

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL**  
**FACULDADE DE LETRAS – FALE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA E LITERATURA -**  
**PPGLL**

**RINGO STAR DE HOLANDA CAVALCANTE**

**FRANKEN(STEIN)WEENIE:**  
**a reescritura do gótico por Tim Burton**

**MACEIÓ**  
**2021**

RINGO STAR DE HOLANDA CAVALCANTE

**FRANKEN(STEIN)WEENIE:  
a reescritura do gótico por Tim Burton**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ildney de Fátima Souza Cavalcanti

MACEIÓ

2021

**Catálogo na Fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

C377f Cavalcante, Ringo Star de Holanda.  
Franken(stein)weenie : a reescritura do gótico por Tim Burton / Ringo  
Star de Holanda Cavalcante. – 2021.  
94 f. : il.

Orientadora: Ildney de Fátima Souza Cavalcanti.  
Dissertação (mestrado em Linguística e Literatura) – Universidade  
Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em  
Linguística e Literatura. Maceió, 2021.

Bibliografia: f. 89-93.  
Apêndices: f. 94.

1. Burton, Timothy, 1958- . 2. Gótico. 3. Cinema. 4. *Frankenweenie*. I.  
Título.

CDU: 7.033.5

Era uma vez... um menino solitário que era ignorado pelas pessoas à sua volta. Em vez de amigos normais, ele cresceu gostando de monstros e cachorros...

– Paul A. Woods.

## AGRADECIMENTO

A Tim Burton e seus monstros.

À professora Ildney Cavalcanti, orientadora, professora e amiga, por ser um exemplo dentro e fora da academia, e também por todos os conselhos, leituras, carinho e “puxões de cabelo”.

À minha família, minha mãe Maria Cícera, minha guerreira, minha irmã Sthefany e irmão Raí, que fazem parte de minha narrativa pessoal, pelo apoio, incentivo e amor.

Aos professores da banca de qualificação e suplentes, em especial, professor Marcus Vinícius Matias e professor Daniel de Sá, pelas leituras e ricas sugestões.

Às/aos professoras/es que marcaram fortemente minha formação, em especial, Ildney Cavalcanti, Adriana Tibana, Daniel Costa Cruz, Lígia Ferreira, Marcus Vinícius Matias e Sérgio Ifa.

Ao professor Pedro Kalil que, mesmo sem saber, tornou-se uma referência para mim ao apontar que é possível ser disléxico e ainda assim tornar-se um excelente professor.

Aos/às companheiros/as do grupo de pesquisa Literatura & Utopia, em especial – Arenato Santos, Ednelson Jr., Felipe Benicio, Pedro Fortunato, Richard Plácido e Stanley da Cruz, por compartilharem seus conhecimentos.

À Analice, amiga do grupo de pesquisa, por seu carinho e leituras.

À minha flor, Cecília Silva, por sua amizade, ternura, carinho e leituras.

A Paulo Silva, por sua amizade e suas leituras.

A Arnaldo Torres, por sua amizade e por compartilhar comigo seu amor pelos livros.

A Jardson Ferreira e Waldenia Silva, por trilharem junto comigo todos os momentos do mestrado.

À Nayanna Carvalho e Thathiana Leite, pela força e por terem me impedido de desistir no início.

A Thayrone Ibsen, *my pudding*, por suas leituras e por compartilhar seu conhecimento, afeto e paixão pela literatura.

Ao psicólogo Everton Calado e ao neuropsicólogo Josivaldo Cassiano, que me ajudaram a entender, lidar com e superar os desafios da minha amiga dislexia.

A todos os escritores e escritoras, em qualquer época, que permitiram a um menino solitário o sonhar a partir de seus livros.

