo, diálogos intertextuais que podem tornar-se fundamentais na descodificação de linhas de sentido do filme.

Segundo MacMahan, será patafísica a generalidade dos filmes fantásticos ou de fantasia, bem como a maior parte das películas de ficção científica ou outras que assentem na inserção de elementos irreais na narrativa. Disso são exemplo, segundo a autora, os filmes de Burton, que aproxima do conto de fadas, dados os seus enredos fantasistas de estrutura simples e a presença de personagens inverosímeis. Afirma, por

exemplo, acerca de *Edward Scissorhands*: “Scissorhands is still a pataphysical film. There is still a dialogic blend of genres, but the dominant one is not drama, but fairy tale.” (McMahan, 2005: 66) Relativamente a *Sleepy Hollow*, declara: “*Sleepy Hollow* is yet another permutation of the pataphysical film: the narration is again unrealistic, following the logic of fairy-tales combined with certain horror elements.” (idem: 73) Ainda segundo a autora, a presença de outros géneros (drama, comédia ou horror, por exemplo) não coloca em questão a fantasia enquanto género dominante, em particular na ligação com o conto de fadas.

Alison MacMahan estabelece, todavia, uma ligação entre o conto de fadas, na sua versão burtoniana, e o gótico, que se aproxima da perspectiva deste trabalho. Afirma: “Burton's fairy-tale films... are also examples of modern gothic, with their gloomy and mysterious settings, menacing or nostalgic soundtracks, the oppressive weight of the past upon the present, supernatural and human evil and a set décor that is usually an excessive combination of medieval and rococo styles” (MacMahan, 2005: 67-8) A associação entre gótico e conto de fadas faz-se, sobretudo, através dos elementos do fantástico – referimo-nos, no essencial, ao sobrenatural – e ao seu princípio simbólico, mas também através de uma determinada *atmosfera*, da qual o medo não é excluído, fazendo, pelo contrário, parte da descodificação da narrativa.

Nas películas de Burton são determinantes as *atmosferas*, que determinam por vezes o sentido da narrativa. Este facto advém da relevância que o realizador atribui à emotividade e ao impacto emocional do filme no espectador. Inês Gil, em *A Atmosfera no Cinema*, esclarece este conceito: “pode-se definir a atmosfera como sendo um espaço mais ou menos energético, composto por forças visíveis ou invisíveis, que têm o poder de desencadear sensações e afectos nos receptores.” (Gil, 2005: 22) Segundo a autora, a atmosfera de um filme define-se na relação com o espectador e depende de todos os pequenos elementos que constituem o filme, tanto a nível visual, como narrativo. Apresenta aspectos como envolvência, densidade e dinâmica próprias, capazes de se revelarem de dentro para fora do filme, ou seja, de se repercutirem no espectador. A

atmosfera global de um filme dependerá ainda da justaposição, transformação ou transição entre os ambientes - momentâneos ou localizados, dependentes de eventos, personagens ou até da utilização da câmara – que são definidos em cada cena. A autora distingue: “No cinema, o ambiente fica ‘para trás’ da representação, é como um pano de fundo. Dá um certo tom à cena fílmica, mas não tem um papel semântico fundamental” (Gil, 2005: 32-3) A atmosfera global, ao contrário do ambiente, é produtora de sentidos, isto é, representa um papel na definição e interpretação do filme. Refira-se que filmes como os de Tim Burton dependem sobretudo de aspectos visuais, da elaboração dos espaços e das personagens, para criar a atmosfera. Estes serão abordados mais adiante, em capítulos distintos.

Em termos temáticos e narrativos, o confronto ou interferência do elemento fantástico é, em si próprio, definidor de uma determinada atmosfera de inquietação, criando desfasamentos no real, que induzem no espectador a impressão de que algo ambíguo está subjacente, mesmo em ambientes de aparência realista. A autora refere:

é necessário distinguir a atmosfera da realidade da atmosfera onírica, porque as duas fazem parte da atmosfera cinematográfica. O que diferencia as duas atmosferas é o naturalismo da atmosfera da realidade, cuja função é aproximar-se o mais possível das atmosferas que existem no mundo real enquanto a atmosfera onírica tem sempre um efeito artificial (Gil, 2005: 47).

Os filmes de Burton oscilam entre a atmosfera da realidade e a atmosfera onírica, com o elemento fantástico irrompendo e desequilibrando o real - ainda que, em películas como *Edward Scissorhands* ou *Sleepy Hollow*, os lugares e as personagens acabem por fazer prevalecer o fantástico. Em *Big Fish*, por exemplo, a oscilação entre um presente tenso, realista, onde a ideia da morte e do conflito dominam, e um passado luminoso mas irreal, gera uma atmosfera de definição complexa para o espectador, mas na qual predomina a inquietação e a ambiguidade entre a razão e o desejo de aceitar o fantástico.

A maior parte das películas de Tim Burton contém, em maior ou menor grau, elementos de horror, que integram uma percepção muito particular deste género. Sobre o gótico, David Stevens declara: “[there is] a working out of intensely personal concerns over fear and security, innocence and experience.” (Stevens, 2000: 34) A presença habitual do medo conduz a uma identificação comum do gótico com o horror e a violência. No entanto, esta relação não se estabelece de forma automática, sucedendo, com frequência, que estes últimos se apresentem sem as marcas do gótico, e vice-versa. Clive Bloom enuncia a diferença, ao afirmar: “If the gothic is concerned with the manipulation and exploration of feeling (human nature) then horror is more closely concerned with the manipulation of effect.” (Bloom, 1998: 12) O *efeito* a que Bloom se refere é, segundo o autor, destituído de qualquer preocupação pelo aprofundamento de motivações, explicações ou perspectivas das personagens, abandonando qualquer intenção realista. Grande parte dos *slasher-movies* de série B consistem neste tipo de horror, que se centra no impacto emocional no destinatário, no *efeito de susto*, denotando uma preocupação narrativa mínima. O gótico, pelo contrário, mesmo na sua natureza fantástica, tem no seu cerne o desejo de compreensão ou expressão das pulsões humanas, ou, como refere Rosemary Jackson, em *Fantasy, The Literature of Subversion*, dos seus desejos. Deste modo, exhibe narrativas de alguma complexidade, mesmo nos casos em que os seus mecanismos internos seguem modelos pré-concebidos – estamos, assim, perante a questão da auto-referencialidade que Catherine Spooner aponta.

No seu primeiro pequeno filme, *Vincent* (1982), a personagem principal com o mesmo nome, uma criança, sugere, entre outras coisas, a tortura e eventual morte da tia, sendo a sugestão acompanhada pelas imagens – em animação – correspondentes. Em *Frankenweenie* (1982), outra criança ressuscita o seu cão, que passa a ser uma espécie de Frankenstein canino. Também Edward, de *Edward Scissorhands* (1999), é uma figura semelhante a este “monstro”, de roupagem ciberpunk, com lâminas afiadas no lugar das mãos. Sobre a dimensão intertextual que subjaz à construção da personagem Willy Wonka, de *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), afirma Mário Jorge Torres, em crítica no *Público* de 9 de Agosto de 2005, versão *on-line*: “[Wonka] concentra na

sua 'persona', e no boneco articulado que constrói, o material para a metamorfose, algures entre a Dorothy de 'O Feiticeiro de Oz' e o Michael Jackson de 'Thriller'." (Público, 2005) O horror latente oculta-se no exagero fantasista e chocante do seu mundo artificial, em que pecados infantis como a gula ou a vaidade merecem castigos desproporcionados e terríveis.

*Beetlejuice* (1988) traz o mundo dos mortos para dentro do mundo dos vivos, tal como faz *Corpse Bride* (2005). A personagem Batman, dos filmes com o mesmo nome, constitui, em si mesmo, uma figura sombria, um cavaleiro das trevas, cujo carácter ambíguo e obscuro Burton tentou captar. Nestes filmes, ambiente e personagens – heróis e adversários – são conducentes a um estado de espírito, a uma atmosfera, identificável com o medo. Mesmo em *Ed Wood* (1996) ou *Big Fish* (2003), menos conotados com o horror, estes elementos estão presentes, pontualmente, nas características dúbias de algumas personagens (a ambiguidade sexual de Ed Wood, a oscilação entre realidade e fantasia de Ed Bloom) bem como em figuras e espaços sobrenaturais, como a bruxa, o lobisomem ou a cidade de Specter.

*Sleepy Hollow* (1999), que se baseia na lenda do Cavaleiro sem Cabeça, e o recente *Sweeney Todd* (2008), que versa a vingança sangrenta de um barbeiro, e consequente transformação dos corpos em tartes de carne muito apreciadas, são, por norma, identificados com este género. No entanto, Glenn Kenny, na revista *Première on-line*, em 21 de Dezembro de 2007, afirma, acerca do último: "This is absolutely the goriest musical ever conceived, and as the movie adaptation is the creation of macabre mastermind Tim Burton, that conception is more than honored." (Kenny, 2007). Tratando-se também de um musical, a natureza do horror modifica-se, surgindo atenuada pelas especificidades do género, que não pretendemos discutir neste trabalho.

Estes filmes, como é característico em Burton, oscilam entre o horror e a auto-ironia, que se traduz numa consciência da artificialidade do género e na presença do humor. David Denby declara: "Burton knows that we have become jaded connoisseurs of special effects, that horror can now be done only ironically, as a joke." (Woods, 2007:

39) Nos filmes do realizador, o horror reside, portanto, na tradição do horror gótico, que se apercebe dos seus próprios mecanismos e os utiliza de forma deliberada, para se distanciar do ridículo das suas situações extremadas e artificiais.

Poder-se-á ainda defender que a utilização simultânea de horror e humor, em Burton, tem como objectivo a criação de uma *atmosfera* específica entre transmissor e receptor, isto é, de criar no leitor/espectador a mesma empatia de um “pisar de olho” perante uma notícia grave: o transmissor cria um elo imediato com o receptor, ao incluí-lo no jogo da verdade e da mentira, conferindo-lhe o direito de reconhecer a simulação e de se divertir com ela. Esta estratégia é utilizada por Burton na maior parte dos seus filmes, cuja temática base apontaria para o horror, mas cuja atmosfera está mais próxima do humor – mesmo nos seus filmes mais *sangrentos*, como é o caso de *Sleepy Hollow*, Burton introduz o riso como uma das linhas de força fundamentais.

A fusão entre horror e humor faz parte do gótico desde os primórdios. Catherine Spooner aponta: “early texts like *The Castle of Otranto* and *The Monk* already appear to have a strong sense of their own ludicrousness and deliberately incorporate comic episodes... more or less the entire oeuvre of the film director Tim Burton [has] continued this tradition” (Spooner, 2005: 35-6) Em Burton, o humor advém tanto da forma como as personagens reagem, quando colocadas em situações de drama ou horror, como de artifícios narrativos, ou seja, das próprias situações geradas. Os contos de fadas, as histórias fantásticas e o gótico partilham, com frequência, esta capacidade para a auto-ironia, revelando a noção da sua própria artificialidade. A utilização de elementos imaginários – o sobrenatural, o fantástico – implica um jogo de crença, descrença e plausibilidade entre autor ou narrador e receptor, leitor ou espectador. Como defendemos anteriormente, estas narrativas partilham muitas temáticas e características, que advêm da presença do fantástico e de uma estrutura que assenta no confronto entre a preponderância da acção e o peso dos dilemas interiores das personagens.

Ainda que Burton faça referência ao conto de fadas como base da sua estética, afirma também: “Monster movies are my form of myth, of fairy tale. The purpose of folk tales for me is a kind of extreme, symbolic version of life, or what you're going through.” (Fraga, 2005: 48) Para o realizador, o potencial simbólico esbate a fronteira entre as diferentes estéticas, pelo que funde conto de fadas, gótico e fantástico nas suas películas, atribuindo o mesmo significado também a mito, *folk tale* e filme de monstros. Estes são distintos nas suas estruturas e temáticas gerais, mas mantêm em comum o simbolismo que atrai Burton e a sua motivação – lidar com as ambiguidades e medos humanos. Não é nosso objectivo, neste estudo, distinguir estas estéticas, pelo que nos cingimos ao que Burton nelas descobre de comum e delas extrai.

*Edward Scissorhands* (1990) é um dos poucos projectos seus que tem como princípio uma ideia original do realizador. O argumento, cuja redacção entregou a Caroline Thompson, partiu de esboços da personagem central, elaborados pelo realizador durante a juventude. O enredo conta, em linhas gerais, a história de um Frankenstein adolescente, cujo cientista-criador-pai morreu antes de poder completá-lo, deixando-lhe tesouras no lugar das mãos. O filme acompanha a sua tentativa de integração na sociedade tipificada (estereotipada) dos anos 60 dos subúrbios americanos e os acontecimentos que conduzem ao insucesso desta tentativa. Nesta película, que se seguiu aos sucessos de bilheteira de *Beetlejuice* (1988) e *Batman* (1989), mas que não exigiu o mesmo esforço orçamental, Burton beneficiou de grande liberdade criativa, o que resultou num filme muito pessoal, em que tanto o argumento como o resultado final reflectem a sua leitura estética.

Em consequência, o realizador escapa pela primeira vez às críticas generalizadas de ausência de unidade e força nos seus argumentos, sem abandonar nem a intenção simbólica, nem o poder da imagem, que lhe são essenciais. Steve Biodrowski, por exemplo, declara: “Clearly, this time Burton, a director noted for his visual style but often faulted for his story structures, is trying to engage not only our eyes but our hearts and minds as well.” (Woods, 2007: 71) Para além do estilo visual burtonesco que

marca todos os seus filmes, existe nesta película uma vertente autobiográfica, emotiva, bem como implicações simbólicas e intertextuais que obrigam o espectador a um exercício intelectual considerável.

Os argumentos de *Sleepy Hollow* (1999) e *Big Fish* (2003) foram redigidos com base em textos pré-existent<sup>6</sup>. No entanto, como referimos, o realizador só tomou contacto com os originais em momentos posteriores ao início das filmagens. No caso de *Big Fish*, Burton conheceu primeiro o argumento de John August, que adaptou o romance com o mesmo nome, de Daniel Wallace. Este narra, a partir de perspectivas diferentes, a história de vida de Edward Bloom, um homem preso entre realidade e fantasia: os actos que Bloom descreve promovem-no à categoria de herói, demasiado “grande” para o pequeno espaço da sua terra, e, mais do que isso, da realidade. Da narrativa do filho céptico transparecem no romance, todavia, os erros de Bloom como pai e marido. O argumento de August desvaloriza este aspecto, acentuando a faceta fantasista, o que, segundo Alison McMahan, constitui a principal falha do filme. Afirma a autora: “the reason that *Big Fish* fails is not that it is a fairy-tale, but that it is *only* a fairy-tale... the story needed a second, underpinning genre, subordinate to the fairy-tale genre, that dominates in order to work”(McMahan, 2005: 77) De acordo com esta autora, o argumento perde valor ao excluir a vertente do horror humano: a imagem de uma certa sordidez e vulgaridade que, no livro, está subjacente ao contra-ponto entre o desejo de elevação pessoal e as acções da personagem principal.

Uma comparação directa entre o original de Wallace e o produto final de Burton não caberia nas páginas desta dissertação, dada a sua inevitável extensão e a irrelevância para o tema em questão. Defendemos, no entanto, a existência no filme desta vertente negativa da alma humana que a autora não descobre – embora reduzida, ela está presente desde o início, na forma como Edward Bloom revela a sua vaidade, obliterando, com as suas histórias, a presença do filho no seu próprio casamento. A

---

6 *Sleepy Hollow* tem como origem o conto de Washington Irving, *The Legend of Sleepy Hollow*, publicado pela primeira vez em 1820; *Big Fish* é uma adaptação do romance *Big Fish, a Novel of Mythic Proportions*, de Daniel Wallace (1998)

menor acentuação deste aspecto da realidade não invalida que argumentista e realizador destaquem outro aspecto de conotações obscuras, o complexo edipiano que predomina na relação entre pai e filho. As histórias fantásticas surgem, deste modo, manchadas pela vaidade do pai e pelo ciúme e cepticismo do filho, e logo obscurecidas por eles. A história original transparece no filme – que é, de facto, *adaptado* e não *inspirado em*, dada a extensão das semelhanças e o tom geral – mas moldada pelos interesses e experiência pessoal do realizador. Estas, como verificámos, têm sempre um peso considerável nas suas películas.

Refere Aguiar e Silva, em *Teoria da Literatura*, que: “a narratividade encontra-se intimamente correlacionada com o conhecimento que o homem possui e elabora sobre a realidade.”(Aguiar e Silva, 1993: 597) A adaptação, tal como o texto que lhe serviu de impulso, assenta na ideia de que nenhuma história nos chega incontaminada, pelo que toda a nova narração de uma mesma história constitui, afinal, uma nova história. O que qualquer receptor recolherá será sempre *um* olhar sobre os acontecimentos, ou vários: os olhares dos vários intervenientes na produção do filme (realizador, directores cénicos, produtores, directores de *casting*, entre outros) justapõem-se ao que o argumentista lança sobre o texto do autor e a intriga que ele encerra. Ele é, pois, mediado pelas escolhas narrativas e pelo discurso, em primeiro lugar, e pelas opções estéticas, pela selecção de actores, pelas características próprias do meio utilizado e pela situação específica em que a transmissão ocorre, entre outros aspectos.

Esta realidade, que obriga a encarar todas as adaptações como novos textos, é facilitadora da liberdade criativa, uma vez que dispensa o realizador das condicionantes do original. Para Burton, seja qual for a origem da história, a sua participação vai no sentido da apropriação e individualização, na qual interferem as experiências pessoais dos vários envolvidos mas, acima de tudo, as suas. Como tal, também *Big Fish* é trabalhado neste sentido, mantendo as linhas fundamentais da intriga original, que não se perdem no filme, mas acentuando as vertentes que são mais caras ao realizador.

John August propôs a realização desta película, num primeiro momento, a Steven Spielberg. Perante a sua prolongada hesitação, August levou a proposta a Tim Burton, oferecendo-lhe assim um primeiro contacto com a história (Burton and Salisbury, 2006: 203) Só numa fase posterior Burton procederia à leitura do original. O realizador comenta sobre este texto:

It's got lots of good ideas and yet it lacked a certain shape, but I think that probably allowed John [August] to feel like he wasn't dealing with the Bible here. You've got a little bit of license to take the themes and work them into something else – and you're putting it into another medium anyway. (Burton and Salisbury, 2006: 206)

Conclui-se que aquilo que seduziu o realizador foi a adaptação de August, a qual lhe permitia imprimir à narrativa fílmica um cariz próprio, onde se vislumbram uma forte componente simbólica e algumas marcas do gótico. A reintrepretação da história acentua, como afirmámos, o aspecto fantástico e cria, ainda, uma circularidade – relacionada, também esta, com a escolha de actores – que a narrativa de Wallace não possui.

Como defende McMahan, a duplicidade, presente na história original, entre o homem que Ed Bloom quer ser e o homem que ele é, poderia, caso recebesse maior destaque na adaptação de August e Burton, ter complementado e aprofundado a vertente humana da história. No entanto, em contrapartida, reduziria o efeito fantástico e a ambiguidade, dado que, na passagem de texto a imagem, ficaríamos mais próximos do ponto de vista realista do filho – que assumimos, como espectadores, mas sobre o qual mantemos as nossas próprias reservas, resultantes da compreensão do complexo de Édipo existente e da empatia com a personagem de Edward Bloom. A adesão ao ponto de vista mais realista diminuiria as potencialidades simbólicas que Burton aprecia, modificando a natureza do elemento fantástico e gótico, uma vez que, no livro, as histórias de Ed Bloom surgem como narrativas fantasiadas, nas quais se reconhecem com facilidade os

acontecimentos quotidianos que lhe dão origem<sup>7</sup>; o final do livro, porém, desfaz a ambiguidade, com a transmutação de Ed num grande peixe-gato, aceitação simbólica da natureza extraordinária do pai, pelo filho, no momento da morte do primeiro.

O texto parece, pois, optar, talvez de forma simbólica, pela aceitação do sobrenatural, do qual, até aí, o leitor desconfia. A narrativa fílmica, pelo contrário, sustenta a ambiguidade, com a presença, no final, de figuras que se mantêm na fronteira entre real e irreal, correspondendo, de forma imprecisa, à descrição que delas o espectador recebe ao longo do filme. Assim, a adaptação segue a história que lhe serve de base, na generalidade, nas micro-narrativas fundamentais e na caracterização das personagens, mas acentua de forma livre o elemento de sobrenaturalidade e a vertente edipiana.

O conto original de Washington Irving, *The Legend of Sleepy Hollow*, datado de finais do século XVIII, versa, acima de tudo, questões de desenraizamento e de fechamento, ao revelar as dificuldades de inserção de um elemento estranho, a personagem principal, numa comunidade fechada, de raiz holandesa. Nesse sentido, trata-se também de uma história sobre o colonialismo. No original, os elementos fantásticos mantêm-se num limite precário entre a realidade e o sobrenatural – sugerindo que o sobrenatural tem origem humana e não é mais do que a forma encontrada por uma comunidade encerrada em si mesma para expulsar Ichabod Crane, o elemento exterior que nela pretende infiltrar-se. A dúvida sobre a existência do Cavaleiro sem Cabeça dilui-se com a partida de Crane, repositora da normalidade. Deste modo, o sucesso final do engano parece constituir a solução do mistério, não se confirmando o sobrenatural.

O guião de *Sleepy Hollow*, de 1999, retoma a história original, mas reconverte-a, transformando-a num produto final diferente. A escrita beneficiou, segundo Kim Newman, da intervenção de autores com perspectivas estéticas e narrativas diferentes. A

---

7 No livro de Wallace, é dada uma interpretação heróica a acontecimentos vulgares. Por exemplo, Ed Bloom “vence” uma velha senhora, vista como uma espécie de terrível medusa que “petrificava” os restantes funcionários de uma loja de *lingerie*, através da simpatia e cortesia. O mesmo acontece com uma matilha que ataca a cidade, uma espécie de representante da Hidra, o monstro de muitas cabeças, que Ed Bloom conquista. Vencer significa, como noutros pontos da história, convencer e seduzir, nada tendo este acto, em si mesmo, de heróico.

autora declara: “Burton's *Sleepy Hollow* is ... torn apart by the dichotomy, with each of the films several significant creators drawing subtly different, mutually exclusive readings from the material.” (Woods, 2007: 156) Segundo Newman, os vários autores trouxeram contribuições, de natureza por vezes contraditória, ao argumento. Entre estes destacamos Kevin Yagher, (responsável por filmes de terror como *Chucky* e *Hellraiser*), Andrew Kevin Walker (argumentista de *thrillers* obscuros, com conotações góticas, como *Se7en* e *8MM*) e Francis Ford Coppola (realizador de *Bram Stoker's Dracula*, obra gótica de cariz mais tradicional). A lenda inicial, que sugere a presença do sobrenatural, mas o desmistifica, foi, portanto, reelaborada, chegando às mãos de Burton com uma intriga mais complexa, numa mescla de detectivesco e horror, mas na qual se fundem preocupações de índole científica, religiosa e psicológica, características do tempo presente. Para além disso, acentua a justaposição entre horror e humor, tão recorrente em Tim Burton, bem como a vertente de sobrenaturalidade. A forma como a ambiguidade é desfeita vai em sentidos opostos no conto e no filme: enquanto o conto aponta a sua inexistência, o filme de Burton aceita-o e aponta-o como uma das origens do mal.

Para Burton, o apelo deste argumento poderá ter residido na sua natureza fantástica, próxima do conto de fadas e do gótico, através do potencial simbólico. O realizador declara a Stephen Pizzello: “I always like a good fairy tale, or any story that has symbolic meaning. The script had a good, strong folktale vibe that I liked very much.” (Fraga, 2005: 135) A complexidade da narrativa, a sua proximidade com a história de detectives, nada retira ao seu potencial simbólico: na verdade, reconhecemos nela as mesmas questões colocadas por Burton em cada um dos seus filmes, relacionadas com a natureza humana, com a incapacidade de adaptação, com a transmutação e o crescimento interior. Se, em *Big Fish*, a transformação (num peixe-gato) surge como transformação simbólica, e em *Edward Scissorhands* a transformação é negada à personagem, em *Sleepy Hollow* esta está relacionada com a visão, que adiante referiremos – ser capaz de ver, de distinguir, de reconhecer, primeiro com o sentido da visão e o intelecto, e depois com a emoção.

Outro dos pontos fundamentais de interesse para Burton poderá residir na enunciação, em *Sleepy Hollow*, de outro dos seus temas mais constantes: o conflito edipiano, com a sombra fantasmática de um pai opressivo, cujas acções no passado estão na génese de dificuldades presentes do filho. A identificação com a personagem principal, cujas implicações debateremos em capítulos posteriores, facilita a apropriação da obra.

Como aconteceu com *Big Fish* (2003), a selecção deste argumento não dependeu do conhecimento da obra original. Tim Burton contactou com a famosa lenda através da imagem, em particular do filme de animação da Walt Disney, *The Legend of Sleepy Hollow*, de 1958. Mark Salisbury aponta esta e outras influências:

While Burton never read Irving's tale until he was on the production, he was familiar with Disney's animated version. which he says had a profound effect on him as a child, with its painfully gangly rendering of Ichabod Crane and beserk camera angles...Burton's vision of Sleepy Hollow was influenced by his love for Hammer films, as well as Black Sunday, Mario Bava's 1960 Italian horror movie. (Woods, 2007: 153-4)

A fusão das várias influências resulta num estilo narrativo e visual onde, como referimos, se conjugam horror e humor, drama e comédia, sátira social e impressão autobiográfica (que o autor hesita em admitir). Esta indefinição dos limites entre géneros, patente nos filmes de Burton, é marca de uma tendência actual da narrativa gótica. Definir um modelo narrativo para os textos ou filmes góticos – uma vez que, como vimos, o gótico literário e o cinematográfico partem de um conjunto semelhante de preceitos e temáticas – do final do século XX e início do século XXI, revelar-se-ia uma tarefa de extrema complexidade, uma vez que o gótico, no final deste século, se encontra disperso e se funde numa série de outros géneros. Como afirmámos, tal facto implica a quase impossibilidade de o circunscrever com precisão, ou seja, de distinguir as fronteiras entre esta e outras estéticas.

A tendência para a dispersão, que garantiu ao gótico a permanência, quando outras correntes se diluíram no tempo (é mais fácil, por exemplo, encontrar balizas temporais para o Romantismo), pode encontrar uma explicação na faceta simulatória apontada por Catherine Spooner, em *Contemporary Gothic*, para quem o gótico constitui, à partida, uma simulação. Segundo a autora, os primeiros autores do gótico inseriam, com frequência, as suas narrativas em épocas e locais indefinidos ou exóticos, como forma de disfarçar a sua proveniência ou de gerar plausibilidade para as histórias sobrenaturais. Por vezes, atribuíam a autores anónimos a autoria dos textos. Como tal, para a esta autoram o gótico representou sempre uma arte do fingimento, fingindo-se a si próprio. Ao longo dos tempos, como acima apontámos, o gótico foi-se reproduzindo a si mesmo inúmeras vezes e de variadas formas, reinventando e reutilizando temas e personagens, estratégias e estruturas, de acordo com a época, tanto no texto literário, como no cinema. Assim, talvez seja mais fácil encontrar, disseminadas ao longo do tempo, um conjunto de convenções que são características desta estética, e que permitem classificar como góticos – entre outras coisas – narrativas literárias ou narrativas fílmicas. Referimos, em capítulos anteriores, alguns títulos que podem ser considerados como ficção científica gótica, ou como fantasia gótica ou, ainda, como história de detectives com marcas góticas. No caso de Tim Burton, o género específico dos seus filmes é difícil de determinar, porque neles se fundem características de comédia, horror, drama, fantasia, filme de detectives ou até musical, como é o caso de *Sweeney Todd* (2008).