**Resumo:** Cineasta, escritor, diretor e multiartista, Tim Burton tem construído, em seus filmes, desenhos, poemas narrativos e romance, um projeto narrativo único. Suas fontes de inspiração são as narrativas góticas, fantásticas e os contos de fadas (SOARES; SIMÕES, 2008; NABIS, 2010); e suas criações mostram o forte apelo da literatura infantil e juvenil como traço evidente. Assim, Burton concretiza sua marca autoral, na qual, de modo recorrente, destacam-se aspectos do gótico, que adquire uma nova roupagem ao revisitar clássicos da literatura e do cinema de horror, partindo de um ponto de vista peculiar: o da imaginação infantil. Com enfoque específico sobre o longa *Frankenweenie* (2012), este trabalho parte da hipótese de que Burton se apropria de elementos já cristalizados da narrativa gótica, dando-lhes uma nova configuração e gerando, neste processo, efeitos inovadores. Sigo uma linha que acompanha a história da concepção do gótico, especialmente no âmbito da literatura (CUDDON, 1999), observando seus contornos enquanto gênero literário e atentando, também, aos seus elementos e efeitos (GROOM, 2012), para então alcançar a percepção do gótico como um modo literário (CUDDON, 1999; SÁ, 2019). Essas considerações subsidiam a parte analítica do estudo, que se organiza a partir de três enfoques: a figuração do medo individual e coletivo (DELUMEAU, 2009), observada em sua relação diegética com o gótico (LOVECRAFT, 1987) e com o distópico (KUMAR, 1987; CLAEYS, 2017); a representação do corpo morto e sua capacidade de gerar o medo da morte nos imaginários individual e coletivo (BLOCH, 1995; TUAN, 2005); e, por fim, uma exploração da estética pós-modernista da obra em foco, realizada à luz dos conceitos de pastiche e de paródia (COPATI; LAGUARDIA, 2013; HUTCHEON, 1989; FERNANDES, MAGALHÃES, 2018; SALES, 2020), e em associação a dois elementos cinematográficos – a matriz e a *mise-en-scène* (CORTEZ *et al.*, 2006). O presente estudo repensa as reconfigurações contemporâneas do gótico, identificando e refletindo sobre as formas pelas quais a reescritura das narrativas góticas, conforme realizada por Burton, provoca efeitos singulares, como o despertar da empatia por parte de jovens leitoras e leitores em relação à alteridade, metaforizada, nesta obra, por meio do monstruoso. Finalmente, saliento a contribuição desta dissertação para os estudos alinhados a releituras contemporâneas do gótico; para a fortuna crítica de Tim Burton; e para a área dos estudos de cinema, mais especificamente no campo das animações que se dirigem ao público infanto-juvenil e jovem adulto.

**Palavras-chave:** Tim Burton. Gótico. Cinema. *Frankenweenie*.

**Abstract:** Filmmaker, writer, director and multiartist, Tim Burton has built a unique narrative project in his films, drawings, narrative poems and novel. His sources of inspiration are the gothic, the fantastic and fairy tale narratives (SOARES; SIMÕES, 2008; NABIS, 2010), and his creations display the strong appeal of children and young adult literature as an evident trait. Hence, Burton realizes his authorial mark, in which aspects of the gothic are highlighted recurrently. His works acquire a new guise as they revisit literary and horror cinema classics, by starting from a peculiar perspective: that of children's imagination. With specific focus on the *Frankenweenie* (2012) feature film, this study sets off from the hypothesis that Burton appropriates elements already crystalized in the gothic narrative, imbuing them with a new configuration and generating innovative effects in this process. I draw a line which accompanies the history of the conception of the gothic, especially in the field of literature (CUDDON, 1999), observing its outlines as a literary genre and also paying attention to its elements and effects (GROOM, 2012); in order to reach the perception of the gothic as a literary mode (CUDDON, 1999; SÁ, 2019). These considerations subsidize the analytic part of the study, which is organized in three focal points: the figuration of individual and collective fear (DELUMEAU, 2009), observed in its diegetic relation to the gothic (LOVECRAFT, 1987) and the dystopian (KUMAR, 1987; CLAEYS, 2017); the representation of the dead body and its capacity to generate the fear of death in the individual and the collective imaginaries (BLOCH, 1995; TUAN, 2005); and, finally, an exploration of the post-modernist aesthetics of the work in focus, carried out in the light of the concepts of pastiche and parody (COPATI; LAGUARDIA, 2013; FERNANDES; HUTCHEON, 1989; MAGALHÃES, 2018; SALES, 2020), and in association with two cinematographic elements – the matrix and the *mise-en-scène* (CORTEZ *et al.*, 2006). This study reassesses the contemporary reconfigurations of the gothic, identifying and reflecting on the forms by which the rewriting of the gothic narrative, such as realized by Burton, provokes singular effects, such as the awakening of young readers empathy towards otherness, metaphorized by the monstrous element in the film. Finally, I stress this dissertation's contribution to the studies aligned with contemporary (re)readings of the gothic; to the critical studies on Tim Burton; and to the area of cinema studies, more specifically in the field of animations aimed at children and young adult audiences.