O texto gótico parte de uma relação difícil do indivíduo com o que o rodeia e/ou consigo próprio. Os filmes de Burton que seleccionámos versam, como acontece na generalidade das películas deste realizador, a relação do indivíduo com o meio envolvente, e, em particular, com a família. Defendemos em capítulos anteriores que o gótico, sobretudo no século XX, se ocupa, na sua essência, da questão da interacção entre o indivíduo e a família, em primeiro lugar, e a sociedade, depois. Rosemary Jackson aponta o carácter edipiano dos conflitos familiares no gótico, afirmando: “[Frankenstein, Dracula, Dr. Jekyll and Mr. Hyde, Metamorphosis are] structures around

an Oedipal conflict. Father and son are set in opposition and the power of the first leaves no room for the second.” (Jackson, 1981: 160) Os filmes de Burton, em que se centra este estudo, têm como motivo principal e ponto de partida este conflito, em famílias que constituem o núcleo a partir do qual os relacionamentos e acções se definem. A família surge, deste modo, como primeira fonte de desfasamento e, com frequência, como fonte de horror, presente ou passado. No caso de Burton, é a partir da família – real ou suposta – que as histórias se desenvolvem, e é nos relacionamentos familiares, em particular com a figura paterna, que nasce a ambiguidade.

O exemplo mais evidente é o de *Big Fish*, cuja narrativa tem como eixo a relação complexa entre pai e filho, com contornos edipianos clássicos, acentuados por um segundo conflito, entre a realidade e a fantasia. Filho e pai encontram-se em pólos opostos deste eixo, fazendo girar o enredo em direcções diferentes: enquanto o filho centra em si a realidade e o conflito, o pai desenvolve a narrativa fantástica, através da qual assume protagonismo em todas as situações. O filme assume, de início, a vertente mais realista: somos introduzidos nele através pelo filho, assumindo, num primeiro momento, o seu ponto de vista céptico. Os elementos fantásticos penetram o tecido deste filme pela voz do pai, através das suas narrativas e, em exclusivo, da sua perspectiva. O espectador é seduzido a aceitá-la pela certeza com que os acontecimentos são narrados, não como enfabulações, mas como uma realidade alternativa. A impossibilidade de confluência dos dois mundos mantém-se, até final, na incapacidade de aceitação desta realidade pelo filho. Em *Big Fish*, é a morte do pai – o desaparecimento da figura ameaçadora – que facilita a reconciliação do filho com a imagem paterna mais fantasista. O restante núcleo familiar funciona, neste filme, como concha protectora dentro da qual a intriga pode desencadear-se e no qual o espírito fantasista, de contador de histórias, pode desenvolver-se.

Em *Sleepy Hollow* e *Edward Scissorhands*, a questão edipiana é mais complexa, uma vez que o progenitor não tem uma presença concreta na acção. O debate das personagens principais é, pois, com as consequências da sua geração e formação, da

responsabilidade dos progenitores. Apontámos, em momentos anteriores, a relevância que as sombras do passado assumem nas narrativas góticas. Nestes dois filmes, o passado ensombra o presente de uma forma muito mais clara do que em *Big Fish*, no qual a sombra surge, sobretudo, do domínio do fantástico sobre o real. Fá-lo, porém, de formas distintas.

Em *Edward Scissorhands*, encontramos dois momentos do passado que são determinantes no processo formativo da personagem principal, cuja evolução é motor e motivo do filme. Em primeiro lugar, o acto da sua criação, simultaneamente acto de vaidade e de amor por parte do criador, interligado com outras questões simbólicas que discutiremos adiante. Este acto não é, em si próprio, gerador de conflito, uma vez que a criatura gerada, confinada ao espaço isolado da mansão e desconhecadora da dimensão da sua diferença, não o alimenta. Consequentemente, o conflito nunca se enuncia com clareza, não existindo uma oposição clara pai-filho, nem se presentindo qualquer tipo de ressentimento por parte da criatura face ao criador: permanece, todavia, subjacente à sua atitude passiva e à atmosfera geral de tristeza, de *pathos*, do filme. A sua génese representa tanto a sua possibilidade de vida, como a impossibilidade desta, traduzida no aprisionamento no espaço isolado da mansão e no afastamento da normalidade. O momento da morte do criador, no início da narrativa fílmica, não prenuncia, ao contrário do que acontece em *Big Fish*, a possibilidade de conciliação ou resolução do conflito, mas, pelo contrário, a sua agudização: a morte do criador retira à criatura toda a companhia humana, ao isolá-la dos seus hábitos e sentimentos, mas, mais ainda, ao condená-la a permanecer incompleta, com tesouras no lugar de mãos, e, portanto, marcada pela diferença. Assim, o criador impõe a sombra gótica do pai dominador à criação, mesmo depois do seu desaparecimento, impedindo-a de funcionar como ser independente e inteiro.

Por seu turno, *Sleepy Hollow* apresenta uma problemática distinta. Neste caso, o passado surge em intenso conflito com o presente: não apenas o passado da personagem, mas também o passado violento dos Estados Unidos da América e o

passado irracional da humanidade. *Sleepy Hollow* coloca-nos, pois, perante alguns especificidades do gótico americano<sup>8</sup>, que surge também, em menor escala, em *Big Fish*. Embora tenha herdado os principais traços do gótico europeu, em particular a partir dos autores ingleses, o gótico dos Estados Unidos da América revela novas fontes de medo e mistério. Com efeito, a natureza selvagem do território inexplorado representa, a um tempo, o espaço aberto e tentador, luxuriante e misterioso, e a grande ameaça à integridade do indivíduo e da sociedade. Florestas, montanhas, desertos e outros elementos naturais grandiosos substituem muitas vezes as abadias e castelos europeus, na sua capacidade para criar labirintos e prisões onde as personagens se perdem ou encerram, e ambientes misteriosos onde o sobrenatural é plausível.

Aurélien Ferenczi declara: “O argumento... é um fragmento de cultura americana que expõe, num certo sentido, a violência sobre a qual o país se construiu” (Ferenczi, 2008: 71) À natureza agreste alia-se a violência que esteve na génese da nova nação: em primeiro lugar, a da adaptação às condições físicas do novo espaço, da criação e desaparecimento de colónias, dizimadas pelas doenças e pela fome; depois, a das próprias gentes colonizadoras e do confronto, muitas vezes sangrento, com os nativos que dominavam esse espaço. Adiciona-se ainda a violência de um país gerado e mantido a partir de um princípio revolucionário, que se coaduna com o espírito gótico de revolução e independência. *Sleepy Hollow* é, segundo J. Hoberman, revelador neste sentido. Neste filme, o crítico reconhece: “an indigenous gothic, mixing fear of the primeval woods with the guilt arising from the colonial rebellion.” (Woods, 2007: 161) A acção de *Sleepy Hollow* decorre no espaço fechado de uma colónia holandesa, dentro do qual atrocidades são praticadas, mas recua, ao introduzir a figura do Cavaleiro, a um passado invasor de uma violência mais óbvia. A delimitação do espaço é feita por elementos naturais hostis, em particular uma floresta labiríntica de aparência selvagem e fantasmagórica, que encerra uma ligação com o sobrenatural. Este espaço, que assume

---

8 A questão dos espaços em Tim Burton, tal como a das personagens, será debatida com maior detalhe em capítulos posteriores. O gótico americano, relacionado em grande parte com o espaço circundante, será novamente abordado no capítulo relativo ao espaço.

quase um papel de personagem, é delimitador de uma realidade intemporal, que abordaremos mais adiante.

As pontes com o passado, porém, não cessam na relação com os primórdios da nação americana. Estabelece-se, também, com o antepassado religioso e supersticioso da humanidade, através do confronto simbólico entre religião e superstição – ou da sua fusão, como se verifica numa das cenas finais do filme quando, dentro da igreja, onde a população procura protecção, Katrina von Tassel desenha um círculo igualmente protector de bruxaria “branca”, enquanto, no exterior, a força sobrenatural maléfica, controlada por bruxaria “negra”, não pode penetrar esse espaço. Esta oposição não se faz, então, entre religião e superstição, mas entre Bem e Mal, anulando o conflito interior da personagem central.

É neste contexto que surge a questão edipiana em *Sleepy Hollow*, com o pai como primeiro representante de uma religiosidade ultrapassada, fanática e criminosa. As recordações de Ichabod, sob a forma de sonhos, colocam pai religioso e mãe bruxa em pólos opostos de Mal (o pai) e Bem (a mãe), com as imagens mais negativas associadas à religião; ainda assim, religião e superstição são, para a personagem, ambas responsáveis pela tortura e morte infligida pelo pai à mãe, e, como tal, ambas despoletam o conflito. O passado da personagem, representado nos seus sonhos/pesadelos acerca dos pais, é colocado, pois, em confronto com o presente, no qual tem repercussões e consequências. O presente surge como o reflexo deste passado ou o seu prolongamento, com a irrupção da irracionalidade supersticiosa que dele provém, tanto sob a forma do Cavaleiro, como da bruxaria. Surge, mais ainda, em conflito com o futuro, através da inutilidade relativa do método científico a que esta personagem atribui importância, que lhe permite deslindar parcialmente o mistério, isto é, descobrir a intriga humana que lhe está subjacente, mas não encontrar a sua raiz sobrenatural. De forma simbólica, a personagem deve encontrar o equilíbrio entre os três tempos, por forma a conseguir um desfecho para a história.

Referimos em capítulos anteriores que o sobrenatural e o fantástico, que marcam estes filmes, é suscitado pelos desfasamentos entre o indivíduo e o que o rodeia, em particular nos exemplos contemporâneos. Defendemos ainda que pode revestir a forma de obstáculo exterior, na família ou no meio envolvente, a ser combatido e ultrapassado pelas personagens, ou ser, pelo contrário, consequência das inadequações do indivíduo, e, nesse caso, apresentar-se como gerador de duplicidades internas e externas e/ou de monstruosidade. Em ambos os casos, porém, o sobrenatural pode *existir* na narrativa, ou seja, ter uma presença concreta, através do aparecimento de elementos exteriores (por exemplo, fantasmas, monstros, seres diabólicos ou, pelo contrário, benéficos) ou interiores (duplas personalidades, esquizofrenias, entre outros distúrbios); pode, pelo contrário, ser ilusório, funcionar como um engano, deliberado ou acidental, para as personagens e para o leitor.

Em ambos os casos, podem descobrir-se explicações racionais para os acontecimentos de aparência fantástica, como acontece, por exemplo, nas obras de Anne Radcliff e nalguns textos de Edgar Allan Poe, como em *The Gold Bug*. Neste conto, as manifestações aparentemente sobrenaturais são enfatizadas pelo ambiente, e pela atmosfera que o determina, e ainda, progressivamente, pela disposição das personagens; no entanto, a estrutura da narrativa e explicações racionais desta história aproximam-na do conto detectivesco. O sobrenatural não passa, aqui, de uma ilusão, induzida por elementos subjectivos da narrativa, uma vez que se descobre, no final, uma explicação científica para a aparência sobrenatural dos acontecimentos iniciais, verificando-se que a sobrenaturalidade surge a partir da interferência de uma perspectiva subjectiva. David Punter e Glennis Byron, em *The Gothic*, sugerem: “Gothic has always had to do with disruptions of scale and perspective.” (Punter and Byron, 1996: 50) Alterações subjectivas de perspectiva sucedem tanto nas narrativas de primeira pessoa (é o caso de *The Gold Bug*, de 1843), em que a individualização dos pontos de vista explica a interpretação dos factos, mas também nas de terceira pessoa, reflexo da assumpção ou distorção da visão das personagens. Esta, da qual depende a percepção e interiorização

de acontecimentos exteriores, perturbada ou enganada, é ainda mais relevante no cinema, onde é o sentido fundamental a ser suscitado e estimulado.

Em *Sleepy Hollow*, por exemplo, a interpretação do sobrenatural está dependente da visão, o que o torna ambíguo: numa primeira instância, o sobrenatural é apresentado como existente, através das crenças e narrativa dos habitantes do lugar, para logo ser desconstruído de duas formas, através do olhar céptico e científico do protagonista, que descobre uma intriga aparentemente racional de tipo detectivesco, e da cena em que este é vítima do engano do seu adversário amoroso<sup>9</sup>, que simula ser o Cavaleiro; logo após, porém, o filme cede ao sobrenatural, e com ele o protagonista, que vê o Cavaleiro. Este depende, portanto, da visão para confirmar a existência da figura fantástica e extinguir a ambiguidade, que transita para outros aspectos - quem comanda o Cavaleiro, por exemplo. A mesma hesitação sucede com outras formas de sobrenaturalidade neste filme, como a bruxaria, por exemplo, cuja associação ao lado onírico da personagem central – através dos sonhos e pesadelos – vai transmutar-se em presenças concretas, através da heroína e da vilã da película, representativas do Bem e Mal sobrenaturais.

O espectador avança, neste caso, à frente da personagem principal, sendo-lhe oferecidos dados para a aceitação do sobrenatural que, de início, a personagem não tem: o espectador vê o Cavaleiro e os seus actos antes de Ichabod, mas não possui mais dados do que ele para a resolução do mistério. O espectador não conhece o culpado, responsável pelas acções do Cavaleiro, senão quando Ichabod ultrapassa os enganos da visão, representados pelo objecto de óptica, gerador de ilusões<sup>10</sup>. Ao reconhecer a possibilidade de existência de um aspecto positivo e protector na sobrenaturalidade (Katrina von Tassel, tal como a mãe de Ichabod, representa este aspecto, enquanto a madrasta encarna a sobrenaturalidade demoníaca), Ichabod desfaz a ambiguidade, e apresenta ao espectador a solução final do mistério.

---

<sup>9</sup> Esta explicação, posteriormente descartada no filme, está próxima do original de Washington Irving, do qual, como afirmamos, o filme se demarca.

<sup>10</sup> Este objecto produz um efeito simples de ilusão: de um lado, um pássaro, do outro, uma gaiola. Ao girar, cria-se a ilusão de que o pássaro está preso. Este objecto é representativo da personagem, mas também dos segredos da história.

O mesmo acontece, até certo ponto, em *Big Fish*, através do confronto entre a visão, desta vez interna, do filho e a do pai – o real e o fantástico. As duas perspectivas são oferecidas ao espectador, mas, desta vez, prevenido acerca do lado fantasista das narrativas pela narração em *voz-off* do filho, o espectador hesita com ele: a aceitação do fantástico pelo espectador depende da sua aceitação por parte desta personagem. Assim, o que representa para o filho um engano, uma ilusão, representa para o pai a realidade, gerando a ambiguidade que o primeiro e o espectador devem resolver. A interpretação de todos os elementos de fantástico e sobrenatural desta história dependem, pois, desta primeira dualidade. Figuras como a bruxa, o gigante, o lobisomem ou a sereia, acontecimentos como a cheia extraordinária que deixa a viatura de Ed sobre uma árvore, o congelamento de todas as personagens no circo, quando Ed vê a amada pela primeira vez, a sua transformação, ou lugares como Specter e o próprio circo não representam, para Edward Bloom, elementos subjectivos ou ilusórios, mas a realidade: a subjectividade encontra-se do lado de quem assim os interpreta. Para Will, o filho, a realidade paterna constitui uma mistificação, cabendo ao espectador determinar se adoptará o seu cepticismo ou cederá ao que Paul Woods considera a “suspensão de descrença”, essencial no fantástico. O autor refere-se à generalidade dos filmes de Burton, ao defender: “Childlike suspension of disbelief carries the day” (Woods, 2007: 8)

Elementos como o sobrenatural pressupoem, pois, a interferência dos pontos de vista subjectivos a que nos referimos, cujas percepções alteradas – por acontecimentos anteriores, por motivações interiores, ou induzidas pela(s) atmosfera(s) do texto ou filme - resultam nas narrações múltiplas, intrigas e sub-intrigas que, segundo David Stevens, em *The Gothic Tradition*, marcam as narrativas góticas. Este aspecto Modernista do gótico, no sentido em que os textos e filmes não surgem com um sentido único, mas múltiplo, com consequências nas suas estruturas, e dependendo do leitor/espectador para ser decodificados, pode ser ainda outro reflexo da auto-referencialidade desta estética. Assim, a obra integra várias outras – nas suas

referências míticas, por exemplo, nas suas estruturas ou nos ambientes recriados – tornando-se múltipla e una, difusa e perene ao mesmo tempo.

A introdução dos diferentes pontos de vista em *Big Fish* funciona como exemplo desta tendência, bem como a solicitação de conhecimentos exteriores à película em *Edward Scissorhands*, que contribuem para a sua interpretação – alusões à figura do monstro de *Frankenstein*, influências expressionistas e o reconhecimento da imagem mitificada dos Estados Unidos das décadas de 1950 e 60, por exemplo, são relevantes para a apreensão global dos vários sentidos do filme, introduzindo um elemento de complexidade na sua linha narrativa seja simples. Da mesma forma, a transição ou confronto entre ambientes, que são determinantes nos diferentes filmes, definindo mudanças nas personagens e acções, requerem interpretações simbólicas autónomas. Tal sucede, por exemplo, em *Edward Scissorhands*, entre a mansão e o subúrbio, ou entre Specter e a floresta que a circunda, em *Big Fish*, ou ainda entre os diversos sonhos coloridos de Ichabod e o lugar Sleepy Hollow. Assim sendo, a apreensão da atmosfera global do filme e as suas interpretações intelectual e emocional vão depender da experiência pessoal e cultural do espectador.

A narrativa gótica apresenta, assim, uma estrutura própria, que a aproxima de certas tradições romanescas do século XX e, principalmente, do cinema. A sequenciação de cenas com uma dinâmica interna própria, que partem de um conflito inicial e fluem em direcção a um clímax final, de forma a constituir um todo, servem o propósito da criação de *suspense* e, como apontámos, da criação da ambiguidade e multiplicidade de sentidos. Sir Walter Scott define, em 1824: “the force...of the production lies in the delineation of an external incident, while the characters of the agents, like the figures in many landscapes, are entirely subordinate to the scenes in which they are placed.” (Sage, 1990: 57) Com efeito, a primazia da acção, que se impõe externamente às personagens, e à qual estas se subordinam, aproxima a estrutura do romance gótico, como acima defendemos, da do texto dramático e, em particular, da narrativa cinematográfica. As personagens, como o receptor, encontram-se presas à acção,

empurradas de cena em cena por acontecimentos que lhes são exteriores e pelas suas interpretações subjectivas desses acontecimentos.

David Stevens detecta, nesta narrativa: “The multiplicity of short plots, each with its own partial climax...scenes within scenes presented by different narrative voices” (Stevens, 2000: 26) A estruturação das narrativas a partir da justaposição de subintrigas pode implicar a interferência de enredos exteriores à acção principal: podem surgir, por exemplo, *flash-backs* ou *flash-forwards*, sonhos, premonições, visões ou outras formas mais ou menos oníricas de alucinação. Podem, ainda, ser apresentados pontos de vista alternativos dos mesmos acontecimentos. Independentemente da forma que assumam ou da sua relação com o conflito principal, as subintrigas representam contribuições para o seu desenvolvimento – avançando dados para a decifração da ambiguidade, para o conhecimento das personagens, para a interpretação simbólica dos factos, para a progressão da narrativa, ou, ainda, para a criação de uma atmosfera própria, que é, em Burton, de grande relevância.

Tratando-se de obras cinematográficas, pode argumentar-se que esta estrutura lhes é inerente, essencial para um modo de expressão que depende do que pode ser *visto*, da acção, sendo necessário traduzir as interferências do passado, do sonho ou do pensamento, por exemplo, em cenas com dinâmicas próprias. Verifica-se, todavia, que a introdução de diferentes narradores e de subintrigas (*flash-backs*, sonhos, pequenas narrativas) se revela fundamental para o avanço e compreensão das histórias de Burton, bem como para a apreensão do simbolismo em cada um dos filmes que incluímos neste estudo. Questões de narração, tempo e espaço definem a estrutura e seus significados, em particular no que diz respeito à introdução do fantástico sobrenatural.

Aurélien Ferenzci defende: “[*Edward Scissorhands*] é antes de mais uma narrativa com contornos de romance, apresentado como deve ser por uma narradora.” (Ferenzci ,

2008: 42) A narradora<sup>11</sup>, pela sua idade avançada, serve dois propósitos na narrativa: ao mesmo tempo que a idade confere plausibilidade à narração, introduz-se a imagem da avó/neta que é sugestiva do reconto de histórias de fadas. Filipe Furtado considera que: “para reforçar a plausibilidade da acção através das personagens, é usual no fantástico o emprego de figuras geralmente consideradas respeitáveis pela idade, pela sabedoria ou pelo estatuto social” (Furtado, 1980: 54) A plausibilidade da intriga não invalida o fantástico; pelo contrário, implica que este surge imbuído de características que incitam o receptor a suspender a natural desconfiança perante o impossível ou o sobrenatural e aceitar os factos apresentados como possíveis, dentro do contexto específico da obra. As obras de Burton em estudo, por fazerem assentar as narrativas em pressupostos fantásticos, procuram descobrir estratégias criadoras de plausibilidade, entre as quais a natureza dos narradores.

A presença de narradores que são, ao mesmo tempo, personagens, como acontece em *Edward Scissorhands* e em *Big Fish*, permite gerar essa mesma plausibilidade, encerrando a narrativa num mundo próprio da responsabilidade das personagens. Os narradores-personagem desconstroem a importância do autor, centrando, como afirma Tzvetan Todorov, o discurso na personagem. Refere este ensaísta: “emphasis is then put on the fact that we are concerned with the discourse of a character rather than with the discourse of the author” (Todorov, 1975: 86) Esta ênfase é, deste modo, facilitadora do fantástico, por sugerir subjectividade e disrupção da perspectiva. Sendo também personagem, o narrador assume um ponto de vista interior à história, que é forçosamente investido da sua visão dos acontecimentos – é subjectivo, podendo, portanto, facilitar a introdução do sobrenatural. O receptor pode assumir ou não o ponto de vista do(s) narrador(es), mas aceita os acontecimentos fantásticos como parte da perspectiva de quem narra.

---

11 A história é narrada, em *flash back*, pela avó – o espectador assume que se trata da heroína da história, Kim – à sua neta, como história para adormecer, em resposta à sua interrogação acerca dos flocos de neve no exterior de uma janela com vista para a mansão de Edward.

Em *Edward Scissorhands*, a narradora assume uma inversão das perspectivas que é idealizadora e benéfica para a personagem principal: o fantástico e assustador (Edward) encerra, afinal, um princípio de pureza, em que o perigo não é equacionado, enquanto a normalidade aparente (o subúrbio e seus habitantes) oculta a anormalidade dos sentimentos humanos. A violência potencial de Edward – patente nas suas tesouras – é desvalorizada pela narradora, face a outros aspectos da personagem, como a sua criatividade ou candura. A responsabilidade dos acontecimentos negativos, pelo contrário, recai sobre a comunidade.

Cada personagem e acontecimento surgem, assim, relativizados em função de uma visão unilateral distanciada no tempo. A idealização da personagem associa-se a este distanciamento, visto criar-se, em seu torno, uma figuração que pode corresponder ou não à realidade – não se trata já de Edward, mas de uma imagem sua abstracta, deslocada e modificada pelo tempo. Neste sentido, estamos próximos da definição que Marie Louise von Franz apresenta para o conto de fadas: “fairy tales are an abstraction. They are an abstraction from a local saga, condensed and made into a crystallized form.” (Franz, 1996: 20) A saga, história local, apresentar-se-ia próxima da realidade, sendo o tempo e o reconto responsável pela introdução dos aspectos fantásticos, sobrenaturais, e idealizados, que as transformariam em contos de fadas. *Edward Scissorhands* apresenta essa característica de aproximação com um local e população específicos; a história corresponde, todavia, a valores humanos gerais, recorrendo a simbologias e a referências que inviabilizam a sua restrição a um tempo ou a um lugar: do subúrbio americano dos anos 50 e 60 do século XX, com os seus valores familiares e sociais peculiares, transitamos para outros, universais, centrados na criatividade e humanidade, expressões através da oposição entre o elemento fantástico, Edward, e a sociedade em que tenta integrar-se.

Em *Big Fish*, emerge uma duplicação e uma justaposição de perspectivas, a realista e a fantástica, correspondentes a diferentes narrações. Como vimos, esta apresentação polissémica conduz à hesitação e à ambiguidade, marcas tanto do fantástico como do

gótico. Enquanto as cenas do presente são destituídas de narrador, procurando uma neutralidade que se coaduna com o cepticismo realista do filho, as cenas da vida de Ed Bloom encontram narradores na primeira pessoa (o próprio Edward Bloom, no essencial, mas também Jenny), por vezes em *voz-off*, que, como a avó em *Edward Scissorhands*, tomam o fantástico como real.

A narração dos episódios assume a forma de reconto, como se de lendas se tratassem, justificando, pela tonalidade adoptada, a introdução de figuras míticas e acontecimentos impossíveis: sugerem-se mitos como David e Golias, através do gigante, as sereias ou o lobisomem, reformulados de modo a romperem a aparência tranquilizadora de normalidade do Sul dos Estados Unidos da América, que serve como base para a vertente realista do filme. Edwin Page refere: “Despite the fantastical nature of the stories they are grounded by the locations in Alabama used for the film... This underlying reality is vital because many of the stories are based on real events on Edward's life” (Page, 2007: 204-5)

A principal destas narrativas fantasistas determina o título do filme – como do romance de Wallace – e parece assentar na metáfora do peixe que é grande demais para o seu pequeno lago. No entanto, segundo Rosemary Jackson, a existência de uma metáfora invalidaria o aspecto fantástico do filme. De acordo com esta autora, apenas a literalidade permite a manutenção do fantástico – o que se obtém, nesta película, através da sugestão da transformação final de Edward Bloom num verdadeiro peixe. Jackson declara: “It could be suggested that the movement of fantastic narrative is one of *methonymical* rather than of *metaphorical* process” (Jackson, 1981: 41-2) Para a autora, é a resistência à metáfora e à alegoria que define o fantástico: para que ele exista, é necessária a fusão ou substituição dos objectos por outros, e não apenas a alusão ao seu valor simbólico. É o que sucede com as tesouras em lugar de mãos, em *Edward Scissorhands*, ou com a ausência de uma cabeça no Cavaleiro, em *Sleepy Hollow*. As aparentes metáforas que estas imagens encerram podem ser interpretadas de uma forma literal, porque é dessa forma que o espectador as vê.

Em *Big Fish*, a questão da metáfora apresentada no título ou da literalidade revela-se, pois, complexa: ao longo da narrativa fílmica, o espectador assume a metáfora do homem grande demais para o seu espaço e tempo; no final, porém, a metáfora é substituída pela metonímia, com a transformação (sugerida) de Edward Bloom num verdadeiro peixe-gato. Da mesma forma, o choque entre as duas perspectivas – real ou irreal, metafórica ou literal - mantém o espectador num limiar entre a aceitação e a rejeição do elemento fantástico, tornando complexa a questão da plausibilidade. A perspectiva do filho introduz a dúvida sobre a veracidade da realidade paterna, equacionando a possibilidade da loucura do pai, ou do seu ensejo de iludir de forma deliberada. Ainda assim, a plausibilidade da narrativa paterna é assegurada pela coesão do estilo narrativo, próxima do reconto de lendas ou contos de fadas, e pela manutenção da tipologia das personagens e acontecimentos apresentados (os monstros e figuras e acontecimentos míticos já referidos), sugerindo que estamos perante um mundo distinto, cuja existência, para este narrador, não é questionável.

Em *Sleepy Hollow*, a ausência de um narrador parece sugerir, à semelhança do que sucede nas cenas do presente em *Big Fish*, a imparcialidade narrativa e um ponto de vista desapaixonado. Burton declara a Stephen Pizzello: “we were trying to create our own reality for the film – a fantasy feel that would still seem *real*.” (Fraga, 2005: 138) A imparcialidade inicial do filme contribui para a plausibilidade do fantástico, definindo um ambiente de aparente realidade, na qual a personagem central se move. Na ausência de um narrador, o ponto de vista, a partir do momento em que se penetra no lugar Sleepy Hollow, cola-se ao desta personagem, detentora de uma perspectiva dos acontecimentos que se pretende, simultaneamente, científica e céptica. Dever-se-á lembrar que o interesse pela ciência, patente nas películas de Burton, é outra característica das obras góticas, que se preocupam, em particular a partir do século XIX, com questões relativas à vida e à morte, à recriação da vida, e às repercussões do avanço científico na humanidade.

Em Burton, este interesse recorrente, que recai mais do que uma vez na ideia de criação de vida (como em *Frankenweenie* ou *Edward Scissorhands*), inscreve as suas películas no conjunto de filmes que Allison MacMahan descreve como “patafísicos”: o cepticismo e relutância face ao avanço científico são notórios, nos resultados imperfeitos das intervenções científicas. Assim, em *Edward Scissorhands*, por exemplo, Edward permanece a criatura imperfeita e potencialmente violenta; em *Sleepy Hollow*, os instrumentos de Ichabod e o seu método experimental não são suficientes para a solução do mistério.

A par da impressão fictícia de real, o cepticismo da personagem pode constituir ainda a garantia de que a narrativa fantástica surgirá como plausível, uma vez que está próxima da do receptor, em particular da do leitor e espectador dos séculos XX e XXI. Rosemary Jackson defende: “[fantastic narratives] assert that what they are telling is real... and then they proceed to break that assumption of realism by introducing what – within those terms – is manifestly unreal” (Jackson, 1981: 34) A irrupção do fantástico em *Sleepy Hollow* decorre a partir do real, definido este pela obsessão de Ichabod Crane pela *verificação* da verdade e por uma narrativa que, no geral, segue os contornos da história de detectives. A possibilidade de uma explicação racional é, pois, essencial, tanto em obediências às características da personagem central, como para a manutenção, durante algum tempo, da ambiguidade da narrativa fantástica. Neste contexto, o fantástico é introduzido com características de lenda, como as histórias de Edward Bloom: a história do Cavaleiro é narrada, com alguma indefinição temporal, por personagens cuja idade e estatuto social garantem, como apontámos, a sua autenticidade (os notáveis da povoação, juiz, advogado, médico e pastor). Como em *Big Fish*, a indefinição entre real e irreal (ou seja, entre a existência ou não do sobrenatural) é garantida pelo cepticismo da personagem cujo ponto de vista o receptor assume.

A visão surge como impulsionadora da narração, por se revelar como elemento essencial de definição da perspectiva subjectiva Ichabod, através do qual o espectador “vê” a história. Está presente, em primeiro lugar, na profissão de detective desta

personagem: o detective deve ver além dos outros, desvendando a verdade por trás do engano. Referimos acima a proximidade entre a história de detectives e o gótico. Clive Bloom afirma: “although detective fiction may come out (at least potentially) of the gothic, both are symptomatic of a concern with the dead as 'other', in detection with 'putting back' that which was missing in the very nature of explanation.” (Bloom, 1998: 285) A exposição do crime – por vezes, exibindo o seu horror – e suas consequências, em particular o castigo que é, por norma, aplicado ao infractor das regras e da normalidade, constituem elementos centrais tanto no gótico como na história de detectives, divergindo estas no peso que assumem o sobrenatural e o fantástico: a sua presença mostra-se essencial no gótico, como forma de gerar ambiguidade, enquanto o género detectivesco procura, pelo contrário, a sua negação, através da procura de uma explicação racional e natural para os acontecimentos.

*Sleepy Hollow* apresenta uma estrutura evocadora da história de detectives: um investigador com grande fé na ciência é enviado a uma zona mais ou menos isolada para descobrir quem está por trás de uma série de crimes macabros. Os seus métodos são científicos, com a utilização de *gadgets* para análise dos locais dos crimes e dos cadáveres, bem como de interrogatórios, aludindo aos actuais processos de investigação. No entanto, *Sleepy Hollow* é, sobretudo, uma história fantástica de horror sobrenatural, o que, como afirmámos, parece constituir uma contradição. Todorov defende: “the murder mystery approaches the fantastic, but it is also the contrary of the fantastic: in fantastic texts, we tend to prefer the supernatural explanation; the detective story, once it is over, leaves no doubt as to the absence of supernatural events.” (Todorov, 1975: 49-50) O filme de Burton não se detém, todavia, nesta contradição. A explicação natural e a sobrenatural não são exclusivas, surgindo interligadas: os laços com o sobrenatural são inegáveis, não só através do instrumento dos crimes (o Cavaleiro), como na presença das artes negras da bruxaria. No entanto, o sobrenatural é colocado ao serviço do humano, fazendo residir a responsabilidade final dos crimes na figura da madrasta vingativa. Ainda que esta também se apresente como figura ligada ao

sobrenatural, através da bruxaria, os seus motivos inserem-se no âmbito da explicação racional, com raízes humanas e não demoníacas.

A racionalidade e o método científico, por si próprios, não oferecem a Ichabod a solução do problema. Fred Botting defende:

Supernatural occurrences, also, are more than manifestations of a metaphysical power: they are associated, in scientific and quasi-religious terms, with the forces and energies of a mysterious natural dimension beyond the crude limits of rationality and empiricism, exceeding the reductive and materialistic gaze of materialistic science.” (Botting, 1996: 136)

A resolução do mistério sobrenatural não pode residir, assim, na sua desmistificação, mas sim pelo contrário, no seu reconhecimento: uma vez mais, o herói precisa de “ver para crer”, sendo-lhe exigidos outros instrumentos que não os que servem a experimentação empírica, mas que são internos, do foro emocional. A aceitação, só possível através da imersão do herói no ambiente específico do local Sleepy Hollow, está investida de simbolismo, uma vez que se identifica o sobrenatural com os aspectos mais irracionais e emotivos do ser humano, em confronto com o racionalismo exacerbado de Ichabod.

Embora não se pretenda discutir neste capítulo, em específico, as variações nos espaços ou cores, os recursos que as facilitam ou os seus significados, estas surgem como exemplos de uma alteração de perspectiva que depende da personagem central, a partir da qual, como afirmámos, perspectivamos os acontecimentos. Rosemary Jackson considera que, no fantástico: “space is frequently narrowed down into a place, or *enclosure*, where the fantastic has become the norm.” (Jackson, 1981: 46-7) O espaço fechado de Sleepy Hollow surge investido de uma atmosfera própria, constituindo a primeira sugestão de sobrenaturalidade com que se depara o “olho” da personagem, e logo o do espectador. O filme constitui-se, como defende J. Hoberman, a partir do

espaço. Declara: “*Sleepy Hollow* is not so much a narrative as it is a place. The mood isn't grim but Grimm.” (Woods. 2007: 160) Dentro deste espaço, dotado de uma atmosfera obscura e misteriosa, os acontecimentos tomam rumos próprios e únicos, abrindo a porta ao impossível. O distanciamento da realidade é acentuado, como acima mencionámos, pelos hábitos e pelas crenças de uma comunidade que funde sobrenatural pagão e religioso, e num contexto natural que reflecte os receios expressos nos textos góticos americanos devido a uma natureza selvagem e grandiosa. O espaço claustrofóbico de *Sleepy Hollow* parece, portanto, encerrar as personagens, não só fisicamente, mas também emocional e intelectualmente, e justificar a irrupção do sobrenatural, pelo que é determinante em termos narrativos. O fechamento num espaço de características únicas implica, ainda, alguma indefinição em termos de tempo.

A indefinição temporal é característica do conto de fadas, com o qual, conforme enunciámos, os filmes de Burton são identificados. Marie Louise von Franz aponta: “in fairy tale time and space are always evident because they begin with ‘once upon a time’ or something similar, which means in timelessness and spacelessness – the realm of the collective unconscious” (Franz, 1996: 39) O início “era uma vez” (encontramo-lo em *Edward Scissorhands*, de forma clara, e em *Big Fish* e *Sleepy Hollow*, associados às narrativas fantásticas) coloca a narração num tempo, que, sendo inexistente, se torna perene, representando todas as épocas e todos os lugares. Como tal, também não se apresenta como requisito essencial a unidade clássica de tempo, *dentro* da narrativa. Segundo Rosemary Jackson, a dissolução das categorias narrativas, implícita nesta indefinição, é característica do texto fantástico na generalidade. Afirmo a ensaísta: “classical unities of space, time and character are threatened with dissolution in fantastic texts” (Jackson, 1981: 46) Referimos, nos filmes em análise, a interferência de narrativas e sonhos de outras épocas. No entanto, verifica-se também a impossibilidade de definir com clareza o tempo da narrativa.

Em capítulos anteriores, identificámos nos textos góticos, em particular nos mais antigos, a estratégia de localização das narrativas em épocas recuadas, mais ou menos

indefinidas, com o objectivo tornar plausível a irrupção do fantástico na realidade. Em *Sleepy Hollow*, embora a acção surja datada, apontando-se, no início do filme, para o final do ano de 1799, a questão do tempo torna-se irrelevante a partir do momento em que Ichabod Crane é imerso e encerrado no universo de Sleepy Hollow. A acção passa a gerir-se pela dinâmica entre as personagens e ao ritmo da evolução interna da personagem central, conforme esta caminha de uma exploração exclusivamente racional, para a aceitação de métodos menos científicos, como, por exemplo, a consulta à bruxa da floresta. Deste modo, anulam-se, daí em diante, todas as referências temporais: o espectador não tem, por exemplo, a noção exacta de quanto tempo decorre entre os assassinatos, embora se aperceba da sua sequência, nem quanto tempo duram os desmaios de Ichabod ou quantos dias (semanas?) permanece em Sleepy Hollow. Da mesma forma, o ambiente peculiar do local encurta a distância entre dia e noite, envolvendo o dia na obscuridade ou na bruma. O que faz progredir a acção não é a passagem dos dias, mas o aprofundamento da visão de Ichabod, em todos os sentidos, pelo que a linearidade da acção surge atravessada por outros espaços e tempos, em particular pelos que introduzem o sobrenatural: os sonhos de Ichabod, destituídos de localização temporal específica, e a narração da lenda do Cavaleiro, que, pela sua natureza, parece igualmente deslocalizada no tempo.

*Big Fish* desdobra-se em em duas vertentes que implicam definições temporais distintas: na faceta realista do filme, cenários, adereços e ambientes permitem identificar o momento presente. No conjunto de episódios que constituem a história fantástica de Ed, definem-se etapas fundamentais da sua vida, como o seu nascimento, o abandono da terra natal, o momento em que se apaixona, entre outros; a narração é, todavia, suscitada pelas recordações dos narradores, pelo que nem sempre é possível um enquadramento cronológico. A impossibilidade de um alinhamento cronológico claro destes acontecimentos e a inconsistência do avanço no tempo estão de acordo com a sua natureza fantástica e com a imprecisão da memória humana, contribuindo para a intemporalidade e para a mitificação da personagem. Assim, nota-se a transição física de Bloom da infância para a idade adulta, por exemplo, mas nenhuma forma de

envelhecimento ou variação no seu aspecto nos diferentes episódios que, a existir uma linha cronológica natural, teriam que distar alguns anos no tempo. O Edward Bloom que recupera Specter, depois de vários anos de trabalho no circo e como caixeiro viajante, não poderia manter o mesmo aspecto físico da sua primeira visita a essa cidade, na transição para a idade adulta. No entanto, embora a personagem de Jenny mostre evolução no seu crescimento (de criança para mulher) no período que decorre entre esses dois momentos, não existe, na verdade, nenhuma diferença em Edward. No entanto, o seu envelhecimento e fragilidade física são notórios na vertente realista do filme, denunciando a passagem do tempo.

Em *Edward Scissorhands*, por sua vez, é o registo de conto de fadas, sugerido pela narração da avó, que aponta a dissolução do tempo, reforçada pela introdução de elementos desfasados no tempo, conforme enuncia Ken Hanke: “This Grimm's fairy story setting is ultimately shown to be taking place 60 odd-years after the events of the film, despite the central films late sixties-early seventies ambience, which is combined with the more modern accoutrements of CD players and VCRs.” (Woods, 2007: 90) A intemporalidade relativa da narrativa é, assim, suscitada pela confusão dos elementos identificadores de época e por uma contagem do tempo aparentemente impossível, gerando empatia dos espectadores com a personagem central, ela própria impossível de confinar a uma época específica. Permite-lhe, deste modo, aceitar o elemento fantástico que está na base de um filme cuja acção não tem contornos fantásticos, mas humanos. Este flui, depois dessa deslocalização temporal, num encadeamento tradicional, com o estabelecimento de um problema inicial (a estranheza de Edward, potencialmente perigosa, e a tentativa de integração num ambiente normalizado) e os acontecimentos a sucederem-se em direcção a um clímax de contornos dramáticos, como acontece, segundo Von Franz, na generalidade dos contos de fadas<sup>12</sup>.

---

12 Marie Louise von Franz refere um enredo típico do conto de fadas que apresenta elementos comuns ao gótico: a enunciação de um problema inicial (*peripeteia*), seguido de um conjunto de peripécias que conduzem ao clímax. Em termos gerais, o desfecho da história, tanto no conto de fadas original, como na narrativa gótica, pode implicar um final feliz, ou o castigo dos erros ou defeitos dos protagonistas ou de outras personagens.

Após o recuo inicial, a história define-se em espaços bem definidos e opostos – os subúrbios e a mansão – com personagens que são, na sua maioria, tipificadas, com escassa evolução, e numa linha temporal sequencial, embora indefinida: Edward, criado artificialmente a partir de um biscoito em forma de coração, não pode ser acabado porque o seu criador morre antes de poder substituir as tesouras que lhe servem de mãos, por mãos verdadeiras. É descoberto por Peg, isolado na sua mansão, no cimo de uma colina sobre o bairro de subúrbio onde esta vive. A mulher, lamentando o seu isolamento, leva-o para sua casa e tenta, por todos os meios, integrá-lo na comunidade. De início, a população, em especial a feminina, recebe-o com curiosidade e agrado, dadas as qualidades criativas das suas mãos de tesoura. Edward apaixona-se por Kim, filha de Peg, que a princípio o rejeita, e, incitada pelo namorado, o persuade a ajudá-los no assalto à casa deste último. Os acontecimentos precipitam-se na quadra natalícia: quando Kim reconhece que se apaixonou por Edward, este fere-a ligeiramente ao esculpir uma figura de um anjo em gelo e, assustado, foge. As suas tesouras provocam, então, vários pequenos acidentes, que são interpretados pela multidão como ataques – pelo que Edward é considerado perigoso, e perseguido pela comunidade até à mansão. Lá dentro, confronta-se com o namorado de Kim, matando-o involuntariamente. A jovem despede-se e, para proteger Edward, declara à multidão que este também está morto. A multidão recua, e Edward é deixado novamente em isolamento, sozinho com a sua criatividade. Não existem, na progressão da narrativa, outros recuos ou avanços temporais, nem variações espaciais ou reviravoltas no desenvolvimento das personagens. Esta narrativa deve, assim, ser apreendida sobretudo ao nível do *pathos* – a fragilidade da personagem principal e a inevitabilidade da sua solidão apelam ao espectador e geram empatia, que reconhece o conto de fadas de final amargo e contornos góticos.

Com a recondução da personagem ao espaço e situação iniciais da narrativa fílmica, esta assume, todavia, uma estrutura circular de fechamento que a distancia da estrutura do conto de fadas - neste, geralmente, a par do desfecho surge a recompensa o herói. Corresponde, antes, à inversão gótica da estrutura do romance, conforme expõe

Rosemary Jackson: “Gothic inverts romance structures: the quest, for example, is twisted into a circular journey to nowhere, ending in the same darkness with which it opened, remaining unenlightened.” (Jackson, 1981: 101) O final de *Edward Scissorhands* não recompensa o herói. Pelo contrário, o herói-monstro é novamente encerrado na sua mansão escura e labiríntica, denotando a impossibilidade da sua reconciliação com o mundo exterior.

Podemos reconhecer estruturas semelhantes em *Big Fish*. Neste, a circularidade desenha-se em três aspectos de diferente relevância. Em primeiro lugar, existe uma linha de vida e morte que se fecha em torno das personagens, através da paternidade. Se, ao longo do filme, Will representa o filho relutante, em luta com o seu complexo de Édipo, a verdade é que paira sobre ele a sombra da sua própria paternidade. Assim, com a morte do pai, o círculo fecha-se em torno desta personagem, que abandona o seu estatuto de filho para assumir o de pai. Para além disso, fecha-se o círculo que une realidade e ficção, o princípio com o fim, com a presença de uma multidão das *lendas* enunciadas ao longo do filme, o gigante, a bruxa, o lobisomem e outros, na cerimónia fúnebre. Verifica-se a possibilidade de um re-início para Will, conciliada que está a imagem fantástica do pai com o seu cepticismo. Nas palavras conclusivas no filme, vida e ficção são uma só, um homem *é* as suas histórias e, segundo afirma, torna-se imortal através delas. O filme retoma, para além disso, ainda a ideia de circularidade, de que todas as coisas são uma só, ao insinuar Jenny como a bruxa do início do filme, numa impossível reviravolta temporal. Pode, deste modo, aplicar-se aqui o conceito, já defendido neste trabalho, que Jackson explora para o romance fantástico: “Chronological time is (...) exploded, with time past, present and future losing their historical sequence”(Jackson, 1981: 47) A circularidade do tempo – e também da personagem – aponta a irrelevância de uma sequenciação cronológica, de uma lógica temporal presa ao real. O tempo está em conformidade com a perspectiva das personagens.

Relevante, ainda, é a dimensão simbólica destes filmes, cuja compreensão se revela essencial para a sua apreciação. O simbolismo está associado às narrativas que utilizam o fantástico como forma essencial de enunciação, seja sob a forma de narrativa gótica ou de conto de fadas. É este potencial simbólico que o realizador defende, ao afirmar:

That's why I think I've always liked the idea of fairy tales or folk tales, because they're symbolic of something else. There's a foundation to them, but there's more besides, they're open to interpretation. So I think I didn't like fairy tales *specifically*. I liked the *idea* of them more. (Burton and Salisbury, 1995: 3)

A ideia fundamental do conto de fadas reside, tal como acontece no gótico, na exploração do eu e do inconsciente, tanto individual como colectivo, segundo define Marie Louise Von Franz, na sua análise junguiana destas narrativas. A autora refere a sua relevância na exploração destes aspectos, ao afirmar:

“all fairy tales endeavor to describe one and the same psychic fact ... this unknown fact is what Jung calls the Self, which is the psychic totality of an individual and also, paradoxically, the regulating center of the collective unconscious” (Franz, 1996: 2).

Franz associa esta exploração de teor psicológico à revelação dos arquétipos humanos essenciais e ao crescimento humano, ultrapassando os medos inconscientes, em direcção ao consciente e ao autodomínio. Para Burton, esta exploração faz-se através de uma narração assente em símbolos, cuja interpretação varia, como acima afirmado, com a experiência prévia do receptor, permitindo interpretar a narrativa a vários níveis. Dever-se-á lembrar que, para Burton, a realização é um processo catártico e de compreensão e ligação com o mundo, pelo que se torna inevitável associar as suas películas à exploração autobiográfica do eu, que acima mencionámos.

Poderá-se-á, desde logo, considerar *Edward Scissorhands* uma narrativa sobre as dificuldades da adolescência e do crescimento, com a estranheza que o indivíduo sente perante as transformações físicas e psicológicas nessa fase específica da sua vida, e a impossibilidade de, em consequência, “tocar” os outros. Tendo em conta as características deste realizador, por ele reconhecidas, esta metáfora excede os limites da adolescência e estende-se à vida no seu conjunto. Assim se revela a incompreensão face às acções e reacções humanas, que Burton partilha com muitos espectadores. Trata-se de um primeiro nível de compreensão global e emocional do filme, reconhecível para a generalidade dos espectadores.

Outros sentimentos emergem, todavia, do contexto simbólico do filme. Ken Hanke menciona:

The humanistic subtext emerges with much more force, since the artificially created hero's possession of basic goodness or a soul is never in doubt, and the film's marginal villain is the neighborhood religious fanatic, who is presented as destructive, foolish, and none too bright. (Woods, 2007: 88)

O primeiro e mais notório destes sentimentos, que são tanto individuais como colectivos prende-se com o isolamento final da personagem central, evocador do *pathos*. Este encerra simbolicamente o círculo repositivo da normalidade, em que a monstruosidade é repelida, mantendo-se a obscuridade, tanto sobre Edward, como sobre a comunidade – a qual se fecha, também, nos seus valores e medos. Para a personagem central, constitui um regresso ao princípio, e a negação da evolução e do crescimento. Poderá ser, ainda, simbólico da capacidade individual para a criatividade e resiliência. Edward é, na sua essência, um ser criativo. Só na sua mansão, continua, ainda assim, a dar forma a estátuas de gelo, tal como esculpiu arbustos e cabelos ao longo do filme. Burton alude, num contexto auto-biográfico, à sua própria habilidade para criar objectos únicos, reconhecidos como tal pela crítica, no ambiente normalizado de Hollywood.

Outros símbolos em *Edward Scissorhands* representam, todavia, emoções colectivas. Edwin Page defende: “symbolism played an important role in these fairy tales and was used to represent often violent human emotions such as greed and jealousy” (Page, 2007: 90) Generosidade, curiosidade, desejo, ciúme, inveja, perplexidade, medo e crueldade constituem o pano de fundo para o desenvolvimento da acção, através de personagens como Peg, Esmeralda, Jim ou Joyce, que, apesar de secundárias, acabam por ser causadoras das variações na vida da personagem central. Estas personagens e as suas acções representam o colectivo social, segundo o interpreta Burton: a generosidade individual (centrada na personagem de Peg) é obliterada por sentimentos como a inveja, o medo e a crueldade, que se estendem ao conjunto das personagens, demonstrando a força do colectivo sobre o individual.

O crescimento e a inadaptação são também os temas que alimentam a linguagem simbólica em *Big Fish*. Os obstáculos relevantes a ultrapassar em cada uma das diferentes etapas da vida de Edward Bloom são simbólicos de momentos relevantes de transição: a passagem da infância para a adolescência, por exemplo, é marcada por um súbito e extraordinário crescimento, que confina a personagem à cama e ao isolamento, e a obriga a expandir-se através da leitura de uma enciclopédia. A prisão física, como em *Edward Scissorhands*, representa a libertação intelectual. Ed Bloom apercebe-se, através dela, da dimensão e variedade do mundo, e manifesta o ensejo de o conhecer. O passo seguinte do crescimento, que torna o herói demasiado “grande” para o lugar onde habita, será o de enfrentar e vencer um gigante, utilizando para tal como argumentos a argúcia e o sacrifício. Ultrapassá-lo é o meio para escapar ao espaço familiar, representado simbolicamente no filme por Ashton, que se torna sufocante para o jovem adulto, e ao espaço social, que é também demasiado reduzido e pouco favorável para o desenvolvimento individual, em particular da imaginação e da criatividade. O gigante surge em alusão à figura mítica de Golias, mas também como figura de sobrenatural, segundo a define Von Franz: “Giants, therefore, are a supernatural race, older and only half-human. They represent emotional factors of crude force.” (Franz, 1996: 123)

Reconhecer a sua benignidade implica, em termos simbólicos, ser capaz de vencer e reverter a seu favor o medo face ao que é ameaçador, pelo tamanho e pelo desconhecimento: o mundo exterior.

O último elemento deste conjunto de obstáculos a atravessar em direcção ao amadurecimento e à individualidade, é a escolha entre dois caminhos: a estrada aberta e a floresta, um emaranhado sombrio e labiríntico de troncos e folhas. Atravessar este labirinto representaria, para von Franz, ultrapassar o inconsciente, ou seja, as emoções confusas e isoladoras inerentes ao crescimento interior. A principal armadilha da evolução interior não reside, porém, nos pontos mais sombrios, mas em Specter, a povoação isolada entre as árvores que oferece um retrato luminoso de harmonia. A euforia festiva e colorida com que é retratada, conduz ao contentamento e progressivo esquecimento do mundo. Transforma-se numa prisão a que estão sujeitos os seus habitantes, simbolizada pela corda pejada de sapatos roubados aos passantes. A sedução do lugar, a falsa perfeição e harmonia, lembrando o mundo burguês do subúrbio onde Burton cresceu (patente também em *Edward Scissorhands*), constituem as verdadeiras barreiras a transpor. É também simbólico que a sua resistência a Specter e a consequente fuga, sendo a primeira, representem o início da desconstrução do lugar. A descoberta pessoal terá, pois, que partir da anulação dos espaços idealizados da infância e da sua reformulação. Nesse sentido, é relevante que, na idade madura, seja Ed a recuperar o espaço que encontra morto e degradado.

A intertextualidade e a referencialidade, ou auto-referencialidade são, conforme referimos em capítulos anteriores, aspectos fundamentais do gótico. Esta característica contribui, tal como o simbolismo, para a presença de diferentes níveis interpretativos nas obras góticas. É possível, por exemplo, aceder a interpretações simbólicas dependentes da intertextualidade: a referência fundamental a *Frankenstein*, recorrente em Burton, conduz à reflexão sobre a ambição e a vaidade humana, na figura do criador e das consequências da sua criação. Independentemente das naturezas benéficas do criador e do produto final, em *Edward Scissorhands*, existe um princípio destruidor na

tentativa de criação de vida humana, que está patente na perigosidade involuntária de Edward – as suas mãos de tesoura. O filme sugere, assim, considerações sobre o que constitui a natureza humana, ou seja, onde reside a humanidade e o que a torna completo o ser humano, quando a distinção entre Bem e Mal, natural e artificial, não pode fazer-se com clareza. Os finais semelhantes de *Edward Scissorhands* e de *Frankenstein* (referimo-nos à condenação e perseguição do “monstro”) implicam, ainda, a impossibilidade de aceitação da diferença.

Para além disso, reconhecemos, como Graham Fuller, alguma influência da estética cinematográfica expressionista neste filme. Afirma o autor: “Hopefully this film is more gothic or expressionist in the feeling of it” (Woods, 2007: 61) Ainda que a atmosfera expressionista do filme se faça sentir sobretudo através das opções estéticas – pelo que será discutida com maior destaque num capítulo posterior – verifica-se um interesse comum pelas temáticas góticas do desfasamento, do isolamento e da impossibilidade de adaptação, bem como o fascínio pelo monstruoso. Edwin Page refere: “[Burton] treats subjective emotions as more important than objective observations and facts...placing of subjective emotion above objective intellectualising...The expressionist use of distortion and exaggeration is also clear in his work...”(Page, 2007: 36) A distorção, pré-requisito da narrativa em *Edward Scissorhands*, não é apenas exógena, mas sobretudo endógena, subjectiva, e estende-se aos vários aspectos e personagens deste filme: estamos, mais uma vez, no campo simbólico das emoções humanas, acima referido.