**Keywords:** Tim Burton. Gothic. Cinema. *Frankenweenie*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cidade de Nova Holanda. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	10
Figura 2 – Cartaz do filme. <i>Frankenweenie</i> , 2012. ....	13
Figura 3 – Cena de Victor prestes a desenterrar seu cachorro. <i>Frankenweenie</i> , 2012...	17
Figura 4 – Sparky dormindo sobre seu próprio túmulo. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	26
Figura 5 – Victor e seu <i>pet</i> após o experimento que traz de volta Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 2012. ....	35
Figura 6 – Cena da recriação de Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 2012. ....	36
Figura 7 – Sparky descansando sobre seu túmulo. <i>Frankenweenie</i> , 2012. ....	37
Figura 8 – Victor debruçado sob o corpo de Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 2012. ....	37
Figura 9 – Cartazes dos monstros/ <i>pet</i> do longa-metragem <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	40
Figura 10 – Elsa Van Helsing protegendo Edgar de sua própria criação, o loburato. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	42
Figura 11 – Sparky e Victor no sótão. <i>Frankenweenie</i> , 2012. ....	45
Figura 12 – Cão Abercrombie em uma das experiências de seu dono, Vincent Malloy. <i>Vincent</i> , 1982.....	50
Figura 13 – Jack Skellington e seu cão fantasma, Zero. <i>O Estranho Mundo de Jack</i> , 1993. ....	50
Figura 14 – Victor Van Dort abraçando seu cão esqueleto, Scraps. <i>A Noiva-Cadáver</i> , 2005.....	50
Figura 15 – Victor e seu cão morto-vivo, Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	50
Figura 16 – Sparky, depois de voltar à vida. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	54
Figura 17 – A senhora Frankenstein se assustando ao ver Sparky de volta à vida. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	56
Figura 18 – Victor e Sparky trabalhando no filme caseiro feito por Victor. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	59
Figura 19 – <i>Storyboard</i> do curta <i>Frankenweenie</i> , 1982. <i>The Museum of Modern Art</i> , 2009. ....	67
Figura 20 – Dr. Frankenstein e seu ajudante Igor no laboratório. <i>Frankenstein</i> , 1931..	69
Figura 21 – Victor e Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 1984 .....	69
Figura 22 – Victor e Sparky: <i>making of</i> de longa-metragem. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	69

Figura 23 – Victor e Sparky no sótão/laboratório. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	69
Figura 24 – Dr. Caligari com seu acompanhante, Cesare, e Jane. <i>O Gabinete do Dr. Caligari</i> , 1920.....	71
Figura 25 – Victor Frankenstein com seu companheiro canino Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	71
Figura 26 – A criatura de Frankenstein. <i>Frankenstein</i> , 1931.....	72
Figura 27 – Sparky, o cão morto-vivo. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	72
Figura 28 – A criatura de Frankenstein e sua noiva. <i>A Noiva de Frankenstein</i> , 1935... ..	73
Figura 29 – Sparky e Persephone. <i>Frankenweenie</i> , 1984.....	73
Figura 30 – Sparky e Persephone. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	73
Figura 31 – O Dr. Galigari. Fonte: <i>O Gabinete do Doutor Caligari</i> , 1920.....	74
Figura 32 – À esquerda, a sombra distorcida de Sparky projetada no lençol; à direita, Igor mostrando aos/ às colegas de classe seu peixe insivível. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	75
Figura 33 – Dr. Frankenstein e seu ajudante, Igor, violando túmulos. <i>Frankenstein</i> , 1931. ....	76
Figura 34 – Família Frankenstein se despedindo de seu cão Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 1984. ....	76
Figura 35 – Família Frankenstein se despedindo de seu cão Sparky. <i>Frankenweenie</i> , 2012. ....	76
Figura 36 – Dr. Frankenstein e seu ajudante, Igor, no laboratório. <i>Frankenstein</i> , 1931.	76
Figura 37 – Victor Frankenstein em seu laboratório/sótão. <i>Frankenweenie</i> , 1984.....	768
Figura 38 – Victor Frankenstein em seu laboratório/sótão. <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	76
Figura 39 – Sparky, <i>Frankenweenie</i> , 2012.....	76

## SUMÁRIO

Introdução – Um convite ao gótico à la <i>Frankenweenie</i> , de Tim Burton	10
Capítulo I – O gótico: inícios e trânsitos	17
Capítulo II – Entre a distopia e o gótico: o medo em <i>Frankenweenie</i>	26
Capítulo III – O tropo do corpo morto em <i>Frankenweenie</i>	44
Capítulo IV – <i>Frankenweenie</i> : estratégias fílmicas na reinvenção do modo gótico	58
Considerações finais – <i>Franken(stein)weenie</i>	78
Referências	87
Apêndice – Filmografia	94

## Introdução – Um convite ao gótico à *la Frankenweenie*, de Tim Burton



Figura 1 – Cidade de Nova Holanda. *Frankenweenie*, 2012.

Timothy Walter Burton, que futuramente ficaria mais conhecido como "Tim" Burton, nasceu em 25 de agosto de 1958, em Burbank, Califórnia, Estados Unidos. A família do pequeno Timothy, que consistia em seus pais e seu irmão mais novo, morava em um subúrbio comum, típico da classe média estadunidense. Em sua infância, Timothy gostava de ficar só, de desenhar e de brincar no cemitério local, como afirma o próprio Burton ao lembrar sua infância. As obras de Burton possuem um traço autobiográfico que remete às suas experiências da infância. Tais características são expressadas em torno de elementos e temas em suas produções:

Tendo crescido em Burbank, não havia cultura de museu. Nunca visitei um até a adolescência (a menos que você conte o Museu de Cera de Hollywood). Ocupava meu tempo vendo filmes de monstros, assistindo televisão, desenhando e brincando no cemitério local (BURTON, 2011, p. 6).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> No original: Growing up in Burbank, there wasn't much of a museum culture. I never visited one until I was a teenager (unless you count the Hollywood Wax Museum) [...] I occupied my time going to see monster movies, watching television, drawing, and playing in the local cemetery. Todas as traduções do inglês são de minha autoria, exceto nos casos em que os/as tradutores/as se encontram listados/as nas referências ao final.

Burton gostava também de assistir a filmes B de horror, com seus heróis e heroínas góticos, como *A Queda da Casa Usher* (1960), de Roger Corman, uma das obras cinematográficas que marcaram seu imaginário. Baseado no conto homônimo (“The Fall of the House of Usher”), de 1839, do escritor estadunidense Edgar Allan Poe, o longa-metragem apresenta, no papel de Roderick Usher, o “mestre do macabro” (FÜHR, 2016) Vincent Price, estrela dos filmes de terror e horror clássicos que influenciaram o cinema de Burton. O famoso ator serviu de inspiração para seu poema e curta-metragem *Vincent*, de 1982; e é citado em *Frankenweenie*, conforme veremos adiante.

A imaginação de Tim Burton, aliada ao seu interesse por filmes e livros e ao seu talento para desenho, levaram-no a realizar curtas-metragens, repletos de desenhos com esqueletos e monstros, durante seus anos escolares até 1976, ano em que lhe foi concedida uma bolsa de estudos no California Institute of the Arts (CalArts) (DE BAECQUE, 2012). Esta bolsa foi de extrema importância tanto para a vida acadêmica de Burton quanto para sua carreira. Em CalArts, pôde deixar fluir sua imaginação peculiar e se dedicar à sua arte, que ultrapassa as fronteiras do cinema.

Tim Burton tornou-se cineasta, escritor e multiartista, e vem construindo, em seus trabalhos (filmes – como produtor, animador, diretor e roteirista –, artes plásticas, poemas, romance), um projeto narrativo único, caracterizado por um estilo que utiliza jogos de luz e sombra, personagens pálidas com grandes olhos, remetendo à traços do expressionismo alemão, detalhes que explorarei ao longo dos capítulos. Suas fontes de inspiração são os elementos das narrativas góticas clássicas, fantásticas e dos contos de fadas (SOARES; SIMÕES, 2008; NABIS, 2010), com o forte traço da literatura infanto-juvenil sendo evidente em suas criações. Dentre seus trabalhos cinematográficos que dialogam com as narrativas góticas, destacam-se os filmes: *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990); *O Estranho Mundo de Jack* (1993); *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* (1999); *A Noiva-Cadáver* (2005); *Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* (2007); *Frankenweenie* (2012)<sup>2</sup>, baseado no curta metragem homônimo de 1984; e o curtametragem *Vincent*, de 1982<sup>3</sup>.

Os trabalhos de Burton não se limitam apenas ao cinema, como já apontado. O diretor escreveu algumas obras literárias, entre elas o romance *Anointed to Be You* (2010);

---

<sup>2</sup> Apesar de o foco do presente estudo recair sobre o longa de 2012, abordarei o curta no capítulo 4.

<sup>3</sup> Cf. a filmografia completa no Apêndice, 94, abaixo.

as coletâneas de poesia, nas quais predominam os poemas narrativos, *The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories* (1997) e *The Nightmare before Christmas* (1993). Certas características presentes em suas ilustrações – personagens pálidas, olhos grandes, paletas de cores escuras – reforçam os traços góticos e apontam para o hibridismo em sua produção artística como um todo. Recentemente, suas obras fílmicas vêm recebendo mais atenção da crítica, sendo estudadas no campo dos Estudos de Cinema, como ilustrado pelo livro *Tim Burton* (2010), de Antoine De Baecque, e pela coleção *Masters of Cinema* (2010), de Aurélien Ferenczi. Além do público literário e do cinema, há também os/as admiradores/as de suas obras visuais. Seus desenhos, esculturas e pinturas têm sido expostos em galerias ao redor do mundo, como, por exemplo, a amostra contida no livro *Tim Burton*, publicado pelo Museu de Arte Moderna de Nova York, em 2009. Esta trajetória inclui uma exposição no MIS (Museu da Imagem e do Som), realizada em São Paulo em 2016. Nota-se, então, que se trata de um artista/autor multimídia, ou um multiartista, cuja produção híbrida vem provocando a atenção de olhares também múltiplos.

Situado no campo dos Estudos Literários e Culturais, o presente trabalho versa sobre a versão de 2012 do longa-metragem *Frankenweenie*, e justifica-se não apenas pelo crescimento da difusão das obras do autor e pelo reconhecimento de sua importância, mas, acima de tudo, pela ampliação das teorizações sobre o gótico e suas reconfigurações nas obras cinematográficas de Burton, enfatizando os elementos que as narrativas fílmicas do referido autor, especialmente a obra em estudo, possuem em relação a obras literárias clássicas compostas no modo gótico, observando como os elementos combinados produzem, neste filme, uma forma mais fluida, que atinge novos efeitos quando comparados aos elementos cristalizados nos textos literários góticos.