Outros pontos de intertextualidade residem na homenagem a obras ou figuras específicas, em particular aos filmes de horror das décadas de 1950 e 60 caros a Burton. Edwin Page refere como exemplo o clímax de *Edward Scissorhands*, atingido na cena de perseguição a Edward. Afirma: “this mob scene is partly a homage to James Whale's 1931 film *Frankenstein*, in which a mob also chases after the beast in order to destroy it” (Page, 2007: 89). Também a utilização de Vincent Price no papel de criador estabelece uma ponte entre o seu filme e outros, das décadas de 1950 e 60, nomeadamente as películas de Roger Corman, com base em textos de Edgar Allan Poe,

com este actor como protagonista. Para além disso, este filme de Burton surge ligado à sua primeira curta-metragem inicial, *Vincent*, através da figura de Price, reforçando a impressão de intertextualidade. Mark Salisbury estabelece uma relação semelhante entre *Sleepy Hollow* e os filmes destas décadas. Afirma: “[Burton's] vision of *Sleepy Hollow* was influenced by his love for Hammer films, as well as *Black Sunday*, Mario Bava's 1960 Italian horror movie.” (Woods, 2007: 154). As relações de intertextualidade processam-se tanto a nível estético, como nas temáticas góticas que Burton partilha com estes filmes e na consciência da sua própria artificialidade.

As narrativas de Burton são, pois, definidas pelos conflitos interiores das personagens, quando confrontadas com o mundo exterior. Os ambientes delineados mergulham-nas – e com elas, o receptor – no elemento fantástico sobrenatural, cuja natureza é, no essencial, gótica. Este torna-se essencial como produtor de cisões desconstrutoras da realidade que encerra as personagens e as condiciona. É, nesse sentido, revelador da sua interioridade, contribuindo para a sua compreensão e para a resolução dos conflitos, quer se anteveja, ou não, um final positivo para a personagem. Marcas de circularidade e desfasamento, a característica labiríntica do tempo e do espaço reforçam a vertente gótica patente nos espaços e nas personagens – muitas delas de natureza gótica. A sua análise poderá, pois, aprofundar algumas das conclusões a que procurámos chegar neste capítulo.

## **Capítulo 4**

### **Estranhos Heróis**

**(as personagens)**

A questão das personagens reveste especial importância na obra de Tim Burton. A prova disso, está a frequência com que filmes seus assumem, como título, o nome da personagem principal. *Vincent*, *Pee Wee's Big Adventure*, *Beetlejuice*, *Batman* e *Batman Returns*, *Ed Wood*, *Edward Scissorhands*, e *Sweeney Todd*, exemplos possíveis, representam mais de metade da sua filmografia. O título *Big Fish* constitui ainda uma referência simbólica à personagem principal. Em *Charlie and the Chocolate Factory*, a personagem do título divide o protagonismo com outra, de igual importância; em *Frankenweenie*, a personagem identificada pelo título não é humana, mas não deixa de ser fundamental na acção, a par do seu criador. Por seu turno, *Corpse Bride* refere directamente uma das personagens centrais da película. Em *Sleepy Hollow* ou *The Nightmare Before Christmas* (realizado por Henry Selick, com base numa ideia sua e com a sua colaboração), a acção do filme é determinada pela evolução e decisões de uma personagem central marcante.

Apenas *Mars Attacks!* e *Planet of the Apes* adoptam uma lógica diferente, dispersando o protagonismo e fugindo às características típicas das películas deste realizador. No caso destes últimos, porém, tal como em *Sleepy Hollow*, o espaço funciona como personagem, possuindo densidade própria e influenciando a progressão da intriga. Kristian Fraga, em *Tim Burton, Interviews*, afirma:

If there is any doubt about where Burton's priorities lie in terms of what drives his movies, all one needs is to study the names of each of his pictures. In all the films he has directed, the titles are simply named after one of the main characters (Vincent, Frankenweenie, Beetlejuice, Batman, Edward Scissorhands, Ed Wood, Big Fish, Corpse Bride) the main character in his current escapade (Pee-Wee's Big Adventure, Batman Returns, Charlie and the Chocolate Factory), or a place or location (Mars Attacks!, Sleepy Hollow, Planet of the Apes). For Burton, the story is what links the characters and the worlds they inhabit, not strictly what the picture is about. (Fraga, 2005: xvi)

Colocam-se, face a estes títulos, questões relativas, por um lado, às motivações pessoais do realizador e, por outro, à sua influência gótica. Importa desde logo considerar se as personagens reflectem o autor na tela, ou funcionam apenas ao nível simbólico. Tendo em conta as influências reconhecíveis nos seus filmes – gótico, fantástico e conto de fadas – como assumem as personagens as características próprias destas estéticas, naquilo que elas têm em comum? Quem são e como se caracterizam os seus heróis? Como se integram, e como fogem à personagem tipo – a haver uma – destas narrativas? Que função, ou funções, desempenham as mulheres, que nas narrativas góticas tradicionais assumem, muitas vezes, o papel de heroína? Poder-se-á considerar que existe, de facto, um vilão nas suas películas? Que vilão é este e qual a sua relação com o modelo gótico, com as restantes personagens e a narrativa?

O gótico e o fantástico representam, como acima defendemos, formas de lidar com pulsões profundas e remotas como o medo ou o desejo. Também o conto de fadas e o mito ligam o homem aos aspectos mais básicos da sua existência, à superação de receios ancestrais e basilares. Estas histórias fundem ou contrapõem o real e o irreal, o humano e o simbólico, o individual e o colectivo, gerando brechas no reconhecível e familiar que são causadoras de desconforto ou medo. Podem, assim, constituir meios de exploração e expulsão de sentimentos, formas de repor o equilíbrio através da questionação dos limites do identificável, do possível, do razoável.

No caso de Tim Burton, este processo estrutura-se sobretudo através das personagens, que se revelam desintegradas do seu meio, solitárias, únicas e perturbantes, excepcionais no seu aspecto ou atitude. A propósito dos heróis de Burton, Ken Hanke considera: “the typical Burton hero (the only Burton hero) is somehow outside the realm of society. He is mentally and often physically different than (sic) those who make up the «normal» world.” (Woods, 2002: 82) Com efeito, a diferença, característica do gótico moderno, surge, com frequência, marcada pela exibição de alguma forma de deformação que, no limite, assume a dimensão da monstruosidade, seja esta interior ou exterior. A monstruosidade, como adiante observaremos, assume no gótico moderno

uma complexidade transformadora, pelo que as personagens de Burton são, ao mesmo tempo, diversas e unidas, nem sempre a monstruosidade significando horror.

Em capítulos anteriores, defendemos que os princípios simbólicos do gótico dependem, em grande parte, do isolamento das personagens, sobretudo das principais, face aos grupos sociais que as rodeiam, e que este aspecto se acentuou no século XX, com o desenvolvimento da psicologia e com o gradual processo de secularização da sociedade.

Na sua origem, todavia, o herói gótico, muitas vezes feminino, surge tipificado. Sir Walter Scott, afirma, em 1824: “the persons introduced... bear the features, not of individuals, but of the class to which they belong.” (Sage, 1990: 57) Na verdade, as personagens escapam a marcas excessivamente personalizantes, surgindo como representativas da sua classe: a donzela, o conde, o tirano, com presenças na narrativa que se coadunam com o seu tipo. Assim, constatamos que muitas intrigas dos primórdios do gótico literário narram histórias de donzelas perseguidas ou aprisionadas por tiranos, que podem ser representativo de uma classe (por exemplo, do clero católico, como em *The Monk*, de Lewis) ou da autoridade familiar. Algo de semelhante sucede, segundo Marie Louise von Franz, no conto de fadas. A escritora afirma: “the hero in a fairy tale is an *abstract figure* and not at all human. He is either completely black or completely white, with stereotyped reactions” [itálico da autora] (Franz, 1996: 17) Estas personagens sem densidade são veículos para representações simbólicas das pulsões e conflitos humanos, não se constituindo como seres individuais com progressão ao longo da intriga.

A partir de meados do século XIX, porém, a tipificação, potenciadora do simbolismo, é elidida, em particular, devido ao destaque atribuído à individualidade e à importância do eu. David Punter e Glennis Byron descrevem, da seguinte forma, esta mudança:

Gothic fiction increasingly began to suggest that the chaos and disruption previously located in such external forces as vampires or monsters ... was

actually produced within the mind of the human subject” (Punter and Byron, 2004: 24)

A ameaça exterior, muitas vezes conotada com o sobrenatural, começa a surgir, no século XIX, a partir do interior, da perturbação interna, da ilusão ou do engano do indivíduo. A interferência de interpretações psicológicas nestes tipos de narrativa reforça a dimensão humana e a interioridade. O monstro e o duplo podem tomar o lugar do herói, fazer parte dele, transformá-lo ou, quando isso não acontece, perder a característica dicotómica, “preto e branco”, que Von Franz lhes aponta.

Punter e Byron afirmam: “one of the most notable changes in more recent representations of Gothic monstrosity involves a shift in sympathies and perspectives.” (Punter and Byron, 2004: 256) O monstro moderno apresenta uma faceta humana, motivações e sentimentos, passíveis de captar total ou parcialmente a empatia do receptor – assim são os vampiros, lobisomens e outras aberrações de carácter mais ou menos tradicional dos séculos XIX e XX. Em narrativas como *Dracula*, de Bram Stoker, por exemplo, ou, mais ainda, na sua versão cinematográfica de 1996, horror e amor confundem-se na mesma personagem, gerando alguma empatia face ao monstro, que é ao mesmo tempo agressor e vítima. O monstro em *Frankenstein*, de Mary Shelley, constitui outro exemplo desta perspectiva, apresentando-se, em simultâneo, como vítima da ambição e incompreensão humanas e como vilão, cuja violência é inerente à sua condição monstruosa. Anula-se, pois, o estereótipo, referido por Franz, em favor de uma caracterização mais aprofundada, geradora de personagens que, sem abandonarem o seu potencial simbólico, são únicas: o herói gótico tanto pode ser feminino como masculino, o anti-herói ou o monstro, ou ambas as coisas, com características próprias e complexas, capazes, ainda assim, de representar os sentimentos ou valores de um grupo ou da humanidade.

Como destacámos no início deste capítulo, as personagens são – tanto como o espaço (por vezes), e muito mais do que o tempo ou a acção – centrais nos filmes de Burton, no sentido em que são os desejos, medos, motivações e acções das personagens centrais,

os heróis burtonianos, que dão tom e ritmo à história. São as fantasias de Edward Bloom, bem como a incompreensão do filho perante elas, que pautam o desenvolvimento da narrativa em *Big Fish*, tal como, em *Edward Scissorhands*, são elas que levam o espectador a colocar-se ao lado de Edward, na sua estranheza face ao que o rodeia e, em *Sleepy Hollow*, e a depender das descobertas exteriores e interiores de Ichabod Crane para desvendar o mistério. Estes heróis, porém, pelas suas características, são, em simultâneo, anti-heróis, divididos interiormente. Punter e Byron referem: “characters – and even narrators – frequently know little or nothing about the world through which they move or about the structures of power which envelop them.” (Punter and Byron, 2004: 273) Os heróis de Burton acompanham a tradição gótica de deslocação no tempo e/ou no espaço, tornando-se, assim, incapazes de compreender o funcionamento dos grupos sociais que os rodeiam. Deste modo, a sua adaptação, ou a ausência dela, ao mundo real, ou seja, ao tempo e espaço físico e social envolventes, e a si próprios, constitui, na maior parte das vezes, a verdadeira narrativa subliminar a uma outra narrativa que, segundo alguns críticos, se apresenta, por vezes, esquemática e nem sempre coerente.

O mundo, espaço físico e social, que o realizador cria para as suas personagens assume uma base realista – visto através dos seus olhos – na qual emerge o mundo fantástico sobrenatural. É no limiar entre estes dois mundos que as personagens se movem, debatendo-se com as suas problemáticas particulares. Como tal, mantêm aspectos individualizantes que são, sobretudo, reflexo auto-biográfico do realizador, na sua própria inadaptação a uma realidade normalizada e pouco imaginativa. Permanecem, todavia, enquanto símbolos provenientes das estéticas gótica e fantástica que constituem a base visual e temática dos seus filmes.

Para Burton, magia e simbolismo são, pois, os princípios geradores da narrativa. Em entrevista a David Schwartz, o realizador explica: “that's basically what movies are, as well... you've got classic mythological representations of things, the magical town or city, all these sorts of images.” (Fraga, 2005: 177) As personagens burtonianas

constroem-se a partir deste princípio, ou seja, de uma base simbólica, sugestiva de uma tipificação característica das literaturas fantásticas (nela incluímos, neste caso específico, o gótico e o conto de fadas). Verifica-se, todavia, que o realizador faz a sua própria interpretação simbólica e mágica do mundo com base tanto em impressões suas como de outros, dominante nas imagens que recria. Como tal, introduz elementos de personalidade que anulam a tipificação, embora não o valor simbólico das personagens. Este surge enriquecido, seguindo a tendência da personagem gótica moderna de individualização e subjectividade, pela ligação que Burton estabelece com as suas películas e que determina que as escolhas sejam, em todos os casos, muito pessoais. Nas suas películas, motivações e influências fundem-se, pois, para gerar personagens que constituem exemplos do gótico mas são, também, representativas de características do realizador. Define-se, assim, um estilo próprio, “burtonesco”, com paralelos visuais e emocionais entre realizador e personagens que lhes conferem densidade e excluem a tipificação.

De facto, Burton declara a David Breskin: “In fairy tales and myths, the symbolism is not so much intellectual as emotional.” (Fraga, 2005: 51) Aliam-se, pois, uma vertente mais íntima, que nasce das dificuldades de relacionamento de Burton com o mundo e consigo próprio, comuns a muitos dos seus espectadores numa ou noutra fase da sua vida, e um aspecto simbólico. Edwin Page aponta, em *Gothic Fantasy*, a faceta generalizante, e por isso simbólica, da personagem Edward Scissorhands. O autor declara:

[Edward] is a representation of all of us who seek acceptance and love, looking to make our mark in the world despite our shortcomings. Edward is representative of us all as he tries to come to terms with himself, his past, and his place in the world. (Page, 2007: 83)

Edward surge, assim, como o símbolo da luta pela aceitação, pelo amor e pelo equilíbrio; ele é também, no entanto, o mais fiel de todos os alter-egos do realizador. Aurélien Ferenczi afirma: “que o jovem Eduardo seja um duplo de Tim é uma

evidência.” (Ferenczi, 2008: 44) Também Ken Hanke reconhece a duplicidade das influências internas e externas de Burton, ao caracterizar Edward da seguinte forma: “the title character is, of course, Burton's onscreen alter-ego... Part Frankenstein monster, part Cesare from *The Cabinet of Dr. Caligari*, Edward is the eternal outsider.” (Woods, 2002: 92) Muitos dos seus protagonistas apresentam, como Edward, semelhanças importantes com o autor, quer no seu aspecto físico quer na (in)adaptação ao meio que os rodeia. Desde a infância, como relatámos em capítulos anteriores, o realizador revelou a tendência para algum isolamento e, sobretudo, a inabilidade para lidar com os outros, que se prolongou ao longo da vida. A comparação entre o aspecto físico de Burton e o de Edward ou Ichabod<sup>13</sup> revela, para além disso, vários pontos em comum: as figuras esguias, vestidas de escuro, pálidas e desgrenhadas, de expressão melancólica, são, em termos gerais, identificáveis com o próprio Tim Burton. As influências identificadas pelo crítico inserem ainda a personagem na tradição gótica do acima mencionado *Frankenstein*, de Mary Shelley, quer na tradição expressionista, cuja presença nos filmes de Burton se faz sentir sobretudo a nível visual<sup>14</sup>, mas que se sente também na relevância dada à subjectividade, determinada pelas emoções, nas suas películas. Edwin Page identifica-o com as intenções gerais desta estética, ao referir: “[Burton] treats subjective emotions as more important than objective facts...placing the subjective emotion above intellectualising.” (Page, 2007: 17)

Para Tim Burton, o impacto visual dos seus filmes é essencial, pelo que utiliza a capacidade para o desenho para comunicar as suas ideias aos seus directores artísticos, responsabilizando-se, desse modo, pelo essencial na construção de cenários e personagens. Os contornos visuais, o desenho, para a personagem central de *Edward Scissorhands*, por exemplo, surgiu a Burton ainda durante a adolescência, momento em que a generalidade dos/as jovens se debatem com questões de imagem pessoal e de afirmação. O realizador revela em *Burton on Burton*: “The image actually came from a drawing I did a long time ago... It was very much linked to a feeling. The manifestation

---

13 Outras personagens, como Sweeney Todd, Willy Wonka ou mesmo Ed Wood, todas protagonizadas por Johny Depp, partilham com o realizador um elemento de estranheza e desfasamento; são personagens que se apresentam como únicas e diferentes, exterior e interiormente.

14 Este aspecto será abordado, ainda que de forma breve, no capítulo 5 deste estudo.

of the image made itself apparent and probably came to surface when I was a teenager, because it is a very teenage thing.” (Burton and Salisbury, 1995: 87) Foi a partir desta imagem, evocadora do monstro de *Frankenstein*, e portanto, da monstruosidade induzida por terceiros, aliada a uma certa inocência com um fundo brutal, e da impossibilidade de um final feliz, que a argumentista Christine Thompson escreveu o guião.

Segundo Aurélien Ferenczi a utilização regular de esboços pelo realizador é geradora de uma primeira fonte de duplicidade nas suas películas. O crítico declara: “é um estranho efeito de espelho que indica a que ponto as personagens de Burton são, frequentemente, os seus próprios duplos”. (Ferenczi, 2008: 28) A questão gótica da duplicidade coloca-se, pois, previamente à construção narrativa. Ela é, aliás, inerente ao próprio autor, na forma como ele cria personagens que funcionam, na tela, como seus alteregos. Poderíamos, aqui, procurar complexas teorias psicológicas que justificassem esta proximidade, com ênfase no monstruoso, aplicando teorias freudianas, ou outras, à infância do autor e ao seu reflexo em filmes como, por exemplo, *Vincent* ou *Frankenweenie*. Para além de essa dimensão escapar ao âmbito desta dissertação, não sendo esse o nosso objectivo, importa esclarecer que não nos arrogamos a competência ou conhecimentos no campo de psicologia para elaborar, neste estudo, considerações elaboradas sobre as motivações internas do autor.

A ponte que se estabelece entre Burton e a sua obra, através do princípio de duplicidade enunciado, leva-nos, todavia, a recordar a ligação feita por Sigmund Freud entre o gótico, sob a forma de *uncanny*, e as obsessões provenientes da infância, no seu ensaio de 1919, “The Uncanny”<sup>15</sup>. Em Burton, o *uncanny* nasce, à semelhança do que sugeriu Freud, no seio da família e dentro da própria personagem. Nos seus filmes, as situações de estranheza são inerentes à criação ou nascimento das personagens – no caso de Edward Scissorhands ou de Edward Bloom, em *Bigh Fish* – ou às suas experiências

---

15 Em capítulos anteriores, referimos este efeito, primeiro identificado por Ernst Jentsch em 1906, no ensaio “The Psychology of the Uncanny”, segundo o qual o que é estranho, e muitas vezes aterrador, se gera, como no fantástico, a partir do que é real e familiar.

da infância, no caso de Ichabod Crane, ou ainda, mais uma vez, de Edward Bloom. Elas constituem, como já afirmamos, reflexo das do realizador, no sentido em que são experiências tornadas únicas pela visão de quem as vive, e criam personagens raras, diferentes, extraordinárias e, sobretudo, deslocadas no seu tempo ou espaço, como o próprio realizador.

Josh Tyrangiel, no seu artigo incluído no estudo de Paul Woods, defende o efeito catártico e comunicativo que a realização assume para Burton. Declara Tyrangiel: “Burton needs movies not just as an excuse to get up in the morning but also as a means of exchange between him and the world.” (Woods, 2007: 174) Esse efeito gera-se, antes de mais, pela ligação que o realizador estabelece com as personagens. As narrativas funcionam, pois, como processos de autodescoberta, representando tanto formas de crescimento para o realizador e para as personagens, como de ligação com os outros. Permitem-lhe, além disso, com frequência, reelaborar emoções e aspectos da sua vida: assim acontece, por exemplo, com *Big Fish*, realizado pouco tempo depois do falecimento do pai de Burton, e no momento em que também ele se preparava para ser pai. O filme permitiu a Burton, como acima referimos, reorganizar-se internamente, face à incompreensão paterna e ao receio da sua própria paternidade, através da identificação com as suas personagens principais.

Os processos de identificação que Burton estabelece com as suas personagens podem interpretar-se como pulsões interiores, assentes no desejo e no medo que, segundo os críticos, estão na génese do gótico e do fantástico. Tzvetan Todorov, em *The Fantastic*, aponta a conotação do fantástico – cuja inter-relação com o gótico já enunciámos – com o desejo, afirmando: “themes... concern, rather, the relation of man with his desire – and thereby with his unconscious.”(Todorov, 1975: 139). Personagens centrais como Edward Scissorhands, Ichabod Crane ou Edward Bloom dividem-se entre o desejo da descoberta de si próprios e de um lugar na sociedade que os rodeia, e, sobretudo para os dois primeiros, o medo de si mesmos e dos outros. Nestas personagens, o desejo e/ou o medo produzem-se a um nível inconsciente, forçando alterações perceptivas nas

personagens, geradoras de enganos, de *uncanny*, ou, no caso de Edward Bloom, situando-o no limiar entre realidade e fantasia.

Enunciámos, em capítulos anteriores, a ligação de Burton com os processos narrativos e referenciais fundamentais do conto de fadas, em especial pela sua raiz simbólica e de exploração do inconsciente, tanto individual como colectivo. Esta questão mostra-se particularmente pertinente na delineação dos heróis burtonianos, que se encontram, como mencionado, no centro de uma batalha entre o eu – o *Self* – e o outro. É esta cisão que contextualiza as várias formas de monstruosidade evidentes nos filmes de Tim Burton, sendo que uma das principais questões que se levantam ao reflectir sobre as personagens góticas do virar de século, e em particular nas que servem de objecto de análise no nosso estudo, relaciona-se com a primazia dada à exibição das disformidades do corpo – isto é, da monstruosidade.

Em *Breve História do Corpo e dos seus Monstros*, Ieda Tucherman afirma: “Vivemos hoje uma prodigiosa proliferação de monstros que nos surgem de todos os lugares... Vivemos uma espécie de banalização da monstruosidade.”(Tucherman, 2004: 97) Embora a disformidade não se limite ao corpo – ela oculta-se, por vezes, numa aparência de normalidade – a relevância dada por Tim Burton aos aspectos visuais nos seus filmes implica, com frequência, a demonstração da estranheza, tornando-a evidente para a associar às características internas das personagens.

Nos primórdios da literatura gótica, a monstruosidade era quase sempre inerente ao sobrenatural, em particular demoníaco, gerador de terror. O “monstro” constituía a demonstração física do mal, ou do seu castigo, como acontece no final de *The Monk*, de Lewis – a decadência do corpo, que se vai tornando monstruoso ainda em vida, representa o castigo para o desejo descontrolado e o crime por ele desencadeado. A partir do século XIX, a deformidade física ou mental, muitas vezes ligada à ciência, torna-se mais comum nos textos góticos. Provocada ou não pelo homem, assume a

forma que que Punter e Byron definem como *abhuman*, ou seja, a imitação do humano.

Afirmam os autores:

It may be some indefinable «thing» that is mimicking the human, appropriating the human form ... there are liminal bodies, occupying the space between the terms of such oppositions as human and beast, male and female, civilized and primitive (Punter and Byron, 2004: 41)

Esta criatura, frequentemente originada por experiências científicas, resulta, segundo estes autores, num corpo constituído por partes desconexas, como o monstro em *Frankenstein*, ou deformado exterior e interiormente, como acontece no desdobramento do protagonista em *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886), de Robert L. Stevenson. Seres como estes questionam a própria natureza humana, por estarem, de acordo com Ieda Tucherman, nas margens do que é *ser* humano. A autora escreve:

O outro, como oposição simples, situa-se sempre nas fronteiras exteriores... o monstro, ao contrário, nas suas mais diferentes formas, não está fora, mas no limite do humano. Um limite «interno», produtor de figuras estranhas em relação às quais não deixamos de nos perguntar se são efetivamente humanas. (Tucherman, 2004: 100)

A visão do monstro, ou seja, da deformação do humano, obriga a questionar os limites da normalidade, em particular porque a existência do monstro se justifica a si própria, dentro da narrativa, pelas regras da verosimilhança. Edward (Scissorhands), por exemplo, é uma criatura inverosímil fora do seu contexto literário ou fílmico – dentro deste, basta que, como afirma Filipe Furtado, obedeça às regras do género<sup>16</sup> para que o aceitemos não só como possível, mas como “real”.

---

16

Filipe Furtado, em *A Construção do Fantástico na Narrativa*, declara: “a conformidade do verosímil aos seus princípios torna-se sobretudo indispensável na caracterização da figura do monstro em qualquer narrativa.”(Furtado, 1980: 51) Uma vez aceites pelo receptor, as regras da narrativa fantástica implicam também a aceitação de seres imaginários, como os monstros.

Também Catherine Spooner, em *Contemporary Gothic*, denuncia a presente relevância das demonstrações físicas de monstruosidade, relacionando-a com o conceito de identidade, bem como com a actual descontextualização do corpo. Afirma:

The fascination with freakishness is partly based in performative notions of identity – remaking the self as monstrous – and partly in an apparently contradictory attempt to reinstate the phsysicality of the body in an increasingly decorporealized information society. (Spooner, 2006: 29)

A exibição excessiva do corpo decadente ou deformado, de partes do corpo ou de sangue, ou, pelo contrário, a ausência do corpo no seu espaço são, segundo a autora, mais marcantes no gótico moderno do que em qualquer das suas fases anteriores. A autora refere: “contemporary gothic's preoccupation with freaks, scars, diseased flesh, monstrous births and, above all, blood.” (Spooner, 2006: 65) Mencionámos acima que, através do horror gerado pela demonstração do excesso, o gótico delimita o aceitável. Assim acontece também com o que é fisicamente excessivo, e, por isso, gerador de medo. Fred Botting explica: “the self, like the social limits which define it, reconstitutes its identity against the otherness and loss presented in the moment of terror.” (Botting, 1996: 9) A reposição da normalidade passa, pois, no caso das personagens, pela definição do que é monstruoso – e, logo, outro – com a sua consequente eliminação ou afastamento. A impossibilidade de resolução das dualidades introduzidas pela figura do monstro moderno (a confusão entre bem e mal, humano e inumano, por exemplo, numa mesma presença) determina a condenação desta figura, para que possa recuperar-se a normalidade do eu.

O monstro, ou o que é outro, segundo os padrões de normalidade mais ou menos generalizados, estende-se para além do corpo, segundo sugerem Punter e Byron, revelando monstruosidades internas ocultas sob a capa da suposta normalidade. Os autores enunciam, assim, a presença do duplo: “the idea that the supposedly civilized subject harbours something alien within is particularly emphasized by the return of the double” (Punter and Byron, 2004: 41) O duplo assume particular relevância, como

acima defendemos, a partir do momento em que, por um lado, a visão assume a primazia, e, por outro, as esquizofrenias e outras perturbações mentais se oferecem como princípios geradores de engano. A existência de um duplo – revelador, na maior parte das vezes, dos impulsos mais bárbaros e obscuros da personagem original – implica, como sugere David Stevens, a presença de forças internas subjacentes. Afirma este ensaísta: “in the gothic shadows there may be something lurking, and frequently gory descriptions of the effects of evil suggest the opposite of a Rousseausque celebration of innocence” (Stevens, 2000: 22) Sugere-se, pois, a intenção gótica de revelação das pulsões internas, associadas ao desejo, que transparecem, em Burton, no desenho de personagens principais e secundárias. O exemplo clássico deste tipo de divisão interna é o já referido *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, em que a cisão é tanto interna como externa – o duplo é físico e psicológico, revelando aspectos antagônicos da personalidade de um mesmo homem. Verifica-se que, nesta obra, o fisicamente deformado se associa ao moralmente monstruoso, o que não é forçoso que suceda no gótico moderno.