*Frankenweenie* é um longa-metragem animado em 3D, lançado em 2012 e produzido em preto e branco, na técnica *stop motion*<sup>4</sup>, dirigido e produzido por Tim Burton, com roteiro de John August, que, por sua vez, é baseado no roteiro do curta-metragem homônimo de 1984, de Tim Burton e Leonard Ripps. O filme ganhou o prêmio

---

<sup>4</sup> *Stop motion* (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento (CIRIACO, 2009). Esta técnica será explorada no Capítulo 4, no contexto da análise do processo de composição fílmica de *Frankenweenie*.

Saturn de Melhor Filme de Animação e foi indicado ao Oscar (2013), ao Globo de Ouro (2013), ao BAFTA (2013) e ao Prêmio Annie (2013) de Melhor Filme de Animação.



Figura 2 – Cartaz do filme *Frankweenie*, 2012.

O enredo gira em torno do pequeno Victor Frankenstein, um garoto que perde seu cão Sparky num acidente de carro. Victor tenta trazer Sparky de volta à vida em seu laboratório – montado no sótão de sua casa e composto pelos eletrodomésticos de sua mãe e outras bugigangas – depois de seu professor de ciências, o Sr. Rzykruski, ensinar sobre bioeletricidade. A tentativa de ressuscitar Sparky é bem sucedida, mas isso acarreta consequências desastrosas, como a descoberta e a reutilização da técnica de Victor para ressuscitar vários mascotes de seus amigos e amigas, gerando um pandemônio na pequena cidade de Nova Holanda. O longa-metragem de Tim Burton apresenta nuances do gótico, como já sugere o seu título “*Frankweenie*” composto por duas partes: *Franken*, numa referência direta ao personagem cientista Victor Frankenstein (do romance de Shelley e dos filmes nele baseados); e *weenie*, que evoca vários significados, dentre eles, iniciando com os sentidos dos dicionários *Oxford* (1993, via a grafia anterior de *weeny*, que significa “pequeno”, “menor”) e *Urban* (2020), refere-se à uma pessoa desprezível, insignificante, fracote. Na gíria norte-americana, pode ser “salsicha” (em alemão: *wiener*), inclusive em alguns desdobramentos culturais originados desta última, como quando *weenie* é usado em associação aos cães da raça Dachshund (ou Teckel), também apelidado de cachorro salsicha.

A junção dessas duas palavras na obra fílmica de Burton é muito relevante, uma vez que todos estes sentidos convergem tanto em relação ao protagonista Victor quanto ao seu cãozinho Sparky: Victor nos é apresentado como aquela criança diferente das demais, tida como um “fracote” pela turma; e Sparky, um cão de pernas curtas e corpo alongado, um corpo revivificado como a criatura de Frankenstein da obra clássica, é um ser desprezado e temido. Ambas as personagens, o menino e seu cão, impulsionam a narrativa do longa-metragem. Assim, pela plurissignificação apontada, *Frankenweenie* já suscita a versão leve e paródica do clássico de horror, o que é central para a presente leitura, conforme demonstro com a análise proposta. A temática abordada no filme é tensa e envolve a perda, a morte, o medo etc. Porém, o tratamento dado aos temas pode ser considerado leve. No longa-metragem, o roteiro os expõe de modo que a construção de sua linguagem estabeleça um prisma de leveza, ainda que a perda de um ente querido e o luto perpassa a infância e a amizade – esta mantendo um elo com o medo e a solidão.

Iniciando a rota que proponho para a presente dissertação, o primeiro capítulo dedica-se a explorar o gótico dentro do campo dos Estudos Literários e Culturais. Traçando uma linha de interpretação da palavra gótico, desde sua concepção no âmbito da literatura, com base em J. A. Cuddon (1999), e também da noção de gótico enquanto gênero literário, atentando também aos seus elementos e efeitos estudados por Nick Groom (2012), problematizo este enquadramento como gênero literário, na esteira das argumentações propostas por Alastair Fowler (2014). Em seguida, alcanço o ponto que mais interessa neste percurso: a percepção do gótico como um modo literário, postulada por J. A. Cuddon (1999) e por Daniel Sá (2019). Finalizo este capítulo tratando da expansão do potencial das narrativas góticas do campo literário para o cinematográfico, seguindo o pensamento de Alex Martoni (2011), Aparecido Rossi (2008) e Daniel Sá (2019).