Em Tim Burton, verifica-se, como apontado, uma duplicidade inicial entre o realizador e os seus heróis. Esta duplicidade é relevante no sentido em que a sua personalidade os contagia, tornando-se determinante na construção das intrigas. As suas personagens dividem-se, ainda, entre Bem e Mal, civilização e barbarismo, o eu e o outro, gerando múltiplas formas de monstruosidade ou duplicidade, física, moral ou social. Esta apresenta-se, como acontece com frequência no gótico, oculta, criando diferentes níveis de interpretação para as suas personagens. Burton declara a Frank Rose, referindo-se à personagem central de *Edward Scissorhands*: “I just wanted a character that – visually, there he is, internally, externally. It's a visual representation of what's inside.” (Woods, 2002: 65) No entanto, a imagem exterior de Edward não corresponde, numa primeira análise, à sua personalidade dual. O fato negro *ciber-punk*, com vários fechos e fivelas, os cabelos levantados, o rosto excessivamente pálido e, em especial, as tesouras que lhe substituem as mãos, criam uma imagem agressiva e obscura, geradora de medo. Edward é, como o monstro de *Frankenstein*, uma criação artificial incompleta, um ser

(monstro?) gerado pela ambição humana. Ironicamente, a sua origem reside, todavia, num biscoito em forma de coração, a partir do qual o criador o desenhou.

Esta espécie de metáfora irónica para a sua doçura inerente torna-se literal pela efectiva utilização do biscoito como base da sua concepção. Entramos, pois, no campo da metonímia, apontada por Rosemary Jackson como fundamental no fantástico. Do mesmo modo, é tanto metonímica como metafórica a utilização das lâminas que substituem as mãos, sugestivas, à primeira vista, de enorme violência. Janet Manslin, na crítica ao filme publicada em Dezembro de 1990, no *New York Times Reviews* (on-line), comenta:

Those hands, which quiver uncontrollably when Edward experiences strong emotion, are the one aspect of the young man that his creator (played by Vincent Price, who was a hero of Mr. Burton's when the director was still a young Disney animator) neglected to complete. The inventor died just before he could equip Edward with human hands, thus leaving him with these scissor-bladed prototypes. They make a great sight gag, if not a great metaphor. (Manslin, 1990)

A metáfora parte, antes de mais, da sua incapacidade de “tocar” livremente, e, como tal, de *ser* humano. Essa impossibilidade física estende-se às emoções. Edward é, pois, no essencial, um ser solitário. Verificamos que o isolamento de Edward o mantém num estado de não-aculturação, que Rosemary Jackson aponta: “[the monster represents] his existence preceding 'the mirror stage', before he acquired a cultural identity” (Jackson, 198: 100) A sua perspectiva da sociedade e dos seres humanos é, pois, de estranheza e, inevitavelmente, de incompreensão. Relaciona-se, para além disso, com a capacidade humana de criar, e de matar: as suas tesouras produzem obras de arte, mas são também capazes de, de forma inadvertida, ferir e matar. A mão humana surge em simultâneo como factor de criação e de morte. Edward na sua imperfeição, funciona como símbolo do próprio homem.

A personagem de Edward reveste-se, neste sentido, de uma dupla complexidade – se a sua imagem oculta um princípio de pureza associado à ausência de aculturação e “criação”, a verdade é que essa condição, associada às suas características físicas, esconde perigos que acabam por originar a morte do seu adversário, justificando a observação de Ken Hanke: “This wondrously creative and soulful being has a darker side. There is a threat of (ultimately real, if justifiable) violence in his very being – a danger that lurks beneath the surface.” (Fraga, 2005: 92) Ainda que de forma involuntária, Edward acaba por corresponder ao protótipo do monstro gótico moderno, cujas características impedem a identificação com o grupo que deseja integrar.

A monstruosidade da personagem (as suas mãos de tesoura) é, todavia, também geradora de situações de humor, que provêm tanto da sua inabilidade com os objectos comuns, como da sua forma específica de criatividade, ao elaborar estranhos e divertidos penteados nos cães e nas suas donas. O humor, como anteriormente argumentámos, revela a capacidade do gótico para a auto-ironia, através do reconhecimento do ridículo inerente às situações sobrenaturais. Também Ichabod, em *Sleepy Hollow*, é em simultâneo uma personagem obscura, nos seus medos e segredos, e cômica, nas manias e maneirismos que o condicionam, e na sua forma de expressar o medo. Já em Edward Bloom, o humor reside na leveza com que encara a adversidade e nas suas reacções face ao extraordinário, muitas delas inesperadas – é o que acontece, por exemplo, ao enfrentar o gigante, ou quando a sua experiência de guerra resulta na aquisição futura, para o circo, das “gémeas” – uma espécie de Hidra (benigna) de duas cabeças.

O tópico da monstruosidade, em *Edward Scissorhands*, não se restringe, contudo, a personagem central, cuja inevitável comparação com o monstro de *Frankenstein* o coloca no papel tradicional dessa forma de alteridade. Burton cria na tela um outro *monstro*, de muitas cabeças, mas invisível. Em *Burton on Burton*, o realizador evoca o peso dos seus sentimentos face à comunidade suburbana, afirmando: “The interesting thing about these neighbourhoods is that they're so close together you know everybody,

but there's stuff underneath that you don't know.” (Burton and Salisbury, 1995: 90) A sociedade suburbana que constituiu, desde a sua infância, o elemento opressor representa, para o realizador, o outro, no sentido em que se apresenta como estranha e incompreensível, capaz de ocultar segredos e sentimentos negativos com consequências importantes para o eu, ou seja, para a individualidade.

O grupo social, funcionando como um conjunto, adquire características excêntricas e monstruosas tão fortes quanto o (anti)herói-monstro desta história. Revestindo uma aparente bonomia, acaba por demonstrar o potencial oculto para a violência, que Hanke aponta em Edward. Agindo como um corpo só, a partir de valores distorcidos de religiosidade, Bem e Mal, e de ideias pré-concebidas sobre a normalidade, empurra o herói de volta para o seu espaço inicial, só se satisfazendo com a notícia (fictícia) da sua morte. Trata-se, com efeito, de uma morte simbólica, de um fechamento para o mundo exterior. O realizador declara a David Breskin: “[monsters] never die. It's part of the mythology that they do. But they are always coming back.” (Fraga, 2005: 56) Receptor desta herança, Tim Burton não condena à morte os seus monstros – individuais, ou colectivos – devolvendo-os, em contrapartida, aos seus lugares de isolamento.

Vamos, desta forma, de encontro à observação de Rosemary Jackson, que afirma: “Dualism is not resolved at the end but is relocated in final darkness.” (Jackson, 1981: 100-1) A “escuridão” final, não sendo necessariamente representativa da morte da personagem, é-o, todavia, da solidão e afastamento. A mansão onde Edward foi criado, e onde, no desenlace da narrativa fílmica, é aprisionado, funciona como um local de fechamento, interno e externo, de onde o único escape emocional da personagem é a sua criatividade, a que se mantém intacta. Ken Hanke, interpreta de forma particular este final, afirmando: “ [it is] a comment on the inherent dangers of art and the artist” (Woods, 2002: 93)

Apesar das óbvias diferenças de tempo, espaço e temática, o grupo que opera em *Sleepy Hollow* apresenta elementos em comum com o que, em *Edward Scissorhands*, funciona

como uma personagem colectiva. A comunidade de origem holandesa de *Sleepy Hollow* revela-se como parte integrante do espaço e, como ele, oculta uma raiz conspiratória, que a personagem central deve desvendar. Para além de estabelecer o contexto a partir do qual se define a alteridade – a partir do qual a personagem central revela a sua diferença – constitui, de certa forma, um elemento labiríntico que acrescenta opacidade à intriga. Como acontece em *Edward Scissorhands*, as atitudes das personagens ocultam motivações que se vão tornando óbvias com o desenrolar da intriga, como, por exemplo, as pulsões sexuais que estão subjacentes às duas comunidades.

Os heróis de *Sleepy Hollow* e *Big Fish* permitem-nos questionar igualmente a natureza da monstruosidade nesses filmes. Apesar de não serem as personagens principais que se colocam na posição do monstro ou do *freak* apontado por Spooner, dada a ausência de marcas físicas óbvias que possam distingui-los dos demais, representam, contudo, elementos de alteridade e isolamento que nos levam a identificá-los com Edward (Scissorhands). Ichabod Crane define a alteridade através do desequilíbrio entre razão e emoção, presente e passado; a influência do último sobre a personagem transparece sob a forma de sonhos, em que a fantasia se mistura com a realidade. A questão do passado individual, familiar e o do Homem, com peso sobre o presente é, como várias vezes enunciámos, fundamental no gótico. Em *Sleepy Hollow*, Kim Newman resume:

The hero's commitment to reason is born out of the tension between his puritan father and witch mother... His reaction has been to reject both their faiths in favour of a scientific method epitomised by Cronenbergian surgical implements and complex optical devices that never enable him to see anything. (Woods, 2002: 157)

A falta de “visão” apontada por Newman advém, pois, das sombras que o passado lança sobre o presente, impedindo Ichabod de assumir o seu lado emotivo, neste caso conotado com a aceitação do sobrenatural, maligno e benigno, associado ao feminino, tanto na sua faceta positiva (Katrina Van Tassel e Lady Crane, símbolos de protecção e maternidade) como negativa (Lady Van Tassel).

A questão da visão torna-se, nesta personagem, sinónimo da dualidade entre o real e o ilusório, que se mantém enquanto esta permanece hesitante quanto ao sobrenatural. Com o objectivo de ver com clareza, com racionalidade, Ichabod rodeia-se de instrumentos que têm como objectivo aumentar a visão, assim como de métodos de investigação modernos que lhe permitiriam descobrir o que está oculto. O que descobre está, todavia, para além do empírico. Apontámos, no capítulo anterior, a relevância que o sobrenatural adquire, no gótico moderno, para a revelação das forças naturais e da irracionalidade. A solução para o mistério interno desta personagem reside, pois, no que vem do passado – no que os seus olhos viram, em criança, bem como no pequeno prisma deixado pela mãe – e no que está para além dos olhos, e, portanto, da razão e da ciência.

A sua dedicação desastrada à ciência, que faz de Ichabod um intruso no ambiente místico de Sleepy Hollow, permite ainda reforçar a faceta cómica da personagem criada por Tim Burton e Johny Depp. Alison McMahan afirma, em *The Films of Tim Burton*:

Ichabod's outsider status is also created through performance, with Depp offering a stark contrast between Ichabod's persistent investigative, rational nature and his deep-seated, reflexive antipathy to anything dirty, messy, insect-like, or at all scary.”(McMahan, 2006: 73)

A utilização de aparelhos e métodos científicos não reduz os maneirismos da personagem, conduzindo, pelo contrário, a alguns dos momentos de humor do filme, dada a repugnância que o “cientista” mostra face aos seus objectos de estudo, e o homem de acção perante os seus desafios. O realizador declara sobre a personagem, em *Burton on Burton*:

He hits like a girl, he throws like a girls and he acts – as far as I can tell – as a thirteen year old girl...And even though we changed the Ichabod character

from the original story, there was a certain spirit of this sort of prissy, wimpy guy. (Salisbury and Burton, 1995: 177)

Christopher Nashawaty, em *Tim Burton Interviews*, porém, opina: “In truth, Depp's Crane comes off more nervous dandy than prepubescent girlyman.” (Fraga, 2005: 133) A comicidade desta personagem suaviza cenas de horror *gore*, nas quais as cabeças rolam e o sangue jorra e espirra. Mais do que a convencional tradição gótica, emerge aqui um diálogo com uma tradição fílmica, a tradição do *slasher movie*, através da qual se reforça a ligação entre humor e horror que, afinal, está presente, segundo Fred Botting, desde a gênese do gótico. Este ensaísta afirma: “The play of fear and laughter has been inscribed in Gothic texts since their inception, an ambivalence that disturbs critical categories.” (Botting, 1996: 168) Ainda segundo o autor, a dualidade entre horror e comédia, que em Burton está, sobretudo, nas personagens, torna mais complexa a questão dos gêneros que confluem no gótico.

Não recaindo sobre Ichabod o papel do monstro (nesse sentido, as suas marcas distintivas não são claras) nem do vilão desta narrativa, pode beneficiar do desenlace “feliz”, que consiste, acima de tudo, na resolução dos seus conflitos interiores. Alison McMahan enuncia:

[Ichabod] eventually solves the problem by proving himself as a man, which in his case means incorporating the reality of magic and the spirit world into his forensic...by confronting his personal deficiency, the hero is able to reconcile the masculine (the rational method) and the feminine (here represented by witchcraft). (McMahan, 2006: 72)

Verificamos, pois, que a resolução do mistério ultrapassa a questão racional. Descobrir a origem (sobrenatural) do crime constitui, para o herói, o meio para proceder à auto-descoberta, em particular do seu lado emocional, resolvendo a dualidade através da aceitação.

Edward Bloom será, das personagens centrais criadas por Burton, a que menos se lhe assemelha fisicamente, não se criando uma impressão imediata de duplicidade com o realizador. As condicionantes da adaptação do texto original, e da necessidade de encontrar um par de actores que permitissem criar um Edward Bloom jovem e um Edward Bloom envelhecido credíveis, determinaram em grande medida o *casting*. A ausência de um paralelismo, em termos de aparência, entre realizador e personagem principal não implica, todavia, que esta não possa descobrir-se, por exemplo, na inadequação ao meio envolvente e a sua capacidade para recriar a realidade, que fazem parte da sua tentativa de se definir enquanto ser humano. Notámos, no capítulo anterior, o poder catártico da realização desta película, na qual o realizador estabelece empatia com Ed Bloom - Burton e Bloom são ambos contadores de histórias, com claras dificuldades na gestão da realidade – mas também com Will, seu filho, na sua dificuldade de relacionamento com o pai e de aceitação do carácter fantástico das suas histórias autobiográficas.

Manohla Dargis, em *A Child's Garden of Nightmares*, afirma: “much of what's buoyant and appealing about *Big Fish* involves Edward Bloom's quixotic pilgrimage toward selfhood.” (Woods, 2002: 175) O elemento quixotesco nasce da perspectiva de Bloom, na criação de uma realidade alternativa em que coexistem fantástico e real. Nesta interpretação do mundo, todas as suas acções são heróicas. Na génese desta personagem está, pois, a incapacidade de gerir o desejo de exceder um contexto realista: tornar-se um “grande peixe”, ou seja, ultrapassar os seus limites, é a pulsão que o conduz de uma para outra aventura fantástica.

Bloom assume, mais do que qualquer outra personagem de Burton, as características do herói do conto de fadas, executor de tarefas de grande monta. A este respeito, afirma Von Franz: “turning the tasks of the hero, one finds that they are generally the work of civilizing: the taming or slaying of wild animals, agricultural labor, the building of a church in a single night, and so on.” (Franz, 1996: 127) Ao longo da sua vida, o herói vence um gigante, salva uma sereia, enfrenta um lobisomem, desconstrói e reconstrói

uma cidade de características surreais, entre outras tarefas que, segundo a autora, são “civilizadoras”. No entanto, o estereótipo é sabotado pela dualidade que se forma, aos olhos do espectador, a partir do ponto de vista de outra personagem, William Bloom, filho da personagem principal e narrador da história. Os sentimentos conflituosos do filho face ao pai desenvolvem-se em duas vertentes, ao longo do texto: em primeiro lugar, a relacional, demonstrando a sua dificuldade em vê-lo senão como o herói dos outros, que falhou, pela ausência, enquanto pai e marido. O segundo aspecto do conflito reside na hesitação entre real e fantástico, entre a sua imagem do pai e o mito Edward Bloom, criado em vida, pelo próprio e pelos outros. O derradeiro e inútil esforço para ultrapassar a barreira da ficção, de forma a chegar à verdade, só encontra a sua recompensa no final da película, depois da morte do pai.

O problema edipiano, central nesta película, coloca-se, embora de forma distinta, nos três filmes, como origem das dificuldades da personagem principal. Rosemary Jackson defende: “[narratives are] structured around an oedipal conflict, father and son are set in opposition and the power of the first leaves no room for the second.” (Jackson, 1996: 160) A figura paterna castradora impede a evolução e definição da figura do filho, constituindo-se como princípio para os conflitos da narrativa e para os conflitos internos da personagem. Fred Botting enuncia: “The Gothic theme that the sins of the father are visited on the offspring is manifested in the representations of illegitimacy and brutality, the repetition of events, and the doublings of figures and names in successive generations.” (Botting, 1996: 129) Nas películas de Burton, os reflexos das acções paternas nos seus descendentes são distintos dos apontados, revelando-se em particular na impressão de isolamento face ao mundo que os rodeia.

Para Edward (Scissorhands) o criador funciona ao mesmo tempo como figura protectora e princípio da tragédia. Existe uma relação de afecto entre criador e criatura, patente na utilização de um coração de biscoito no lugar do coração verdadeiro, mas o princípio criador é a ambição frankensteiniana, a experimentação científica, limitada pela morte extemporânea do cientista. A consequência, para a criatura Edward, é permanecer o

monstro incompleto. Como tal, o criador-pai surge, ao mesmo tempo, como motor da criação e como elemento castrador, dentro da tradição edipiana.

Em *Sleepy Hollow*, os sonhos fantásticos de Ichabod vão revelando ao espectador o crime paterno, recordado de forma subjectiva, através deles. Ichabod testemunha, enquanto criança, o castigo (a morte) infligido pelo pai religioso à mãe, com base em acusações de bruxaria. Religião e bruxaria surgem relacionadas com os aspectos menos racionais e mais emocionais do ser humanos – a crença e a fé. Em consequência dos acontecimentos da infância, Ichabod recusa ambas, e com elas a emotividade, confiando apenas na ciência e na visão para chegar à verdade. Após a narração da lenda do Cavaleiro sem Cabeça, Ichabod afirma: “Seeing is believing.” No entanto, é através do sonho, e portanto da irracionalidade, que se acede à verdade sobre Ichabod, apontando a relação edipiana complexa. Estes sonhos, que constituem a faceta onírica mais marcada nesta película – o fantástico dentro do fantástico – oscilam entre sonho e pesadelo, associados às presenças materna e paterna. A mãe surge conotada com aspectos positivos de protecção e felicidade, mas também de algum paganismo, relacionado com a bruxaria, enquanto o pai introduz o elemento religioso, agressor e castigador, transformando sonhos em pesadelos. Através dos objectos de tortura que se ocultam na sala proibida, por trás de uma porta vermelha, sugere-se para o pai a imagem do torturador - a Inquisição perseguindo as bruxas.

*Big Fish* apresenta um complexo edipiano enunciado de forma explícita, que, dada a sua relevância na construção da narrativa, foi abordada no capítulo anterior. Nesta película, é o filho, narrador, quem revela a cisão entre pai e filho e as dificuldades do seu relacionamento, tanto no que diz respeito aos aspectos mais realistas, como à vertente fantástica do filme. Pode ainda destacar-se, porém, a perspectiva de Burton, que declara, em *Burton on Burton*: “again it's that dynamic parent /child, and it doesn't matter how old you are, you never get over it... It's kind of the emotional core of the film.” (Salisbury and Burton, 1995: 213) Podemos fazer recuar este aspecto, mais uma vez, à

biografia do autor, que reconhece: “I didn't get along with my mother so much, and my father was away a lot...and I was just always remote” (Salisbury and Burton, 1995: 204)

Como Ichabod, Edward Bloom não representa o monstro gótico, no sentido tradicional do termo, embora coloque questões relativas à dinâmica familiar. A transformação final, sugerida nas últimas cenas, num gigantesco peixe-gato, coloca uma outra questão – a da metamorfose. Tzvetan Todorov refere: “the metamorphoses, too, therefore, constitute a transgression of the separation between matter and mind as it is generally conceived.” (Todorov, 1975: 113) A ausência de uma separação concreta entre a mente e a matéria, ou seja, entre o imaginário e o real, pode conduzir, segundo o autor, à multiplicação do sujeito ou, pelo contrário, a uma indistinção entre este e o objecto, com o consequente apagamento do primeiro. A transformação constitui o momento em que o monstruoso ou o irracional irrompem, em que o humano se torna inumano. Rosemary Jackson aponta:

Metamorphosis in the modern fantastic suggests that the slipping of object into subject is no longer redemptive and that 'perverse' images of mutilation/horror/monstrosity have taken precedence over utopian dreams of superhuman or magical transformation of the subject. (Jackson, 1981: 82)

Em *Big Fish*, porém, a metamorfose afasta-se do efeito perverso apontado pela autora – ela representa, pelo contrário, um elemento integrador e unificador, gerador de total indiferenciação entre estados<sup>17</sup>. A metamorfose, desfazendo as fronteiras entre os mundos real e imaginário, humano e animal, metafórico e literal, restitui o sujeito ao seu ambiente natural, inserindo-o num mundo mais vasto: Edward Bloom, longe de se encontrar mutilado pela sua transformação, é completado por ela, tornando-se o *grande peixe* do título do filme. Podemos, ainda assim, admitir o regresso desta personagem a

---

17

Esta indiferenciação é, segundo a autora, identificada por Freud como uma espécie de pulsão para a inexistência, ou inorganicidade, ou seja, para a *entropia*; surge como princípio para a fusão fantástica de géneros, espécies, grupos sociais ou real e irreal.

um estado de “bestialidade”, em que prevalecerão pulsões e desejos; recua, como Edward Scissorhands antes da sua tentativa de aculturação.

*Big Fish* não oferece, assim, um protagonista monstruoso, mas metamórfico – tanto no final da narrativa, como na sua habilidade para se reconstruir e reconstruir os aspectos da sua existência. O filme é, todavia, habitado por outros monstros que marcam os momentos da sua vida e pautam as tarefas “quixotescas” que o protagonista desempenha. Algumas destas figuras representam signos góticos sobrenaturais, como o lobisomem ou a bruxa; outras estão ligadas a representações monstruosas da humanidade, são *freaks*, como é o caso do gigante ou das gémeas siamesas. Outras personagens ainda, como a sereia, constituem elementos míticos. Afirma o realizador: “...these stories, even witches and werewolves, are based in a certain reality and psychology of feelings. To me they're the most natural way of having it all, of exploring real feelings in a heightened way.” (Salisbury and Burton, 1995: 219) Verifica-se, deste modo, uma identificação entre os diversos tipos de figuras monstruosas e míticas, através da sua força simbólica e emotiva. A sua presença num mesmo espaço narrativo e visual demonstra, mais uma vez, a inexistência de uma distinção clara, para Burton, entre gótico, mito e conto de fadas.

O Cavaleiro Sem Cabeça, antagonista em *Sleepy Hollow*, integra-se, pelo contrário, na tradição do monstro gótico, no sentido em que também ele é um ser incompleto, cuja “criação” é de responsabilidade humana. O Cavaleiro, preso entre o mundo dos mortos e o dos vivos, assume uma figura demoníaca nos seus actos em vida. As acções após a morte prolongam e reforçam a ideia de malignidade a ele associado. Kim Newman comenta a propósito: “the Headless Horseman is the first truly American addiction to the gallery of horror figures which evolved, over 100 years later, into the monster movie pantheon...the Horseman is an invader, a foreigner.” (Woods, 2002: 156) Encontra-se, assim, próximo de uma representação do Mal demoníaco dos primórdios da narrativa gótica. No entanto, ele representa ainda uma espécie de duplo do herói. Em *Tim Burton Interviews*, o realizador declara a Stephen Pizzello: “I was particularly drawn to the idea

that Ichabod Crane was this guy who lives inside his own head, while his *nemesis* has no head at all!” (Fraga, 2005: 135). Assim sendo, este “monstro” representa o oposto de Ichabod, a barbárie subjacente a todo o ser humano. Completá-lo, ou seja, devolver-lhe a cabeça, centro da racionalidade e do livre arbítrio, revela-se a solução para o dilema essencial presente no filme, ou seja, para Ichabod, significa a sua própria compleição. Devolver o sobrenatural maligno ao seu espaço significa ainda a reposição do equilíbrio e o reestabelecimento dos padrões de normalidade.

O Cavaleiro emerge como uma marioneta, aproximando-se do conceito de criação que encontramos em *Frankenstein* e, por associação, em *Edward Scissorhands*, utilizada para o Mal, que surge ligado à família. Lisa Hopkins em *Screening the Gothic*, aponta:

When the Gothic began as a genre, it was located primarily in Italy and it dealt with the habits of those who were different from its original readers in nationality and, above all, in religion. Now it finds its most urgent energies in the home.” (Hopkins, 2005: 151)

Esta deslocação do gótico para o seio familiar, que apontámos em capítulos anteriores, coloca os membros da família – referimos já o papel do pai – na génese do Mal. Em *Sleepy Hollow*, como nos outros filmes de Burton aqui estudados, a família, estendida ao círculo da comunidade, está na origem das dificuldades das personagens centrais. A madrasta prefigura, neste caso, a imagem da “madrasta má”, na tradição do conto de fadas, procurando, como vilã desta história, a destruição da família e do grupo social a partir do seu interior.

Na figura da madrasta concentram-se, ao mesmo tempo, os princípios de normalidade e de sobrenaturalidade. Ela é parte integrante do ambiente familiar e social, mantendo-se num plano muito secundário na primeira parte da narrativa. Revela-se, porém, como personagem central, a partir do momento em que se descobre a sua sobrenaturalidade – levanta-se a questão da bruxaria, que é essencial para a personagem central. A madrasta é, ao mesmo tempo, herdeira de uma linha de sobrenaturalidade diabólica, e introdutora

deste elemento disruptor no meio envolvente, através do chamamento e controlo do Cavaleiro sem Cabeça.

Nos primórdios do gótico, segundo aponta Leslie Fiedler, na obra editada por Victor Sage, *The Gothick*(sic), a mulher surge como heroína, figura inocente perseguida pelos desejos do(s) vilão(ões) da narrativa, no qual estas se centravam. A autora afirma: “the fully developed gothic centers not in the heroine (the persecuted principle of salvation) but in the villain (the persecuting principle of damnation).” (Sage, 1990: 132) A narrativa desenrolava-se em torno do confronto deste dois princípios. Ainda que a vitória pudesse estar do lado da salvação, repondo a ordem, era, em geral, sobre o espectáculo de perseguição e castigo final do vilão que se concentrava o principal interesse.

Victor Sage aponta as origens do vilão, afirmando: “the development of the gothick(sic) villain, that gigantic sinister figure, needs to be seen in this context of political suspicion” (Sage, 1990:16) Nascido, segundo Sage, de uma raiz política (relacionada com o período da Revolução Francesa e os anos de instabilidade política e social que se sucederam, por toda a Europa) este vilão masculino é, em geral, uma personagem-tipo, representativa de poder familiar, social, político ou religioso (o conde ou o monge, por exemplo). Muitas vezes comandado por desejos impulsivos e proibidos, que podem despoletar forças diabólicas, como acontece em *The Monk*, de Mathew Lewis, o vilão do século XVIII é objecto de um castigo final exemplar, restaurador da ordem.

As modificações sofridas pelo gótico durante os séculos XIX e XX, no sentido da fusão de géneros, da secularização e subjectividade da escrita e da dúvida quanto ao futuro da humanidade (devido ao progresso científico) determinaram, contudo, alterações do conceito de vilão. O vilão perseguidor do romance gótico sofreu uma individualização, podendo ser representado por uma variedade de elementos, masculinos ou femininos, animais ou sobrenaturais, pela máquina, ou pelo próprio herói, na forma do seu duplo, em geral associado à ciência, a indefinições ou perturbações mentais ou emocionais.

Esbatendo-se as fronteiras entre Bem e Mal torna-se mais complexo o conceito do vilão, do qual se conhecem, com frequência, as motivações. O vilão tradicional pode ainda surgir como herói – é o que acontece, por exemplo, com a figura do vampiro, que tanto pode continuar a ser representado como o inimigo (*Van Helsing*, 2004, Stephen Sommers), como protector (como na recente série de televisão *Moonlight*, 2007, criada por Ron Koslow), ou como o inimigo cujas motivações compreendemos (*Dracula*, 1992, Francis Ford Coppola). Na recente saga *Twilight*, de Stephenie Meyer, esta figura surge imbuída de sentimentos complexos e antagónicos, que se aproximam dos de *Interview with the Vampire*, o livro de Anne Rice e, posteriormente, o filme com o mesmo nome de Neil Jordan (1994): o vampiro atormentado pela sua própria natureza sanguinária, capaz de lutar contra ela na tentativa de manter valores mais elevados.

Da mesma forma, anula-se a imagem da heroína gótica, definida por Fred Botting: “the gothic heroine, passive and persecuted, is presented as an image of loss and suffering” (Botting, 1996: 131) A mulher, que representava, no século XVIII, o elemento passivo e inocente, passa a poder deter um papel mais activo, tão perseguido como perseguidor<sup>18</sup>. Clive Bloom refere esta mudança, denotada pelo romance de Mary Elizabeth Braddon, *Lady Audley's Secret* (1862), afirmando:

As oppose to Radcliffean heroines, therefore, the female protagonist is neither raped nor murdered, exchanged, locked up or buried alive. On the contrary, the female self, which is so much subjected to male power and violence in eighteenth-century novels, is here independent and autonomous, playing upon the clichés of ideal femininity, capable of self-erasure and well versed in self-reproduction, fashioning a beautiful and seamless image that rarely betrays her criminal nature. (Bloom, 1998: 248)

---

18 É o caso de Ellen Ripley, da saga *Alien*, acerca da qual Fred Botting refere: “The strength and self-possession of the heroine, however, distinguishes her from earlier figures, whose faintings and flight signaled the powerlessness of persecuted femininity” (Botting, 1996: 165)

A mulher passa, portanto, a poder representar tanto a heroína como a vilã, utilizando com frequência as armas da sedução para a obtenção dos seus propósitos. Segundo Punter e Byron, em *The Gothic*, o papel da mulher nas narrativas góticas multiplica-se, em finais do século XX: por um lado, deparamos-nos com a mulher-vítima inocente dos desejos e ódios alheios, que os autores referem: “[the] female gothic tradition of the heroine imprisoned in the home (Punter and Byron, 2004: 26) Por outro lado, a mulher passa a poder representar também a vilã da história, apresentando, segundo os autores: “[the] sensational spectacle of the mad criminal female protagonist”(Punter and Byron, 2004: 26) .

Em *Sleepy Hollow*, heroína e vilã manifestam-se nas personagens de Katrina Von Tassel e da madrasta, Madame Von Tassel. A primeira, representada por Christina Ricci, evoca a imagem tradicional da heroína gótica, e, como tal, do mundo gótico criado por Tim Burton. Kim Newman considera: “Ricci seems a natural inhabitant of Burton's world, her broad, child-woman face blank in adoration of her deeply embarrassed swain, credibility, witchlike, chaste but not asexual, clearly willing to step into madness if that's what it takes to join the man she loves.” (Woods, 2002: 159) Esta personagem oferece o principal foco de dualidade feminina neste filme, uma vez que gera hesitação entre o que parece e o que é. A primeira representação sua divide-se entre a inocência do seu aspecto físico e a sensualidade adolescente, inerente ao jogo de sedução em que se envolve (de olhos tapados, escolhe, enquanto canta uma lengalenga, o jovem a quem oferecerá um beijo). Ao longo de quase toda a narrativa, mantém-se a dúvida sobre *quem é* Katrina, e quais os seus objectivos. Por um lado, surge como coadjuvante do herói, sugerindo-se o potencial para uma ligação amorosa; por outro, a descoberta de uma conexão com o sobrenatural, através da bruxaria, aproxima-a, do ponto de vista de Ichabod, e portanto do espectador, do outro elemento sobrenatural conhecido, o Cavaleiro Sem Cabeça. A prova da sua inocência, bem como a perseguição final de que é vítima, e na qual é salva pelo herói, reinsere-na na tradição mais antiga do feminino na narrativa gótica.

O sobrenatural surge, nos filmes de Burton, associado ao feminino, em geral através da bruxaria. Em *Big Fish*, este tópico enuncia-se através da personagem da bruxa do olho de vidro, que aparece muito cedo na narrativa, sendo relevante para a construção da personagem principal. O episódio decorre ainda durante a infância de Edward, sendo modificado de forma a permitir ao protagonista tomar conhecimento do momento e forma da sua morte: introduz-se cedo o mote do destino. Burton junta ao impulso de se transformar num homem extraordinário, motivador do permanente movimento de Ed, o conhecimento prévio do destino: para este, saber como morrerá implica ter também uma concepção do homem que deverá tornar-se, conduzindo-o nesse sentido.

Por seu turno, a bruxa é interpretada por Helena Bonhan-Carter, que assume ainda a personagem de Jenny, associada ao espaço *Specter*, insinuando-se, assim, a potencialidade para um amor futuro, que não se cumpre. Através do desdobramento, a atriz / personagem assume várias facetas que obscurecem a realidade e reforçam a impressão de sobrenaturalidade. O encontro de William com Jenny, depois de adulta, representa, no confronto entre realidade e fantasia, o momento em que as duas começam a fundir-se. O filho procura a verdade sobre o pai, mas encontra em Jenny novas histórias, que parecem reiterar a oscilação de Ed entre os dois mundos, e a sua honestidade. Esta ideia contraria o cepticismo do filho e constitui um ponto de transição, por se tratar do primeiro momento em que as histórias fantásticas não são narradas pelo seu herói. Jenny é ainda sugerida como a bruxa do início do filme, retomando a ideia de circularidade e multiplicidade que referimos no capítulo anterior, dada a sua tripla presença no filme, anulando toda a lógica temporal e narrativa. Apenas a lógica própria das histórias fantásticas, com a suas regras específicas de verosimilhança justifica esta possibilidade.

Em *Sleepy Hollow*, embora o elemento sobrenatural de identificação imediata seja o Cavaleiro Sem Cabeça, este é convocado, através da bruxaria, pela madrastra. A madrastra surge, de início, caracterizada de forma positiva, embora um tanto amorfa, mostrando-se prestável e compreensiva. Mais tarde, porém, revela-se a sua ligação à

bruxaria que, ao contrário de Katrina, utiliza em seu benefício e prejuízo dos demais. Marie Louise Von Franz enuncia da seguinte forma o poder destrutivo da madrasta: “In masculine psychology the stepmother is a symbol of the unconscious in its destructive role – of its destructive and devouring character.” (Franz, 1996: 120) A duplicidade deliberada da madrasta de contos de fadas populares como, por exemplo, *A Gata Borralheira*, acentua-se quando a madrasta é, para mais, uma bruxa, como em *Branca de Neve e os Sete Anões*. Bruno Bettelheim, em *The Uses of Enchantment*, considera: “The witch...is a reincarnation of the all-good mother of infancy and the all-bad mother of the oedipal crisis.” (Bettelheim, 1975: 94) A madrasta-bruxa, como é o caso de Madame Von Tassel, constitui o principal elemento de ilusão e, ao mesmo tempo, o adversário a ultrapassar. A utilização da bruxaria é sugestiva de uma tradição gótica que remete para episódios inquisitoriais como, por exemplo, o das bruxas de Salem, em particular quando esta possui uma conotação negativa, associada, neste caso, à sexualidade.

A sexualidade surge como uma das principais motivações góticas para o crime, com frequência associado a tentações de origem diabólica. Todorov sugere: “Desire, as a sensual temptation, finds its incarnation in several of the most common figures of the supernatural world, and most especially in the figure of the devil” (Todorov, 1975: 127) Burton estabelece esta ligação, ao utilizar a sexualidade como parte de um ritual de bruxaria, que permite a Madame Von Tassel manter sob controle uma das suas vítimas. Este é o primeiro momento em que vislumbramos a personagem como culpada, pelo que a dimensão sexual surge, ao mesmo tempo, como segredo e revelação.

A sensualidade assume, todavia, uma conotação obscura – ela é sugerida, nas sombras de uma das cenas iniciais, pelo que permanece escondida, subjacente a todo o filme. A sua consequência, uma gravidez secreta, está na origem de alguns dos crimes investigados por Ichabod. Sobrenatural e sexualidade surgem, pois, com grau semelhante de culpabilidade aos olhos do herói, que os relaciona com a irracionalidade e emotividade humanas. Marie Louise Von Franz sugere ainda:

the stepmother has an equivocal character: with one hand she destroys and with the other she leads to fulfillment. Being the frightful mother, she represents a natural resistance that blocks the development of a higher consciousness, a resistance that calls for the hero's best qualities. In other words, by persecuting him, she helps him. (Franz, 1996: 120)

A tarefa interior imposta ao herói pela madrasta é, em grande parte, partilhada pela heroína feminina. Na primeira figuração de Katrina, acima referida, esta surge como sedutora, colocando Ichabod de sobreaviso contra a sua natureza de menina-mulher-bruxa, e dificultando a sua tarefa interior. Burton ensaia, através desta personagem, uma espécie de circularidade: Katrina está em representação da mãe da personagem, com a qual partilha a simbologia ligada à bruxaria, bem como o desejo de protecção dos entes amados, neste caso Ichabod e o pai. Esta intenção, porém, só se torna clara para o herói no final da narrativa, pelo que a natureza da personagem feminina se mantém equivocada ao longo da película – estamos, mais uma vez, perante a questão da visão como elemento enganador. Ao permitir a Ichabod compreender, além da razão, os aspectos positivos da bruxaria, esta personagem fornece-lhe as ferramentas para aceitar o seu passado, funciona como coadjuvante na resolução dos seus dilemas interiores. Katrina constitui, pois, o lado emotivo que Ichabod deve recuperar, pelo que a união entre ambos visa a obtenção de um ser completo.

Esta personagem feminina é, para além disso, igualmente orfã de mãe, pelo que se estabelece um outro paralelo com Ichabod – o desvendar do mistério permitirá concluir que ambas as mães foram vítimas dos vilões das histórias pessoais de cada um, o pai de Ichabod e a madrasta de Katrina. A figura da mãe surge, neste filme, tal como em *Big Fish* e em *Edward Scissorhands*, conotada com amor e protecção. Neste último, como em *Sleepy Hollow*, a personagem central encontra-se marcada pela ausência da mãe, procurando uma mãe substituta. Katrina e Peg, em *Edward Scissorhands*, desempenham essa função. O papel de Peg, que funciona como elemento integrador, dissolve-se, porém, e perde importância assim a inserção de Edward na comunidade tem início,

multiplicando-se o número de personagens femininas com diferentes motivações, e, sobretudo, quando os interesses amorosos se desenvolvem.

Em *Big Fish*, a mãe oferece uma figuração variável que depende do olhar que a observa. Num contexto realista, de acordo com o ponto de vista de Will, a mãe evoca tranquilidade e solidez, constituindo o elemento unificador da família. O seu papel enquanto mãe é secundário, uma vez que a narrativa se centra na relação filho/pai, e, principalmente, no pai. Portanto, é como mulher que ocupa uma posição mais relevante, em particular no que concerne a faceta imaginária – a vida de Bloom. Aí, a sua imagem é semelhante à de Katrina e também de Kim, em *Edward Scissorhands*: embora demonstrem uma aparência frágil e inocente, funcionam como motor para as acções das personagens principais, levando-as a atitudes extremas.

Assim, Bloom aceita trabalhar no circo, num sistema de quase escravatura, a troco de informações sobre a amada; Ichabod precipita-se para a perseguição da personagem diabólica, aceitando o sobrenatural, para salvar Katrina; Edward, por sua vez, é por ela envolvido num assalto, precipitando a sua queda e o regresso ao isolamento. Verifica-se, no entanto, que são estas personagens, que quase conduzem o herói à sua perda definitiva, que acabam por representar um princípio de salvação para todos eles: Katrina permite a Ichabod reconciliar-se consigo mesmo, como acima defendemos, enquanto em *Big Fish* é a mãe-mulher quem constitui a âncora que, segurando Ed à realidade, lhe permite, ainda assim, a criação de uma existência alternativa.

Em *Edward Scissorhands*, é a personagem feminina que funciona como narradora inicial, como motor do declínio do herói e como “princípio salvador”. A história de Edward é contada, como referimos, a partir de um momento no futuro, quando este se encontra novamente confinado à sua mansão. A idade permitiu a Kim adquirir o distanciamento necessário para criar uma imagem idealizada da personagem central. Verifica-se, pois, que se assume um duplo ponto de vista – ao de Kim, sucede-se o de Edward, pelo que descobrimos personagens que se vêem através dos olhos de outra.

Assim sendo, sobrepõem-se camadas que anulam, até certo ponto, a tipificação que Ken Hanke refere nas personagens secundárias, em especial nas mais jovens. O crítico refere: “the children are perhaps a bit sketchier, especially on the villainous side.” (Woods, 2002: 91) Embora o vilão, namorado de Kim, causador, com ela, do declínio de Edward e vítima das suas tesouras, se revele bastante tipificado (ele é o “town jock”, ao mesmo tempo muito pretendido e um *bully*), Kim acaba por revelar-se uma fusão entre a vilã e heroína gótica, na qual se transforma pela sua capacidade salvadora.

Kim não apresenta, ao contrário de Katrina, o elemento de sensualidade; esta está, porém, presente na película através de outra personagem, Joyce, cujo interesse por Edward se revela a esse nível. Frustradas as suas expectativas pela relativa assexualidade da personagem principal (reconhecemo-la como sentimental, mas não como sexual), Joyce constituirá um dos principais elementos de revolta contra Edward, pelo que, mais uma vez, a questão sexual se encontra ligada ao declínio do herói.

Constituindo um aspecto material da existência humana, a sexualidade não está representada no mundo imaginário, nem de Edward Scissorhands, nem de Edward Bloom – as suas histórias de amor são quase ingénuas na sua representação no filme, que analisaremos mais adiante. Contudo, na história de amor “real” de Ed Bloom a sexualidade é desprovida de qualquer conotação específica; sugere-se como facto natural, na existência de filhos, o de Ed e o de Will, cuja mulher se encontra grávida. Apenas quando ligada ao fantástico gótico, a outros sentimentos de carácter negativo, pode, pois, revestir um carácter maléfico e irracional.

Referimos, ainda, em momentos anteriores, a importância de alguns dos espaços, investidos de uma densidade que os torna centrais e lhes confere uma posição próxima à da personagem. Assim acontece com *Sleepy Hollow* ou com a pequena localidade de Specter, em *Big Fish*. Em *Sleepy Hollow*, por exemplo, herói e espaço disputam o protagonismo (o que é sugerido, inclusive, pela atribuição no nome do espaço ao filme),

com o espaço de fechamento e mistério, dominado pelo irracional, a determinar o isolamento do herói e a sua modificação. A natureza destes lugares e sua relevância para a determinação de uma determinada *atmosfera*, essencial nos filmes de Burton, bem como dos artifícios que os tornam espaços góticos, será motivo de estudo no capítulo 5 deste estudo.

## **Capítulo 5**

### **O Mundo em Redor**

**(Espaços de Realidade e Fantástico)**

Para Burton, o objectivo essencial da arte está na sua capacidade de suscitar emoção. Esta passa, no essencial, pela apreensão de sentidos e impressões visuais, ou seja, pela imagem. Esta é, como afirmámos em capítulos anteriores, o aspecto principal para Burton, assumindo maior importância do que a narrativa ou o discurso. Criar um contexto visual, ao qual podemos associar uma determinada atmosfera, está, para Burton, no centro do seu trabalho e é determinante na forma como este se organiza e na obra dele resultante. Como tal, o planeamento de espaços e cenários, da utilização de cores e adereços é, em grande parte, da responsabilidade do realizador. Terence St. John Marner, em *A Realização Cinematográfica*, defende:

É evidente que o realizador...também deverá estar preparado para que seja ele a introduzir muitas das ideias. Isto não significa, de modo algum, que, para além do seu papel, vá desempenhar também o papel de director artístico, mas é uma das formas de se assegurar de que a sua ideia foi claramente apreendida pelo departamento artístico.” (Marner, 2004: 39)

Este é o papel assumido por Burton, que garante a manutenção do seu estilo próprio, planeando com frequência os cenários, interiores e exteriores, através de esboços e maquetas. Questionado sobre a sua utilização para comunicar ao seu director artístico as ideias principais para, por exemplo, *Beetlejuice*, Burton afirma: “I would do a few sketches, then we'd look at things. You start out with a concept, then you build upon that.” (Burton and Salisbury, 1995:59). Burton parte, em múltiplas ocasiões, de um conceito visual, sem o qual a história não adquire sentido. A personagem de Edward Scissorhands, por exemplo, nasce de esboços do realizado, os filmes *Batman* da banda desenhada, muitos dos aspectos de *Big Fish* surgiram a partir de desenhos de Burton (o *Hand-o-Matic*, por exemplo), e algumas cenas de *Sleepy Hollow* remetem para imagens de filmes anteriores, seus ou de outros realizadores (a *Árvore da Morte* ou o moinho em chamas).

Para Burton, a palavra enquanto forma de comunicação é uma exercício difícil. O realizador afirma a David Breskin: “The one thing I had to learn about live-action,

which is still a struggle for me, is to *speak*.” (Fraga, 2005: 53) A dificuldade que Burton sente na comunicação verbal transparece nas suas películas, mas é compensada pela sua capacidade de utilizar a imagem para transmitir ideias e sentimentos. Para Burton, a palavra necessita da imagem, que a completa e reforça os seus sentidos. É o que acontece, por exemplo, na sua única obra literária publicada, *The Melancholy Death of Oister Boy & Other Stories*, pequeno livro de histórias, sob a forma de poemas de teor irónico, centradas em personagens como, por exemplo, Stain Boy, Match Girl ou Roy, the Toxic Boy, típicas do universo deste realizador. Nesta obra, cada pequena história surge acompanhada de uma ilustração (pelo próprio), tornando-se impossível definir se é a imagem que nasce da palavra, ou o contrário. O mesmo acontece nos seus filmes, em que o discurso, as narrativas, as personagens e os aspectos visuais se interligam e dependem uns dos outros para facultar sentidos aos filmes, muitas vezes relacionados com aspectos exteriores ao núcleo narrativo.

Em Burton, podemos identificar o recurso a referências imagéticas e espaciais inter e extra-textuais que, como referimos em capítulos anteriores, são introduzidas de forma consciente pelo autor. A artificialidade deliberada na construção da maioria dos cenários<sup>19</sup>, reais e fantásticos, com base nessas influências, é determinante na criação de uma atmosfera que funciona a dois níveis: o narrativo, contribuindo para a integração e justificação de personagens e acontecimentos, e o simbólico, que remete para o subconsciente - como defendemos, muitas vezes auto-biográfico - mas também para ligações com outros autores e estéticas.

A imagem, capaz de expressar sentimentos sem recurso à palavra, constitui-se então como elemento de ligação com os aspectos interiores do ser humano. Edwin Page aponta: “[Burton] appreciates the fact that this visual element taps into your subconscious.” (Page, 2007: 11) A ligação ao subconsciente e à emoção constitui-se como um dos aspectos essenciais do gótico literário desde os primórdios, com o

---

19 A ideia de cenário implica, por si própria, um princípio de artificialidade, de algo que não é real; os cenários de Burton, porém, são artificiais no sentido em que não procuram imitar, mas recriar a realidade, ou seja, introduzir realidades alternativas, modificadas ou tipificadas.

objectivo, como vimos, de permitir ao leitor/espectador lidar com sentimentos humanos básicos, como o desejo ou o medo. Apontámos a tendência deste género, como do fantástico, para a sugestão de imagens, por vezes agressivas, e para primazia da acção e do efeito sobre, por exemplo, a reflexão ou a argumentação. Burton incorpora essa possibilidade de acesso directo ao subconsciente pela imagem, sem necessidade de elaborações mentais complexas, que permitirá ao espectador experienciar o filme sem a interferência de processos intelectuais inibidores da compreensão. Os seus filmes são simples nas suas narrativas, adaptando estruturas-base que se aproximam de géneros populares, como, por exemplo, o conto de fadas ou a história de detectives. Reconhecidas e interiorizadas pelo espectador, estas permitem-lhe aceder com facilidade aparente aos significados mais imediatos do filme, libertando-o para as experiências emotivas, através da força da sua imagética. A emotividade inerente aos filmes do realizador liga-se com frequência à percepção de uma determinada *atmosfera*, que se impõe de forma liminar – ultrapassa os limites da história, mas condiciona a sua interpretação emocional, mas também intelectual e simbólica.

Pode afirmar-se que os filmes de Burton são filmes de atmosferas, ou seja, que a interiorização dos significados se faz a partir da percepção de uma atmosfera global, incorporando elementos que excedem a história do filme. Em *A Atmosfera no Cinema*, Inês Gil distingue ambiente (ou pequena atmosfera) da atmosfera geral do filme. O ambiente depende de elementos artificiais, como o cenário, introduzidos de forma deliberada pelo realizador e outros responsáveis pelo filme. É, para além disso, circunscrito, podendo identificar-se, por exemplo, com espaços físicos ou psicológicos: podemos estar, em cada filme, perante vários ambientes, cuja combinação e interligação constrói a atmosfera global. A atmosfera do filme depende ainda da combinação de vários outros elementos, entre eles o tipo de imagem utilizada, o discurso, o tempo e ritmo do filme e o meio e momento de transmissão, entre muitos outros. Verifica-se, por vezes, que a contribuição de cada um é de tal forma difusa e imperceptível, que a tarefa de identificar os elementos específicos que determinaram uma atmosfera se torna

complexa, e esta acaba por ser apreendida a um nível emocional, ou seja, apresenta-se como uma certa impressão que o espectador tem do filme.

As atmosferas dos filmes de Tim Burton dependem, em grande parte, dos vários ambientes que se vão sucedendo ou interligando, dos elementos visuais que os constituem e da caracterização das personagens, pelo que, por vezes, filmes que não apresentam histórias de contornos góticos ou fantásticos transmitem essa impressão ao espectador, isto é, a sua atmosfera é gótica e/ou fantástica. É o caso de, por exemplo, *Ed Wood*, filme biográfico, ao qual a caracterização de ambientes e personagens oferece uma conotação fantástica e, até certo ponto, gótica<sup>20</sup>. Relevante é, ainda, uma certa expectativa gerada no espectador pela globalidade da obra do realizador, que pode ser determinante no seu olhar sobre novos filmes. Existe, portanto, uma ligação muito próxima entre as atmosferas dos seus filmes e o seu estilo próprio, que os críticos definem como *burtonesco*. Este estilo advém da forma como os aspectos visuais se interligam com as temáticas góticas e fantásticas, para sugerir a irrupção do fantástico de contornos góticos, ao mesmo tempo atemorizantes e divertidos, em ambientes associados ao real – em que reconhecemos a nossa realidade ou outras. O espectador permanece no limite entre o real e o sobrenatural, entre o humor e o horror, numa atmosfera de incerteza que é característica tanto do realizador, como do gótico e do fantástico.

Neste contexto, verifica-se que a simplicidade dos seus filmes é aparente, uma vez que encerram, a nível narrativo e de personagem, simbologias múltiplas e formas complexas de intertextualidade, que abordámos anteriormente. Para além disso, embora Burton utilize o espaço e a imagem como elementos determinantes para a envolvimento emocional, eles apresentam um potencial simbólico e humano, de crítica social autobiográfica e de intertextualidade que apela mais ao intelecto e formação cultural do espectador do que à sua emotividade. Da delimitação e caracterização dos espaços nos

---

20 A atmosfera fantástica e gótica desta obra nasce, sobretudo, da construção ambígua e artificial das personagens principais, que se afastam da sua imagem humana e se tornam, sobretudo, personagens na sua própria vida, e dos ambientes que imitam o real, mas deixam transparecer a sua artificialidade.

seus filmes depende, com frequência, a contextualização dos restantes aspectos dos seus filmes, ou seja, o filme é, por vezes, condicionado pelo espaço em que se movem as personagens.

O título *Sleepy Hollow*, por exemplo, designa o espaço em que o filme se desenrola, atribuindo-lhe um destaque que, tendo em conta a restante filmografia do realizador, nos faz suspeitar que este representa mais do que uma localização. O próprio nome aponta um lugar dormente, no qual tempo e realidade não têm peso ou relevância. Apesar de estarmos perante um espaço real – Sleepy Hollow, no estado de Nova Iorque – a entrada de Ichabod neste lugar representa, no filme, a penetração num mundo fantástico e o descerrar de espaços interiores até aí encerrados. Assim, estamos perante um espaço que, sendo real e fantástico em simultâneo, oferece ao espectador um contexto social distinto, marcado por fortes relações familiares, mas lhe abre, ao mesmo tempo, o espaço interior da personagem central.

Todos os espaços em Burton são marcados por estas formas múltiplas de dualidade, que se relacionam com a oposição e justaposição fundamentais entre real e fantástico, presentes em cada um deles. Edwin Page aponta-a: “the disjointed space can be seen in the sometimes odd, but always effective juxtapositions evident in Burton's work” (Page, 2007 :37) Em capítulos anteriores, procurámos demonstrar como estas duplicidades afectam a narrativa e as personagens, dentro do contexto do gótico, mantendo-as na fronteira complexa entre a contextualização social e a revelação interior. É na oposição entre estes dois aspectos que os espaços, em Burton, se definem com mais clareza. Catherine Spooner aponta: “Early American Gothic was fascinated with the frontier, a liminal space between wilderness and civilization” (Spooner, 2006: 48) Para a autora, fechamento das fronteiras geográficas, no século XX, levou a uma reinterpretação dessa fronteira como interior, onde se desenvolvem espaços imaginários impossíveis. A fronteira define-se, pois, entre o eu e o outro, entre o espaço interno da personagem e o seu espaço externo, o espaço familiar ou social, reforçando a diferença e a alteridade.

Edwin Page indica: “The duality created by the mansion – suburbia juxtaposition creates a strong visual boundary between Edward's world and that of society beyond.”(Page, 2007: 82) Em Burton, o espaço interno (fantástico) das personagens e o seu espaço externo tem representações físicas, espaciais. Em *Edward Scissorhands*, por exemplo, este define-se no contraste entre a mansão, espaço da personagem central, e o subúrbio, espaço social para onde esta é arrastada, em aparência ambientes dissonantes e inconciliáveis. A justaposição entre os dois espaços de características opostas marca a fronteira simbólica a ultrapassar pela personagem para atingir a normalidade, mas constitui também uma fronteira entre a criatividade e a sua ausência, subtexto deste filme que requer do espectador o entendimento dos elementos cénicos intertextuais.

A mansão de Edward repousa sobre uma montanha, que se destaca na paisagem plana do subúrbio. Uma das primeiras imagens que o espectador recebe<sup>21</sup> coloca-a no ponto de fuga do ecrã, para onde o olhar espectador é conduzido através de linhas oblíquas que confluem para ele (a estrada) e do contraste entre esse elemento central e o que o rodeia. A apresentação plana e baixa, geométrica, dos elementos inferiores da imagem (a urbe) contrasta com a forma irregular e alta da montanha, que se eleva sobre o casario como uma nuvem negra, trazendo uma sombra de premonição; ao mesmo tempo, ao surgir desprovido de cor, envolto numa névoa – arvoredo? nuvens?- este espaço introduz o elemento irreal e intemporal fantástico.