O segundo capítulo explora um dos pontos de convergência entre o gótico e o distópico: a figuração do medo. Esta convergência permite-nos analisar as aproximações entre esses dois modos narrativos. Para tal, parto dos estudos sobre a história do medo (DELUMEAU, 2009), com foco em duas categorias, o medo individual e coletivo, apoiado nas ideias sobre a caracterização do gótico (LOVECRAFT, 1987) e do distópico (KUMAR, 1987; CLAEYS, 2017). Também utilizo, nesta seção, trabalhos de estudiosos/as dedicados/as à obra de Tim Burton, como Aurélien Ferenczi (2010), Jenny He & Ron Magliozzi (2011) e Antoine De Baecque (2011). Para analisar as aproximações

entre as duas categorias, individual e coletivo, no que concerne à representação do medo, exploro dois elementos da narrativa, a caracterização das personagens e do espaço, selecionando trechos do filme *Frankenweenie*, para apontar que, na obra de Burton, o cientista maluco, o monstro/*pet*, o cemitério, o laboratório e o parque são elementos recorrentes na estética do gótico e da distopia, engendrando sentidos diferenciados em sua reconfiguração contemporânea.

No terceiro capítulo, saliento o tropo do corpo morto e sua capacidade de gerar o medo da morte no imaginário individual e coletivo (BLOCH, 1995; TUAN, 2005). Um bom exemplo é o mito moderno da biologia: o humano artificial criado em *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno*, romance epistolar de Mary Shelley, de 1818. No romance de Shelley, temos um corpo reconstruído a partir de cadáveres, que causa repulsa até mesmo em seu próprio criador, o doutor Victor Frankenstein. O capítulo foca na caracterização dos cadáveres de animais de estimação, especialmente dos cães, figura que aparece repetidamente ao longo da cinematografia de Tim Burton sob vários tipos, como cão zumbi, cão esqueleto, cão fantasma e cão monstro. Evidencio Sparky, cão de estimação de Victor, que pode ser entendido como uma versão canina para crianças de *Frankenstein* (DE BAEQUE, 2005). Sparky é lido como metáfora de um corpo tanto distópico quanto gótico, pois possui uma estética visual monstruosa que pode despertar repulsa, nojo e medo em seus/suas telespectadores/as (CHAPLIN, 2011). As imagens dos corpos de monstros sobrenaturais ou artificiais – criados em laboratórios – surgem em ambas as narrativas distópicas e góticas.

Finalmente, no quarto e último capítulo, abordo as estratégias que compõem a estética imagética do longa-metragem *Frankenweenie* a partir da exploração de efígies cristalizadas na tradição gótica, enfocando especialmente o já mencionado clássico *Frankenstein*, de Mary Shelley, por meio de dois blocos analíticos. No primeiro bloco, trato dos conceitos de pastiche e paródia (HUTCHEON, 1989; COPATI, LAGUARDIA, 2013; FERNANDES, MAGALHÃES, 2018; SALES, 2020), cujas características permitem uma aproximação com as sobreposições, na obra de Burton, de narrativas anteriores, como o romance, os filmes de Whale e o curta-metragem original. Em relação a estas narrativas, observo a incorporação, em *Frankenweenie*, de imagens recorrentes na tradição da literatura e do cinema de horror, sob novas perspectivas. Para o segundo bloco de análise, destaco dois elementos cinematográficos – a matriz e a *mise-en-scène* (CORTEZ *et al.*, 2006) –, fundamentais para compreender a cinematografia desenvolvida

por Burton, em que o diretor (re)constrói os elementos do modo gótico. A paródia, o pastiche, a matriz e a *mise-en-scène* possibilitam uma análise em que a composição imagética de Burton se faz presente – o desenho, os lugares, o uso de luz e sombra, a opção pelo branco e preto, entre outros – se misturam e dão o tom burtonesco no longa-metragem, adicionando novas camadas como o cômico junto aos elementos cristalizados do modo gótico.

## Capítulo I – O gótico: inícios e trânsitos



Figura 3 – Cena de Victor prestes a desenterrar seu cachorro. *Frankenweenie*, 2012.

Tracejar uma linha de interpretação da palavra gótico nos levará a pontuar diferentes noções a partir de contextos históricos distintos, uma vez que ela está associada, durante seu longo trajeto de uso, a inúmeros significados e movimentos artísticos, literários e musicais, como o rock dos anos de 1980, e até mesmo vinculada a tribos germânicas, quando mencionada pela primeira vez em 98 d.C. (GROOM, 2012). Dentro do campo dos Estudos Literários e Culturais, o gótico vem sendo associado a uma determinada estética e a um modo literário caracterizado pelo horror, o terror e o estranho, por sua vez derivado do estilo arquitetônico que predominou na Europa ao final da Idade Média, renomado pela arquitetura das catedrais, com arcobotantes, arcos e abóbadas ogivais, formas esguias e grandes vitrais. O gótico na arquitetura dos séculos XI-XIII, que recebe o nome em retrospecto, está ligado à religiosidade feudal. Já quando aparece na literatura, no século XVIII, o gótico apropria-se também dessa percepção, dessa religiosidade feudal sob um prisma negativo, como vestígio de um passado tirânico e opressor. O gótico igualmente representa o orgulho de um passado de vitórias e conquistas. Então, no século XVIII, o significado da palavra gótico é ambíguo. Assim, tais cenários, inspirados por esta arquitetura dos séculos XI-XIII, foram versados largamente nas narrativas literárias, chegando a alcançar o cinema, uma expressão artística relativamente recente, que contribuiu fortemente para a cristalização de uma

linguagem estética que está relacionada às narrativas góticas que circulam no imaginário coletivo e abordam as ansiedades e os medos da humanidade, gerando efeitos impactantes em pontos nevrálgicos de seu público. Conforme descreve Sá, o trajeto acima descrito tem continuidade, na contemporaneidade, por meio da arte e das novas mídias. Nas palavras do estudioso:

Inicialmente, a palavra gótico era apenas um adjetivo relacionado aos Godos, uma tribo de cultura germânica que ajudou a derrubar o Império Romano. Hoje, o gótico já se estabeleceu como substantivo e, na língua inglesa, por vezes é até usado como verbo — to gothicize — [...] a aceção de gótico que mais nos interessou debater foi a de matriz artística-cultural, uma forma de expressão que tem suas origens na arquitetura e na pintura medieval, que ressurgiu na literatura e continua reaparecendo nas novas mídias e na arte contemporânea, tornando-se porta-voz das ansiedades, dos medos e das sombras que são inerentes à humanidade. (SÁ, 2019, p. 11)

Dentro dos Estudos Literários, por muitas vezes, o gótico é categorizado usualmente como um gênero literário que abarca romances que tratam de narrativas ficcionais vinculadas ao medo, ao horror e ao sobrenatural. Com base em J. A. Cuddon, atinamos para uma percepção do gótico enquanto um gênero literário: “Um tipo de romance<sup>5</sup> muito popular a partir dos anos 1790 em diante, até a década de 1820. Teve uma influência considerável na ficção [...] e é de muita importância na evolução da história de fantasma e da história de horror” (1999, p. 335).<sup>6</sup> Tal percepção do gótico deixa vago quais são as principais características e elementos que compõem este tipo de romance. Os traços que caracterizam uma obra alinhada à estética gótica foram reunidos pela primeira vez no romance que é tido como inaugural por trazer em si elementos que seriam considerados importantes para as narrativas góticas: *O Castelo de Otranto*, de 1764, de Horace Walpole, a partir do qual o gótico passa a ser reconhecido como um modo literário específico:

*O Castelo de Otranto* apresenta e, por ser a primeira obra do gênero, estabelece todos os elementos característicos da literatura gótica, ou seja, tudo que é conhecido como a *maquinaria gótica*: já um espaço insólito (no caso o castelo, mas poderia ser também prisões, florestas ou cemitério), normalmente

---

<sup>5</sup> Quanto aos romances, nos estudos literários em língua inglesa, estes referem-se, mais especificamente, a um tipo de narrativa “cujo único atributo comum é que [...] são extensas peças de ficção em prosa” (CUDDON, 1998, p. 477), importantes antecessoras do gótico. O popular “romance” europeu, particularmente no século XVIII, pode assumir a forma de um romance ou de uma novela. O romance conforme o reconhecemos hoje – *novel* em inglês – consolida-se a partir do século XIX.

<sup>6</sup> No original: A type of romance (q.v.) very popular from the 1760s onwards until the 1820s. It has had a considerable influence on fiction (still apparent in 1990s) [...], and is of much important in the evolution of the ghost story and the horror story.

estrangeiro (que é sempre exótico e desconhecido), e a história se passa na Idade Média (característica temporal do gênero, diretamente mencionada ou insinuada pelo espaço); o medo, o terror e o horror. (ROSSI, 2008, p. 66; grifo no original).

Dentre os componentes apontados acima que entram na montagem da maquinaria gótica em *O Castelo de Otranto*, o medo torna-se uma característica forte tanto desse romance quanto dos que viriam. Assim, as narrativas góticas compartilham uma combinação de elementos e temas entre si, configurando uma estética distinta que surge na literatura, posteriormente alcançando o cinema.

Esta percepção de gênero pode ser alinhada ao pensamento de David Stevens em sua perspectiva de como escrever e pensar sobre o gótico, o que me permite abordar analiticamente tais obras – sejam elas no suporte do romance ou do filme. Stevens levanta questões como: “Um senso de gênero: que tipo de texto é esse? Uma apreciação de propósito: quem escreveu o texto? Para quem? Quando? Clareza sobre o público: quem lê o texto? De quais maneiras pode ser lido?” (2000, p. 112).<sup>7</sup> Neste contexto de questionamentos diante de uma obra gótica, Nick Groom (2012) traça um panorama geral dessa estética narrativa, de seus elementos e efeitos. No livro *The Gothic: a Very Short Introduction*, o crítico propõe “sete tipos de obscuridade” presentes em um romance gótico, que são:

- 1- Meteorológica: névoas, tempestade;
- 2- Topográfica: florestas impenetráveis, abismos, desfiladeiros;
- 3- Arquitetônica: torres, prisões, mosteiros e conventos;
- 4- Material: marcas, véus, disfarces, cortinas esvoaçantes, armaduras, tapeçarias;
- 5- Textual: rumores, manuscritos, narrativas inseridas, histórias-em-histórias (*mise en abyme*);
- 6- Espiritual: religioso, mistério, ocultismo, condenação;
- 7- Psicológica: sonhos, visões, alucinações, drogas, sonambulismo, loucura, duplos, presenças fantasmagóricas, esquecimento, morte, assombrações.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> No original: A sense of genre: what type of text is this? An appreciation of purpose; who wrote the text? For whom? When? Insights into audience: who reads the text? In what ways may it be read?