Marie Louise von Franz destaca a significação arquetipal da montanha. Afirma: “Being close to the heavens, it is often the place of revelation...often the mountain is the goal of a long quest or the site of transformation into eternity. The mountain motif also denotes the self” (Franz, 1996: 128-9) Para a personagem central, este é o espaço do Eu, do isolamento que, por um lado, conduz à solidão, mas permite, por outro, a expansão livre da criatividade, cuja conclusão amarga da história não condiciona. De facto, os jardins da mansão encontram-se repletos das criações coloridas de Edward, construídas a partir de elementos naturais (flores, arbustos). Os jardins revelam, segundo Page: “the vibrant creativity of the character” (Page, 2007: 82). Este elemento visual é revelador do

---

21 ver imagem 1, anexo A

abismo entre o aspecto exterior da personagem, condicente com a mansão, e o seu interior criativo.

A ideia de que a montanha representará o espaço interior de Edward surge reforçado pela identificação entre a mansão em que a habita e a própria personagem. Estamos perante a imagem da ruína gótica. Punter e Byron resumem da seguinte forma a construção gótica:

...buttresses, flying buttresses, shafts, finials and pinnacles are combined to create an impression of infinite subdivisions...walls are transformed into complex networks through the use of geometrical tracery (decorative stonework) and stained glass (Punter and Byron, 2004: 33)

Na mansão de *Edward Scissorhands* é visível o carácter irregular e decadente da construção, na qual se acumulam formas geométricas verticais, cortadas por linhas curvas, horizontais ou oblíquas, a diferentes alturas, vidros quebrados e formas incompletas. Trata-se, em simultâneo uma expressão do gótico neste filme, e um reflexo da figura incompleta e da personalidade confusa e dual do herói. David Edelstein declara a esse respeito: “on the hill is the mansion, full of colossal gismos and dark passage ways – a perfect correlative for Edwards inner world” (Fraga, 2005: 35) Este mundo interior labiríntico, ao qual fizemos referência em capítulos anteriores, estende-se pois do interior para o exterior, em primeiro lugar através do aspecto físico da personagem, e depois através de um espaço definidor obscuro e irreal.

A circularidade desta narrativa, que apontámos em capítulos anteriores, define ainda este como o espaço de princípio e fim, um “objectivo” invertido ao qual é forçada a personagem. A montanha transforma-se, pois, no final da viagem de Edward em busca da normalidade, bem como o espaço ao qual está condenado. A mansão, ou castelo, pode, pois, assumir-se como lugar externo de aprisionamento da personagem, mas também o seu espaço de protecção. Punter e Byron definem:

“The castle is a labyrinth, a maze, a site of secrets. It is also, paradoxically, a site of domesticity...a place of womblike security, a refuge from the complex exigencies of the outer world; it can also...be a place of incarceration, a place where heroines and others can be locked away from the fickle memory of 'ordinary life'” (Punter and Byron, 2004: 261-2)

Se, por um lado, ela significa o fechamento da personagem, constitui, por outro, o espaço onde, afastada a normalidade, a criatividade e individualidade podem encontrar a mais intensa expressão. J.M.S. Tompkins aponta ainda:

For the romantic mind, however, the significance of a prison is inexhaustible. It is the dark frame that enhances whatever emotions are displayed within it, it is the supreme test of virtue and the expiation of the penitent; it provides the recess...that limited fragments of being, secluded from the complexities of social life.” (Sage, 1990: 88)

A mansão gótica pode ser, pois, o local de expiação dos crimes, mas representa também a extensão do eu, por oposição ao outro, espaço social ao qual Edward não pode adaptar-se. Para Edward, estas são duas realidades – Edward “expia” a morte do adversário, mas também o crime mais complexo da anormalidade e da diferença. Reconduz-se a personagem ao seu espaço, afastando-a do lugar de socialização e repondo as fronteira entre real e fantástico.

Aurélien Ferenczi afirma: “[a] ideia da realidade em modelo reduzido ensombra o cinema de Tim Burton, onde figura de forma muito precisa.” (Ferenczi, 2008: 29) Ferenczi sugere, na sua afirmação, a importância que a *aparência* do real reveste nos filmes de Burton. Para *Edward Scissorhands*, por exemplo, o desejo de recriar um ambiente real levou Burton e o *designer* Bo Welch a filmar em Lutz, pequena cidade da Califórnia, cujas fachadas foram repintadas em tons pastel para as filmagens. Ken Hanke afirma: “*Edward Scissorhands* is a gem of suburban observance...there is nothing in Burtons' neighbourhood that couldn't be bought in any discount store in

America” (Woods, 2002: 90) A imagem mecanizada, geométrica, corresponde ao contexto de normalidade que Burton reteve da sua terra Natal, Burbanks. O realizador afirma: “In the atmosphere I grew up in, yes, there was a subtext of normality...I don't know if it's specifically American, or American in the time I grew up, but there's a very strong sense of categorization and conformity.” (Fraga, 2005: 44)

A crítica implícita na sua caracterização desse espaço faz-se sentir em pormenores de relevância desigual e nem sempre de fácil percepção. As formas geométricas regulares, com cores pastel e arquitectura repetitiva em casas e jardins, indistintas, bem como os pormenores urbanos, carros, candeeiros e relvados, são alinhados de forma organizada e repetitiva, trazendo ao observador a impressão de alguma monotonia e ausência de originalidade. Para Burton, existe no subúrbio um certo vazio emocional e criativo, que se sente no contraste entre este espaço indiferenciado e o espaço individualizado e único da mansão.

Ainda assim, Burton encontra estratégias para romper a impressão de completa normalidade e abertura neste espaço colectivo, introduzindo de forma subtil a ideia, herdada da infância, de que as fachadas repetitivas esconderiam segredos, criando um paralelo entre espaços. O realizador joga, sobretudo, com a filmagem através de janelas, tanto nos subúrbios como na mansão. Catherine Spooner defende: “windows often form symbolic thresholds in gothic texts” (Spooner, 2006: 48) As janelas constituem os limites entre mundos, exterior e interior, real e fantástico. Esta parece ser uma realidade em *Edward Scissorhands*, onde a sua dimensão nas casas do subúrbio sugere segredos familiares e o seu encerramento dentro do espaço da casa, e também a contenção emocional das personagens, cuja máscara que não chega a cair durante o filme. David Edelstein escreve: “[Bo] Welch also explains that for *Edward Scissorhands* he shrunk the windows of the houses “to be a little less friendly, a little more masklike and to heighten the hiding-in-suburbia feeling.” (Fraga, 2005: 34)

Na mansão, as janelas e telhado partidos e distorcidos constituem, por um lado, o limite estilhaçado do mundo de Edward, e também a impossibilidade de ligação com o exterior: partidas e obscurecidas, as janelas não permitem contemplar o exterior – ou o interior – com clareza, contribuindo para o fechamento e decadência do espaço e, com ele, da personagem. Por outro lado, a sua distorção contribui para a definição de um espaço onde nada é linear e as formas geométricas surgem quebradas ou desfeitas, por vezes por efeitos de luz e sombra ou por elementos arquitectónicos ou decorativos extremos. As esquadrias das janelas, que representam esse ponto de fuga, encontra-se deliberadamente distorcidas, mesmo onde os vidros permanecem intactos.

Edward Scissorhands recebe, na caracterização de espaços, uma outra influência relevante, que Edwin Page refere:

Burton's work is actually more akin to the work of the Expressionists of Europe in the early part of the 20<sup>th</sup> century ... The Expressionists used colour for emotional and psychological depth, and imagery was often exaggerated. It is also the case that the German branch of Expressionism had a darker aspect to it than others as it concentrated more on more sinister aspects of the human psyche. (Page, 2007: 35)

A proximidade do trabalho de Burton ao expressionismo, e em especial ao cinema expressionista do início do século XX faz-se sentir com grande clareza nas estruturas criadas no interior da mansão de Edward, embora se possam encontrar alguns pontos em comum também em *Sleepy Hollow* e *Big Fish*. Burton reconhece: “It was the strenght and simplicity that I really loved about the expressionists' work. That and the fairy-tale element” (Woods, 2002: 61) Burton procura, pois, nos expressionistas, os mesmos elementos que conduzem a sua cinematografia em geral, e que lhe permitem gerar simbologias e, através da intertextualidade, aceder à interioridade das suas personagens.

A identificação faz-se a vários níveis. Por um lado, elementos arquitectónicos como as referidas janelas, a escadaria, paredes distorcidas<sup>22</sup> sugerem, de forma bastante directa, obras como, por exemplo, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, de Robert Wiene (1920), *Nosferatu*, de W.F. Murnau (1922), cuja imagem e temática se aproximam das de Burton. No grande salão de entrada, por exemplo, a imagem surge coada por uma luz irreal, que torna a imagem quase preto-e-branco, aproximando-a do desenho. O mesmo acontece em vários pontos dos filmes referidos, em que a imagem real surge distorcida. Por outro lado, Burton utiliza jogos de luz e sombra para criar a impressão de um labirinto visual, reflexo dos aspectos mais profundos do Eu (Edward). É o caso da divisão onde Peg encontra Edward pela primeira vez: o centro da sala de grandes dimensões encontra-se iluminado pela luz que incide, de forma irregular, através das tábuas partidas no tecto, criando linhas de luz e sombra no soalho, também ele irregular.<sup>23</sup> As extremidades da sala, porém, onde Edward se esconde, estão na penumbra. Esta sala poderá assumir o valor simbólico de um espelho distorcido da personalidade ou dos sentimentos confusos das personagens, que foge da exposição à luz. Espaço interior ( a penumbra) e exterior (a luz através das tábuas) revelam-se ambos ameaçadores.

A utilização da cor, em contrastes por vezes extremos e violentos, como forma de deixar transparecer a interioridade, com a subjectividade interior a condicionar o mundo exterior, e, portanto, o fantástico a agir sobre o real, está presente nos três filmes de Burton que nos dispomos a analisar. Referimos já, em *Edward Scissorhands*, a forma como os contrastes de cor marcam os espaços: o espaço colectivo reveste-se de tons pastel, uniformes, no exterior. O interior das casas, porém, mostra paredes brancas, sugestivas de ausência de marcas pessoais, até certo ponto contrariada pela ideia de segredo inerente às janelas de dimensão reduzida. A mansão, associada a Edward, é, no essencial, uma imagem a preto e branco (como a personagem); as suas criações florais cobrem-se, todavia, de cores vibrantes, introduzindo uma terceira faceta no jogo de personalidades – a da criatividade e vida interior. Acentua-se, assim, o desfaseamento de

---

<sup>22</sup>ver imagem 2, anexo A

<sup>23</sup> Ver imagem 3, anexo A

Edward: ele não se distingue apenas por ser uma criatura fantástica (espelhada na mansão onde habita) mas também por ser *criativo*.

A criatividade é, de início, o factor de aceitação, já que Edward a estende, primeiro, aos jardins, e, depois, aos penteados de cães e donas. Os elementos visuais que Burton introduz revelam a interferência do mundo irreal de Edward na realidade monótona do subúrbio: arbustos em forma de dinossauro e cortes assimétricos e originais desequilibram-no a favor do fantástico, fundindo, de forma temporária, os dois espaços. A mesma criatividade acaba, porém, por ser o factor que desencadeia a condenação do herói – é enquanto esculpe um anjo em gelo que Edward fere Kim, precipitando os acontecimentos. É ainda relevante a mudança na paleta de cores durante esta parte do filme, justificada pela época natalícia: as cores pastel são substituídas pelo vermelho, dominante no vestuário e adereços.<sup>24</sup> Esta cor sugere a violência interior e a excitabilidade das paixões, podendo ser ainda representativa da cor do sangue que será derramado. Assim, constatamos que Burton converte a cor, geralmente associada à vivacidade e alegria da época, num elemento de disrupção e negatividade.

Mark Salisbury refere o processo de criação de *Sleepy Hollow* numa estreita relação com o expressionismo, pelo que a utilização da cor em *Sleepy Hollow* encontra algum paralelo com aspectos mencionados nos parágrafos anteriores e que podem ser conotados com a aplicação da cor e das formas nesta estética. Salisbury afirma:

This particular town of Sleepy Hollow is, in reality, an enormous purpose built set created on the Hambletern Estate near Marlow in Buckinghamshire, West of London...in a style the film's production designer, Rick Heinrichs, terms 'colonial expressionism by way of Dr.Seuss'." (Woods, 2002: 151)

Podemos, neste caso, estabelecer uma relação entre a descrição de Heinrichs e a forma específica que o gótico assume nos Estados Unidos da América. Referimos em capítulos

---

24 Ver imagem 4, anexo A

anteriores a relevância da questão colonial e da violência a ela inerente para a criação de um gótico de contornos particularmente violentos, para o qual contribui o medo do desconhecido, não apenas na forma do sobrenatural mas, sobretudo, do *natural*. A colonização implicou não só o confronto, por vezes sangrento, com tribos nativas, mas sobretudo o confronto com uma natureza desconhecida e agreste e, sobretudo, imponente. No gótico americano, natural e sobrenatural fundem-se, incorporando-se a natureza, em particular a floresta, como elemento essencial para o surgimento do sobrenatural.

No entanto, a conotação expressionista desta relação com a natureza, presente na floresta que rodeia *Sleepy Hollow*, explica-se pela interferência da subjectividade na sua caracterização: ela surge, em geral, como um espaço primevo, labiríntico e obscuro, ao mesmo tempo fascinante e aterrador, onde real e fantástico assumem contornos próprios<sup>25</sup>. Marie Louise von Franz indica: “A wood is a region where visibility is limited, where one loses one's way, where wild animals and unexpected dangers may be present and, therefore, like the sea, it is a symbol of the unconscious.” (Franz, 1996: 127) Penetrar nesta floresta representa, para a personagem principal, debater-se com questões latentes no seu inconsciente, ultrapassar o labirinto das suas memórias, pelo que a as suas percepções do espaço são subjectivas.

Defendemos anteriormente a relevância da visão neste filme, justificando a utilização de adereços facilitadores da percepção visual, mas que conduzem, no caso de *Ichabod*, à sua distorção. Os objectos ligados a este sentido constituem um elemento de revelação do espaço invisível, desfazendo a ilusão e revelando o fantástico: óculos para observação científica pretendem favorecer a observação racional, mas provam-se inúteis; o objecto de óptica, com a imagem do pássaro e da gaiola, sugere a possibilidade de existência de uma realidade alternativa, ou seja, insinua um espaço que representa o reflexo de outro. Outros elementos produtores de reflexo assumem o papel de condutor entre espaços em *Edward Scissorhands* e *Big Fish*. No primeiro, constatámos já a incidência de filmagens através de janelas e o seu significado. Para

---

25 imagem 1, anexo B

além disso, porém, acompanhamos a primeira imagem que Edward tem de si próprio ao espelho. Rosemary Jackson refere: “By presenting images of the self in another space (both familiar and unfamiliar) the mirror provides images of the self transformed into another, become something or someone else.” (Jackson, 1981: 87) Trata-se, de facto, de um momento de transformação para Edward, mas, sobretudo, da sua tentativa de inserção num outro espaço, o da realidade, ao qual o espelho está associado. Assim, entramos numa dupla simulação: tanto Edward como o lugar onde se insere são, ao mesmo tempo, realidade e reflexo, ou seja, real e fantástico, reforçando a ideia de que a presença da personagem fantástica estabelece uma ponte entre ambos, contaminando o natural com o sobrenatural.

Em *Big Fish*, o elemento reflector fundamental é a água, à qual o título do filme se associa. A água, ao mesmo tempo translúcida e deformadora, constitui uma passagem entre a realidade e o fantástico, esbatendo as fronteiras entre as formas. No caso de Edward, este elemento transformador e deformador permite ir ao encontro de um dos princípios fundamentais do fantástico, que Rosemary Jackson define: “It could be suggested that the movement of fantastic narrative is one of *methonymical* rather than of *metaphorical* process” (Jackson, 1981: 41-2) De acordo com a autora, é o processo de fusão dos objectos, e não de substituição, que gera o fantástico, e, assim sendo, o sobrenatural. Podemos, pois, concluir que o fantástico nesta película surge a partir da possibilidade de transformação da personagem – simbólica, mas que, nas suas palavras, surge como real. Como tal, a percepção da realidade é feita como através da água, ou seja, o real constitui uma versão deformada, reflectida, de si mesmo, sugerindo-se a possibilidade do seu reverso fantástico, onde Edward se encontra.

A necessidade / incapacidade de ver da personagem principal em *Sleepy Hollow*, relacionada com o uso do intelecto e da emoção, estende-se ao espaço. A distorção expressionista é insinuada pelos vários aparelhos que Ichabod utiliza para aumentar a visão, mas que revelam o engano do olho, colocando-nos perante um espaço inexistente. Este espaço pode ser a negação da aparência: é o que acontece em *Sleepy Hollow*, em que o

espaço social e familiar oculta um outro, o do sobrenatural e malévolos. A existência do segundo constitui a negação do primeiro, enquanto *realidade*, tornando-o ilusório. A deformidade e indefinição do espaço físico representa, pois, uma extensão da distorção dos espaços social e psicológico. Em ambos os casos a perspectivação destes espaços depende da personagem, tornando-os subjectivos e passíveis de modificação, que acompanha a da personagem.

Pode tratar-se, ainda, do que Catherine Spooner aponta no gótico moderno, ao afirmar: “Contemporary gothic is fascinated by spaces of absence: spaces where, even within apparently easy reach of civilization, one could disappear without trace.”(Spooner, 2006: 48) O espaço de ausência, espaço fantástico que encontramos também em *Big Fish*, representa o ponto de desaparecimento das personagens – no caso de *Sleepy Hollow*, é a Árvore da Morte que representa a fronteira desse espaço, em *Big Fish*, que abordaremos adiante, encontramos-lo em *Specter*. A Árvore da Morte<sup>26</sup> define-se como o local de transição entre dois espaços fantásticos: o sobrenatural (o mundo dos mortos) e o humanos, marcado pelo engano e pela superstição.

A questão da cor é também indissociável da perspectiva de Ichabod. Verificamos que, como acontecia em *Edward Scissorhands*, o lugar Sleepy Hollow, espaço de acolhimento e mudança da personagem, é visionado por ela em tons esbatidos, quase preto e branco. Estamos perante a sugestão da ausência de vida, mas também do recuo a outros tempos – o “era uma vez” que tem implícita a intemporalidade dos contos de fadas. A introdução de elementos como o nevoeiro (tanto na povoação como na floresta, associado ao sobrenatural) e a presença de nuvens densas em todas as cenas diurnas, confere a impressão de um crepúsculo permanente, reforçam a indefinição espacial e temporal, isolando a povoação ao mesmo tempo que a fecham sobre si própria.

Inês Gil defende: “Existem milhares de maneiras de tornar a atmosfera activa, por exemplo, quando o nevoeiro deixa de existir enquanto fenómeno meteorológico mas

---

26 Ver imagem 3, anexo B

passa a ser um elemento fundamental no desenvolvimento dramático da narrativa.” (Gil, 2005:23-4) Em *Sleepy Hollow*, estes elementos tornam-se essenciais na definição da atmosfera do filme, a partir do momento em que interferem com a narrativa: o nevoeiro, por exemplo, arrasta consigo o sobrenatural, prenuncia-o. Mais ainda, reconhecemos as características do espaço como reflexo da personagem Ichabod, e a personagem enquanto elemento central, a partir da qual se perspectiva e avança a narrativa. No primeiro contacto de Ichabod com a povoação, por exemplo, a obscuridade das casas na a rua principal reforçam a impressão claustrofóbica de fechamento, mas é, sobretudo, reveladora do estado mental e emocional da personagem<sup>27</sup>. É, no seu aspecto visual e intenção, expressionista.

Não é, pois, surpreendente que a cor surja, no essencial, associada ao universo onírico da personagem principal, num paralelo com o que acontece em *Big Fish*. Dadas as características acima apontadas, *Sleepy Hollow* apresenta, na sua globalidade, uma atmosfera onírica, segundo a define Inês Gil:

[é] necessário distinguir a atmosfera da realidade da atmosfera onírica, porque as duas fazem parte da atmosfera cinematográfica. O que diferencia as duas atmosferas é o naturalismo da atmosfera da realidade, cuja função é aproximar-se o mais possível das atmosferas que existem no mundo real enquanto a atmosfera onírica tem sempre um efeito artificial” (Gil, 2005: 47)

O espaço do sonho distingue-se com muita clareza do espaço da realidade. Tratando-se de espaços fantásticos em ambos os casos, apresentam registos quase opostos: o espaço da realidade (que não é, como defendemos, realidade, mas a sua aparência) apresenta os traços de um pesadelo desprovido de cor, como acima mencionado, em que as fronteiras entre o real e o sobrenatural, o presente e o passado se esbatem, tornando mais difícil o seu reconhecimento; o espaço do sonho é, pelo contrário, de identificação imediata.

---

27 imagem 2, anexo B

Associado à infância e à memória emotiva, ele surge em cores vivas, arrastando consigo revelações importantes e sentimentos contraditórios.

As revelações trazidas para a narrativa pelos sonhos encontram a sua expressão simbólica na da cor e da luminosidade da imagem. O primeiro sonho é multicolorido, e, ainda que a imagem seja clara, surge envolta numa luz de tonalidade dourada que lhe atribui uma aura de bem-estar: é o sonho associado à maternidade, que introduz pela primeira vez a questão essencial da história, a da relação da personagem com o seu passado e o passado sobrenatural e religioso da família, já referidos em capítulos anteriores. O sonho transmite uma impressão de leveza e alegria, enquanto a personagem, ainda criança, se ergue no ar para dançar com a mãe, no meio de árvores cujas cores e formatos as distanciam do ambiente de Sleepy Hollow. A segunda parte do sonho representa uma viragem, que transforma esse e os sonhos posteriores em pesadelos. Ainda que se mantenha a clareza da imagem, o brilho da imagem e a maioria das cores desaparecem, deixando no seu lugar uma imagem mais sombria e a cor vermelha: o vermelho do tapete que conduz à porta para o quarto proibido<sup>28</sup> e, depois, o vermelho do sangue da mãe no instrumento de tortura.

Estamos, neste ponto, perante outro tópico essencial da literatura gótica e do fantástico – e, também, do conto de fadas. O quarto proibido, geralmente defendido por uma porta intransponível, física ou moralmente, pode surgir como fonte de conhecimento, mas também de desgraça. Marie Louise von Franz aponta:

[the] forbidden room with its frightful secret is a widespread motif. In such a room something uncanny and formidable is usually kept, and this again represents a complex which is completely repressed and closed off – something incompatible with the attitude of consciousness. (Franz, 1996: 124)

---

28 Ver imagem 4, anexo B

O descerramento da porta, fronteira para o desconhecido, representa o acesso da personagem ao seu inconsciente e aos seus medos fundamentais, pelo que pode constituir um ponto de viragem na narrativa. Pode tratar-se do princípio do conhecimento, próprio ou alheio, mas também a abertura da caixa de Pandora, ou de um caminho de acesso para o sobrenatural<sup>29</sup>. No caso de *Sleepy Hollow*, a abertura da porta oferece a Ichabod o acesso às suas memórias recalçadas, permitindo-lhe (e ao espectador) a compreensão de alguns dos aspectos da sua personalidade e facilitando a sua relação consigo próprio e com o lugar – neste caso, com a sobrenaturalidade a ele inerente.

Trata-se, todavia, de uma imagem de violência. A cor vermelha, como em *Edward Scissorhands*, é sugestiva de acontecimentos perturbadores, de morte, mas também de uma interioridade conturbada. O sangue surge no filme em jorros violentos e impossíveis, por exemplo, de um cadáver cuja ausência de pulsação não permitiria os esguichos de sangue que atingem Ichabod na autópsia, ou da Árvore da Morte, quando esta personagem decepa as suas raízes. Associado à personagem central, pode ser considerado no contexto da sua emotividade reprimida, que força a sua presença, impondo-se como forma de lidar com o lugar e os acontecimentos. Assim sendo, compreende-se a presença desta mesma cor noutros elementos, como o pássaro, cuja fragilidade e liberdade podem conotar-se com os sentimentos retraídos de Ichabod, e nas roupas de Katrina, personagem que desperta o seu lado emocional.

A resolução das tensões interiores e transição para um espaço de normalidade – com a aceitação e posterior erradicação do sobrenatural – implicam uma modificação nas tonalidades que a floresta apresenta: as mesmas árvores que, na viagem de Ichabod para *Sleepy Hollow* e durante a sua estadia nesse lugar, se apresentam obscuras, distorcidas e assustadoras, cobrem-se no final das mesmas tonalidades e brilhos dos primeiro sonho

---

29 Podemos interpretar neste sentido a abertura na Árvore da Morte, através da qual o Cavaleiro viaja de e para o Mundo dos Mortos, como uma porta que faculto ao acesso a um espaço sobrenatural, de ausência, dentro do qual as personagens se perdem ou no qual ficam encerradas – primeiro, as cabeças cortadas, e, no final, a madrasta-vilã. Está na tradição do filme de terror e / ou fantástico, no qual a porta encerra muitas vezes o elemento de medo, com frequência sobrenatural.

de Ichabod, que podia, como afirmámos, conotar-se com a felicidade e o equilíbrio emocional. A diferença apresenta, pois, uma dupla significação: o fim do horror sobrenatural, exterior, e a conclusão do horror emocional, interior e oculto pela racionalidade exacerbada, com o qual se debate a personagem.

Podemos ainda reconhecer em *Sleepy Hollow* outras influências para além do expressionismo, nomeadamente de filmes admirados por Burton. Paul Woods, por exemplo, afirma:

The finale takes place in a burning windmill which is ostensibly a faithful recreation of a set from James Whale's *Frankenstein* (1931)...though it also might be a nod towards the more highly coloured locale of Fisher's *Brides of Dracula* (1960)...This is a film that knows exactly the colour palette of Arthur Grant's cinematography for Hammer or Floyd Crosby's for Corman.”  
(Woods, 2002: 159)

Também Alison MacMahan aponta estas influências no filme, acrescentando ainda a importância de obras como *Black Sunday*, ou seja, *La Maschera del Demonio* (1960) de Mario Bava. A sua relevância na formação estética e temática de Burton, discutida em capítulos anteriores, é reconhecida pelos críticos em geral e pelo próprio realizador.

A questão da dualidade na aplicação da cor coloca-se com a mesma relevância no filme *Big Fish*. A cor revela-se, nesta película, o elemento determinante na distinção entre o espaço associado à realidade e o espaço fantástico, permitindo ao espectador um reconhecimento imediato destas vertentes. Embora menos vincado em *Big Fish*, o expressionismo detecta-se na película no confronto entre esses dois espaços. Page refere: “[it] arises through the juxtaposition of the possibly fictional stories of the father and the reality experienced by his son” (Page, 2007: 37). Através da cor, reforça-se esta dicotomia fundamental da história: as cores e luminosidade naturais das cenas relativas

ao presente, à realidade, opõem-se às cores fortes e contrastantes dos episódios da vida do pai, realçando o seu carácter maravilhoso e imaginário. Verificamos, assim, que nas cenas associadas ao real estamos operante a perspectiva do filho, como defendemos anteriormente, pelo que os tons neutros e escassa iluminação transmitem a impressão de um ambiente pesado<sup>30</sup>, ao mesmo tempo premonitório e revelador dos sentimentos e tensões no núcleo familiar. São, para além disso, quase todas interiores, o que se explica pelo confinamento de Edward Bloom ao seu leito de morte. Os episódios da sua vida fantástica, pelo contrário, variam nas tonalidades e luminosidade, dependendo das tensões interiores e disposições do herói. Podemos verificar, por exemplo, como a floresta que Ed atravessa – antes e depois de Specter – é obscura e soturna, reflexo do momento psicológico que o protagonista atravessa. O campo de narcisos, onde o seu amor é finalmente correspondido é, por sua vez, colorido e luminoso<sup>31</sup>, tal como o circo onde vê Peg pela primeira vez. Assim, os espaços imaginários adquirem uma atmosfera própria, que comunica ao espectador, de uma forma imediata, os sentimentos a ela associados.

Alguns cenários luminosos ocultam uma faceta obscura – como é o caso de *Specter* – com alguma relevância no desenvolvimento da história<sup>32</sup>. Specter representa, em *Big Fish*, o espaço de ausência mencionado por Catherine Spooner, no qual as personagens desaparecem. Adivinhamo-lo, em primeiro lugar, no nome: a cidade “espectro”, o que fica quando não existe vida, ou seja, o reverso da existência. O nome marca, pois, um espaço de irrealidade, cujo perigo não está na obscuridade que o nome sugere, mas na harmonia emocional e social que conduz ao contentamento e ao esquecimento. Constitui, pois, uma armadilha simbólica semelhante aos subúrbios coloridos a tom pastel que Burton cria em *Edward Scissorhands*. Como eles, Specter representa um impedimento à individualidade e à criatividade - veja-se a personagem do poeta que, em Specter, tenta há vários anos terminar uma rima simples, sem sucesso. A euforia festiva e colorida com que é retratada conduz ao progressivo esquecimento da vontade própria,

---

30 Ver imagem 1, anexo C

31 Ver imagens 2 e 3, anexo C

32 Ver imagem 4, anexo C

e ao abandono do desejo de progresso individual, e, como tal, do efectivo desaparecimento enquanto ser humano. A fuga de Edward representa o rompimento de um ciclo e a decadência desse espaço conotado, ao mesmo tempo, como paraíso e inferno. A sua reconstrução – a reconstrução do paraíso – revela-se, mais tarde, como uma das tarefas hercúleas da personagem, o que pode interpretar-se de duas formas distintas: trata-se, por um lado, de um caminho para o equilíbrio, mas estamos, por outro, perante a forma suprema de enaltecimento próprio, através da exibição da capacidade de reposição do espaço de perfeição.

A penetração neste espaço de ausência em *Big Fish* representa, portanto, o culminar de um percurso através do inconsciente, em direcção à evolução pessoal, que principia na escolha solitária do herói: perante dois caminhos, Edward Bloom escolhe percorrer, de forma simbólica, o menos óbvio e mais difícil. Fred Botting declara: “Labyrinths, like novels, seduce, excite, confuse and disturb; they lead readers on 'fatal paths'” (Botting, 1996: 84) A floresta onde Specter se oculta assume o papel do labirinto gótico, contra o qual o herói se debate. A batalha contra os fantasmas pessoais e contra as dificuldades do crescimento trava-se, para Burton, na solidão e na obscuridade, através do labirinto representado pela floresta. Percorrê-lo e vencê-lo representa a transição para a idade adulta e para a maturidade, mas também para a individualidade, uma vez que Edward deixa para trás não só o espaço limitado da sua terra natal, Ashton, mas também Specter, lugares de confinamento e retraimento da personagem.

Em *Big Fish*, estes espaços simbólicos representam o primeiro e principal obstáculo a ultrapassar pelo herói na sua busca. Ashton e Specter constituem, com os nomes apontam, lugares de acolhimento, mas também de morte da individualidade e do sonho. São locais uterinos, que oferecem à personagem uma protecção familiar e a integração social. Na sua recusa deliberada pela personagem, poder-se-à reconhecer o desconforto exibido pelo realizador face à família e à sociedade, que Burton percebe como limitadoras da criatividade individual. Edward apresenta-se como um “grande peixe” num pequeno lago, apontando a natureza castradora dos pequenos espaços – o espaço

do seu grupo familiar e social, mas, acima de tudo, o espaço da realidade. Compreende-se, assim, o seu deambular pelos espaços abertos – a sua vida enquanto caixeiro-viajante – como incapacidade de se confinar ao espaço da família.

Este deambular pode ser interpretado como a procura individual de um lugar no mundo, de um espaço próprio, mas vai também no sentido da fuga da heroína nas narrativas góticas, nas quais a ameaça nascia com frequência nos espaços familiares. Embora, em *Big Fish*, não se concretize uma ameaça física, natural ou sobrenatural, que despoleta muitas vezes a fuga no romance gótico, a personagem sente ameaçada a sua existência enquanto ser humano, a sua integridade e identificação pessoal. Trata-se, pois, de uma extensão do conceito de perigo aos valores de individualidade dos séculos XX e XXI, condicionados pela interferência dos estudos na área da psicologia e pelo isolamento e desintegração a que as sociedades actuais condenam, com frequência, o ser humano.

Pode concluir-se, pois, que o espaço e a imagem, em termos latos, seguem princípios comuns nos três filmes, que se prendem com as influências góticas, fantásticas e expressionistas de Tim Burton. Servem, ainda, propósitos simbólicos, ligados à representação do homem, como ser individual e social, e à sua interacção com o natural e sobrenatural, o real e o fantástico.

## **Conclusão**

O renascer do interesse pelo gótico e pelo fantástico na actualidade, defendido por Catherine Spooner, constata-se através da proliferação de obras literárias e cinematográficas, de *sites* e *blogs*, de produtos comerciais e artísticos que podem, de uma ou de outra forma, identificar-se com esta estética. As suas representações, como esperamos ter demonstrado, fundem-se nas de outras estéticas, formas de expressão e modos de escrita, pelo que as questões relacionadas com o tema se provam múltiplas e variáveis. Aprofundam-se, ainda, com a adaptação à mudança da perspectiva que o homem tem de si mesmo e do mundo, no sentido da individualidade, do egocentrismo e da apropriação de um futuro dominado pela ciência, com a consequente adaptação das suas temáticas fundamentais, dos seus *topoi* e das suas formas de expressão.

O cinema, meio de excelência para a narração de histórias nos séculos XX e XXI, apropriou com facilidade o gótico, em grande parte devido às propriedades cénicas das narrativas góticas – o predomínio da acção, personagens simbólicas (com maior ou menor densidade, mas sempre representativas de questões humanas fundamentais) e o delinear de ambientes com uma marcada componente visual, determinando episódios que se constroem, em grande parte, com base em imagens de grande impacto. Através destes elementos, escritores e realizadores procuram criar ambiente geradores de sensações de inquietude, que facilitem a ambiguidade suscitada pela perspectiva – ou as várias perspectivas, que incluem a de um eventual narrador, das personagens, do realizador ou escritor e a do próprio receptor, a partir da sua reacção à atmosfera do filme. Através dela, as emoções são enfatizadas, quer sejam de medo, de choque ou de empatia.

No gótico moderno, a gestão das empatias torna-se complexa, uma vez que se tornou menos clara a linha entre vilão ou o monstro e o herói. Em *Sleepy Hollow*, o filme, Ichabod declara: “Vilany wears many masks, none so dangerous as the mask of virtue.” (*SleepyHollow*, 1999) Esta questão, que já se levantava no gótico dos séculos XVIII e primeira metade do século XIX, quando o vilão podia ocultar-se sob a capa da respeitabilidade (pertencendo, por exemplo, ao clero ou à nobreza), torna-se mais

premente na actualidade, pode esconder-se sob uma suposta inocência e ser qualquer personagem, ainda que esta não apresente nenhuma das marcas exteriores de vilania – ou seja, tanto pode ser representado por uma manifestação sobrenatural de algum tipo, como ser monstro, homem ou mulher, criança ou máquina. Pode, ainda, revelar-se como o duplo do herói, transformando-o numa espécie de anti-herói, obrigado a combater as suas próprias fraquezas.

Destacamos, ainda, no gótico actual, a relevância da auto-consciência, que facilita a fusão noutros géneros, infiltrando neles as características principais do gótico ou os seus ambientes característicos – é o que acontece, por exemplo, nos musicais *Sweeny Todd* ou *The Rocky Horror Picture Show* (1975) de Jim Sharman. Permite, ainda, escapar a situações de ridículo: o leitor e espectador actuais estão conscientes dos artifícios, rejeitam a existencia do sobrenatural e do fantástico, reconhecendo fingimento implícito na sua aceitação *em obras de ficção*. Situações de fantástico de cariz sobrenatural (com ou sem a marca do horror) são, pois, simulatórias. Assim sendo, o jogo entre escritor e leitor, realizador e espectador, faculta a ironia e o exagero, o terror explícito, ou, pelo contrário, a sua desconstrução através do humor.

Os filmes de Tim Burton constituem apenas um dos muitos produtos em que gótico e fantástico se unem a outras estéticas – referimos o conto de fadas e, noutra perspectiva, o expressionismo, mas encontramos também a interferência de géneros cinematográficos como a comédia, o horror, o musical ou a animação – para reflectir preocupações e valores ao mesmo tempo ancestrais e actuais. Os filmes de Burton centram-se nesta temática de dualidade, desenvolvendo intrigas, ambientes e personagens que são, nas suas formas de representação, essencialmente góticos, através das quais se revelam as relações complexas estabelecidas entre os valores humanos e as suas representações individuais e sociais.

Constatamos, pois, que o gótico actual, segundo o apresenta Burton, se funde no fantástico, utilizando o sobrenatural e o imaginário como cerne para a definição de

personagens centrais que são, ao mesmo tempo, heróis e anti-heróis. O fantástico é o espaço inerente à personagem, onde esta se revela e se descobre, ou seja, encontra-se nele o caminho para a afirmação pessoal, mesmo que seja (re)conducente ao isolamento, como em *Edward Scissorhands*. Os heróis de Burton debatem-se com a sua diferença – física e/ou emocional – para se integrar em grupos familiares e sociais apresentados, eles próprios, como estranhos e inadequados. O passado, individual e colectivo, apresenta-se, assim, com um peso considerável nas suas películas, em particular o passado familiar, que encerra questões edípicas complexas, características do gótico. Pode assim concluir-se que a questão da inadaptação não parte apenas do herói, mas do meio envolvente, que é vista como inimaginativa, limitadora da criatividade individual e facilitadora do preconceito. Estes são reflexos da perspectiva do próprio realizador, cuja biografia aponta dificuldades de integração muito semelhantes às das suas personagens.

O domínio da imagem é relevante, em Burton, para a criação dos ambientes que envolvem e reflectem as personagens. No entanto, verificámos que a forte componente visual se desdobra em significados e simbologias que exigem, do espectador, uma envolvimento que ultrapassa o aspecto emocional: questões humanas fundem-se em referências intertextuais, sobre estruturas que misturam géneros com base no seu potencial simbólico, temperado da auto-ironia que, como vimos, se exige ao gótico actual. Assim, os seus filmes surgem como demonstrações da forma como esta estética homenageia o seu passado, sem deixar de se imbuir das características do presente.

Assim sendo, a breve análise de uma parcela da obra de Tim Burton não poderia aspirar a esgotar as questões relativas à expressão do gótico na actualidade. Muitas outras poderiam ser levantadas com pertinência, enquanto algumas das que de facto abordámos poderiam ter-se estendido a várias outras obras de Burton. Revelar-se-ia interessante, por exemplo, analisar a questão dos espaços góticos urbanos modernos, através de filmes *Batman* (1989) e *Batman Returns* (1992), explorando questões como o seu aspecto labiríntico e claustrofóbico, bem como a fusão entre aspectos de

modernidade e tradição, entre outros. Poder-se-iam prolongar, no estudo destes filmes, as temáticas do passado edipiano e familiar e do herói-monstro abordadas ao longo destas páginas, bem como alguns aspectos de crítica social e humana inerentes à obra do realizador. Em *Batman Returns*, apresenta-se-nos ainda a questão de dualidade feminina (Bem / Mal). A observação dos ambientes permitir-nos-ia, ainda, descobrir pontes com o Expressionismo, à semelhança do que acontece nos filmes aqui estudados.

Os seus filmes de animação, bem como os musicais, como é o caso de *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) ou *Sweeney Todd* (2007), embora seguindo linhas temáticas comuns a toda a obra de Burton (com questões familiares e heróis desenraizados no seu cerne), suscitam questões sobre a fusão de géneros que tem sido característica do gótico, em particular nos séculos XX e XXI. Poder-se-ia ainda procurar, nestes últimos (musicais), marcas de teatralidade e de artificialidade que, sendo inerentes ao género, fazem também parte da tradição gótica. Esta abordagem permitiria compreender a relevância de uma componente dramática, à qual se associa uma aparente superficialidade e a relevância do artifício, na narrativa gótica. Tendo em conta a componente fantástica do cinema deste realizador, poder-se-ia ainda considerar a quebra de barreiras entre animação e *live-action*, através de um estudo comparativo – em termos, por exemplo, da forma como as temáticas se desenvolvem no ecrã e dos artifícios utilizados – entre os dois tipos de filme deste realizador. Obras como *Beetlejuice* (1988) e *Corpse Bride* (2005), que partem ambos de um mesmo princípio temático, a ligação entre o mundo dos vivos e o dos mortos, serviria como base para uma análise que poderia estender-se a muitas outras das suas obras.

Seria interessante, ainda, proceder a um estudo pormenorizado das suas curtas metragens iniciais, nomeadamente *Vincent* (1981) e *Frankenweenie* (1982), uma vez que nestas se estabelecem todos os princípios orientadores da filmografia posterior de Burton. As temáticas levantadas nestas películas – a primeira em animação, a segunda em *live-action* – definem a ligação do realizador com o gótico e com o fantástico e encerram as várias temáticas que se repetem e aprofundam ao longo da sua carreira: o

herói gótico, desfasado da sua realidade, a família e a sociedade como cerne da inadequação e/ou do Mal (mas cuja imagem global apresenta alguma integridade), o espaço como definidor das personagens e a intertextualidade como elemento criador de sentidos, entre outras.

A disseminação do gótico e do fantástico nos meios culturais e de comunicação, notória na mencionada proliferação de livros, filmes e séries televisivas que desenvolvem temas relacionados com o sobrenatural (inclusive de raiz científica) possibilitaria estudos relevantes sobre uma multiplicidade de questões. Entre estas, poder-se-ia contar, por exemplo, a transmutação de vilões góticos como o vampiro ou o lobisomem, que se confundem, no século XXI, com o herói. A recente saga *Twilight*, de Stephenie Meyer, e o filme do primeiro livro, *Twilight* (2008), de Catherine Hardwick, apresentam o lobisomem (ou *shape-shifter*) como protector da humanidade, enquanto a imagem do vampiro tradicional se divide: são-nos apresentados dois tipos de vampiro, o vilão, predador do homem, e o vampiro com *glamour* e consciência, que interage com o ser humano e o protege. Recebemos imagens semelhantes em séries televisivas como *Moonlight* (2008), ou filmes como *Blade* (*Blade*, 1998, Stephen Norrington; *Blade II*, 2002, Guillermo del Toro; *Blade Trinity*, 2004, David S. Goyer) e *Underworld* (*Underworld*, 2003, *Underworld: Evolution*, 2006, de Len Wiseman) sugerindo uma nova perspectiva de herói e vilão, mais complexa e menos clara do que em épocas anteriores.

A questão do gótico científico – neste caso, relacionado com a ficção científica – possibilitaria uma perspetivação das visões de presente e futuro que o homem tem de si mesmo e da evolução das sociedades. Obras como a trilogia *Matrix*, dos irmãos Wachowsky (*Matrix*, 1999, *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, 2003) e , *I am Legend* (o livro de Richard Matheson, e o filme de Francis Lawrence, 2007), *I, Robot* (Alex Proyas, 2004), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Minority Report* (2002) ou *AI* (2001), de Steven Spielberg, cujos argumentos têm como base contos de Philip K. Dick, respectivamente *Minority Report* e *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, ou ainda o

romance *Brave New World* (1932), de Aldous Huxley, entre muitos outros, proporcionariam abordagens sobre o conceito de humanidade e a questão do herói/ vilão nas sociedades futuras, bem como sobre a relação da ciência com a cultura e a forma como estas determinam a posição do homem no mundo. Poder-se-ia, ainda, proceder a uma análise sobre a questão da responsabilidade do homem na sua própria destruição, abordando assim questões como a da culpa e do castigo. Seria ainda possível fazer um estudo dos espaços e ambientes nessas obras, determinando a relação entre evolução e degradação, ou seja, analisando a questão gótica do labirinto, da ruína e do fechamento nas sociedades futuras de cariz urbano.

Tendo em conta as possibilidades que enumerámos, e que são apenas algumas de entre muitas, verificamos que nenhuma análise poderia constituir mais do que o levantamento de pistas e estabelecimento ligações sugestivas de caminhos para a reflexão. O que procurámos neste estudo foi, pois, lançar pistas, descobrindo, num corpo restrito de obras recentes de um realizador conotado com o género, algumas temáticas essenciais do gótico e do fantástico na transição para o século XXI, em particular as que se prendem com o indivíduo na sua relação difícil com o mundo – que constitui, a nosso ver, o tema central do gótico e do fantástico.

## **Bibliografia**

## FILMOGRAFIA

### Primária:

*Big Fish*. Dir. Tim Burton. 2003. DVD. Culver City, CA: Sony Pictures Home Entertainment, 2004.

*Edward Scissorhands*. Dir. Tim Burton. 1990. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox Home Entertainment. 2000.

*Sleepy Hollow*. Dir. Tim Burton. 1999, DVD. London: Optimum Home Entertainment. 2007.

### Secundária:

*Batman*. Dir. Tim Burton. 1989. DVD. Burbank: Warner Home Video. 1998.

*Batman Returns*. Dir. Tim Burton. 1992. DVD. Burbank: Warner Home Video. 2005.

*Beetlejuice*, Dir. Tim Burton, 1988, DVD, . Burbank: Warner Home Video. 2008.

*Charlie and the Chocolate Factory*. Dir. Tim Burton. 2005 DVD. Burbank: Warner Home Video. 2005.

*Corpse Bride*. Dir. Tim Burton. 2005. DVD. Burbank: Warner Home Video. 2006.

*Ed Wood*. Dir. Tim Burton. 1996. DVD. Burbank: Touchstone / Disney. 2004.~

*Frankenweenie*. 1982. Dir. Tim Burton. *The Nightmare Before Christmas*, 1999

*Mars Attacks!*, Dir. Tim Burton. 1996. DVD. Burbank: Warner Home Video. 1997.

*Pee-Wee's Big Adventure*. Dir. Tim Burton. 1985. DVD. Burbank: Warner Home Video. 2000.

*Planet of the Apes*. Dir. Tim Burton. 2001. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox Home Entertainment. 2004.

*The Nightmare Before Christmas*, Dir. Henry Selick. 1993. DVD Edição Especial. Lisboa: Lusomundo Audiovisuais Sa., 1999. [e]

*The World of Hammer, Special Edition*. narr. Oliver Reed. DVD. Middlesex, UK: Hammer Film Productions Ltd, 2004.

*Vincent*. 1981. Dir. Tim Burton, *The Nightmare Before Christmas*, 1999

## BIBLIOGRAFIA

- Adorno, Theodor W. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70, 1970
- Arnheim, Rudolf. "From *Film as Art*". *Film Theory and Criticism*. 1999.
- Braudy, Leo and Marshal Cohen. ed. *Film Theory and Criticism*. 5<sup>th</sup> Ed. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Behr, Shulamith. *Expressionismo*. Lisboa: Editorial Presença, 2000.
- Bettelheim, Bruno. *The Uses of Enchantment, The Meaning and Importance of Fairy Tales*. London: Penguin Books, 1975
- Bloom, Clive. *Gothic Horror*. 2<sup>nd</sup> ed. New York: Palgrave Macmillan, 1998.
- Botting, Fred. *Gothic, the New Critical Idiom*. London: Routledge, 1996.
- Botting, Fred. *Gothic Romanced*, London: Routledge, 2008.
- Breton, André. "English Romans Noir and Surrealism". *The Gothick Novel*. 1990.
- Budd, Louis J. & Cady, Edwin H. ed. *On Poe*. Dunham and London: Duke University Press, 1993.
- Burton, Tim. *The Mechancoly Death of Oyster Boy & Other Stories*. London: Faber and Faber: 1997.
- Burton, Tim and Mark Salisbury, ed. *Burton on Burton*. London: Faber, 2006.

Chatman, Seymour. *Story and Discourse, Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press, 1978.

Deren, Maya. “Cinematography: The Creative Use of Reality”. *Film Theory and Criticism*. 1999.

Donald, James ed. *Fantasy and the Cinema*. London: BFI Publishing, 1989.

Ferenczi, Aurélien. *Tim Burton. Coleção Grandes Realizadores*. Paris: Edições Cahiers du Cinéma e Jornal O Público, 2007.

Fiedler, Leslie. “The Substitution of Terror for Love”. *Gothick Novel*. 1990.

Fisher, Benjamin. “Poe and the Gothic Tradition”. *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. 2002

Fraga, Kristian ed. *Tim Burton, Interviews, Conversations with Filmmakers Series*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005

Franz, Marie-Louise von. *The Interpretation of Fairy Tales*. Boston: Shambala, 1970.

Furtado, Filipe. *A Construção do Fantástico na Narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

Gil, Inês. *A Atmosfera no Cinema*, Lisboa: Fundação Caloust Gulbenkian, 2005

Grilo, João Mário. *As Lições do Cinema, Manual de Filmologia*. Lisboa: edições Colibri, 2007.

- Hayes, Kevin J. ed. *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002
- Hopkins, Lisa. *Screening the Gothic*. Austin, Texas: University of Texas Press, 2005.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. New York: Routledge, 1981.
- Kilpatrick, Nancy. *The Goth Bible*. London: Plexus. 2005.
- Klieger, Samuel. "The 'Goths' in England" *The Gothick Novel*. 1990.
- Lovecraft, H.P. *O Terror Sobrenatural na Literatura*. Lisboa: Passagens, 2006.
- Marner, Terence St.John. *A Realização Cinematográfica*. Trad. Manuel Costa e Silva. Lisboa: Ed.70, 2004
- McMahan, Alison. *The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*. New York: Continuum, 2005.
- Metz, Christian. "From *The Imaginary Signifier*". *Film Theory and Criticism*. 1999.
- Neimeyer, Mark. "Poe and Popular Culture". *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. 2002
- Newman, Paul. *História do Terror*. Lisboa: Edições Século XXI Lda, 2004
- Owens, Lily ed. *The Complete Brothers Grimm Fairy Tales*. New York: Gramercy Books, 1981.
- Page, Edwin. *Gothic Fantasy: the Films of Tim Burton*. New York: Marion Boyars Publishers, 2006.

Poe, Edgar Allan. "The Philosophy of Composition". *The Selected Writings of Edgar Allan Poe (A Norton Critical Edition)*. 2004. pp 675-84

Propp, Vladimir. *Morfologia do Conto*. 5ª ed. Lisboa: Vega Editora, 2003.

Punter, David, e Glennis Byron. *The Gothic*. Malden, Massachusetts: Blackwell Publishing, 2004.

Rigby, Jonathan. *American Gothic, Sixty Years of Horror Cinema*. London: Reynolds & Hearn Ltd, 2007

Sage, Victor ed. *The Gothick Novel. Casebook Series*. London: Macmillan, 1990.

Silva, Vitor Manuel de Aguiar. *Teoria da Literatura*. 8ªed. Coimbra: Livraria Almedina, 1993

Spooner, Catherine. *Contemporary Gothic*. London: Reaktion Books, 2006

Stevens, David. *The Gothic Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press, 200

Thompson, G.R ed. *The Selected Writings of Edgar Allan Poe (A Norton Critical Edition)*. New York: W. W. Norton & Company, 2004

Todorov, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. New York: Cornell University Press, 2002.

Tucherman, Ieda. *Breve História do Corpo e dos seus Monstros*, Lisboa: Passagens, 2004.

Woods, Paul A. *Tim Burton: a Child's Garden of Nightmares*. London: Plexus, 2002.

## WEBGRAFIA

Andac, Ben. "Tim Burton". *Senses of Cinema*, nº42, jan-mar 2007  
<<http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/burton.html>> out.  
2008

Bernstein, Susan. "It walks: The Ambulatory Uncanny". Department of Comparative  
Literature Brown University.  
< [http://faculty-web.at.northwestern.edu/german/uncanny/It\\_walks.doc](http://faculty-web.at.northwestern.edu/german/uncanny/It_walks.doc)> set  
2008

Borghart ,Pieter e Christophe Madelein. "The Return of the Key: The Uncanny in the  
Fantastic". *Online Magazine of the Visual Narrative*, January 2003  
<<http://www.imageandnarrative.be/uncanny/borghartmadelein.htm>> dez 2008

Brown, Marshall. "Frankenstein: A Child's Tale". The University of Liverpool online  
journals, Spring 2003  
< [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_qa3643/is\\_200304/ai\\_n9205331/pg\\_1](http://findarticles.com/p/articles/mi_qa3643/is_200304/ai_n9205331/pg_1)>  
jun. 2008

Freud, Sigmund. "The Uncanny". San Diego State University.  
<[http://www.williams.edu/go/Religion/courses/Rel301/reading/text/uncanny.  
html](http://www.williams.edu/go/Religion/courses/Rel301/reading/text/uncanny.html)> dez. 2008

----- *The Interpretation of Dreams*,1900, etext Classics in the History of  
Psychology. *York University, Toronto*  
<<http://psychclassics.yorku.ca/Freud/Dreams/dreams7b.htm>> dez. 2008

Heller, Lee E. "*Frankenstein* and the Cultural Uses of Gothic"  
<<http://www.usask.ca/english/frank/heller.htm>> out 2008

- Kenny, Glenn, “Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street”.  
*Premiere* on-line. 21/12/2007 <  
<http://www.premiere.com/moviereviews/4333/sweeney-todd-the-demon-barber-of-fleet-street.html>> nov.2008
- Maçek III, J.C. Gothic in Gotham, From Dark Nights to Dark Knights”. 1998 etext.  
Gothic American Literature  
<[http://www.worldsgreatestcritic.com/Gothic\\_in\\_Gotham.htm](http://www.worldsgreatestcritic.com/Gothic_in_Gotham.htm)> set.2008
- Masschelein, Anneleen. “A Homeless Concept, Shapes of the Uncanny in Twentieth-Century Theory and Culture” *Online Magazine of the Visual Narrative*, January 2003  
<<http://www.imageandnarrative.be/uncanny/anneleenmasschelein.htm>>  
agos.2008
- Radcliffe, Ann. “On the Supernatural in Poetry”, *New Monthly Magazine* vol. 16 nº1, 1826, pp. 145-52. etext Literary Gothic 2002  
<[http://www.litgothic.com/Texts/radcliffe\\_sup.pdf](http://www.litgothic.com/Texts/radcliffe_sup.pdf)> jul 2008
- Ruskin, John. *The Nature of Gothic*. ebook. San Diego State University  
<<http://www47.homepage.villanova.edu/sethkoen/gothic.html>> set. 2008
- Scott, A.O. “Big Fish” New York Times Review on-line. : December 10, 2003  
<[http://movies.nytimes.com/movie/review?\\_r=1&res=9C03E1D81E3DF933A25751C1A9659C8B63&oref=slogin](http://movies.nytimes.com/movie/review?_r=1&res=9C03E1D81E3DF933A25751C1A9659C8B63&oref=slogin)> nov. 2008
- Stern, Lesley. “I Think, Sebastian, Therefore ... I Somersault, Film and the Uncanny”  
etext *Australian Humanities Review*

<<http://www.lib.latrobe.edu.au/AHR/archive/Issue-November-1997/stern2.html>> jul. 2008

Torres, Mário Jorge. “Charlie e a Fábrica de Chocolate, Tim Burton na Terra do Nunca”. *Cine Cartaz Público on-line*. 09/08/2005

<<http://cincartaz.publico.clix.pt/criticas.asp?id=123285&Crid=4&c=3274>>  
maio.2008

## **Anexos**