<sup>8</sup> Cf. Groom, 2012, p.77-78.

Estes elementos sempre estiveram nas narrativas, como nas peças teatrais, poemas, canções, baladas, romances, quadrinhos, filmes, pinturas, esculturas, entre outras, sejam elas na tradição oral ou em textos literários impressos. O romance gótico tornou-se, e ainda é muito popular, como afirma Cuddon, na citação acima. Podemos também perceber a presença do gótico em vários livros, filmes, quadrinhos e séries, nos quais figuram os sete elementos elencados por Groom. Tais elementos são inter cruzados e sistematizados para poder gerar uma estética gótica ou um discurso<sup>9</sup>, que tem como um de seus pilares o medo (ROSSI, 2008), seja ele externo à diegese ou interno a ela. Esta estética evidencia o medo como uma das principais características já contidas nas narrativas góticas pioneiras, papel que já havia sido salientado por Mary Shelley, na introdução do seu livro *Frankenstein ou o Prometeu moderno*, ao tratar do processo de composição desta obra clássica do gótico, publicada em 1818, conforme pode-se ler no trecho que segue:

Eu, de minha parte, tentava pensar numa história – uma história capaz de fazer frente àquelas que nos inspiraram a empreender tal tarefa. Uma história que pudesse trazer à tona os medos secretos de nossa natureza e que despertasse um terror capaz de nos fazer estremecer – uma história que deixasse o leitor[a] com medo de olhar ao redor, que lhe enregelasse o sangue e lhe acelerasse as batidas do coração. Se eu não atingisse esses objetivos, minha história de terror não seria digna do nome. (2014, p.10)

Mary Shelley demonstra uma certa consciência nas questões da inserção do medo em sua história – o plano intradieético – dos efeitos que os elementos da narrativa podem causar em seus/suas leitores/as ao trazer à tona tal sentimento em seu plano extradieético.<sup>10</sup> Esta sensação é cuidadosamente trabalhada na escrita da autora nesses dois planos para que seu objetivo – causar medo em seu público – fosse alcançado.

Conceituar o gótico como um gênero literário exige uma atenção maior aos elementos e temas que compõem este estilo narrativo de estética única, em que os medos

---

<sup>9</sup> Uma narrativa gótica não precisa conter todos esses elementos para se caracterizar como tal. A presença de alguns desses elementos propostos por Groom (2012) pode permitir uma argumentação de que estamos diante de uma história potencialmente gótica

<sup>10</sup> O filósofo anglo-irlandês, Edmund Burke (1729-1797) discute o conceito de sublime no livro *Uma Investigação Filosófica Sobre a Origem de Nossas Ideias do Sublime e do Belo*, primeiramente publicado na Inglaterra em 1757. Burke entende o sublime como nossa paixão mais forte, enraizada no medo, quando estamos diante de algo belo e terrível, como o oceano, que nos deixa com o sentimento de pequenez, gerados por uma situação não real. “Chamo de sublime tudo que incita um deleite. As paixões pertencentes à autopreservação são as mais fortes de todas” (1993, p. 58). A consciência da inserção do medo que Mary Shelley, assim como outros/as romancistas góticos demonstram dialogar com as ideias deste filósofo.

e anseios presentes no imaginário coletivo estão imbricados no enredo e em seus componentes narrativos. Os elementos pertencentes às narrativas góticas aproximam-se dos temas do “eu” e do “tu” teorizados por Tzvetan Todorov (2010), tratados sob a ótica do fantástico. O fantástico faz vislumbrar, como se sob uma espécie de lente de aumento, temas do “eu” – a psicose, a loucura, a infância, o duplo, a matéria e o espírito, as múltiplas personalidades, a metamorfose, o eu e o mundo – e do “tu” – o desejo sexual, a religião, o incesto, o amor homossexual, o amor a vários/as, a necrofilia, a crueldade, o (não) prazer, a morte e o desejo, o diabo e a libido, a figura materna e o sagrado. As narrativas góticas são capazes de despertar, em seu público leitor – que, em se tratando de um/a leitor/a ocidentalizado/a e da classe média, está apto/a a reconhecê-las em diversos meios –, uma resposta emocional, cognitiva, geralmente associada ao medo. Estes traços específicos pertencentes ao universo gótico podem ser encontrados em livros, filmes, quadrinhos etc. Como aponta Kelly Hurley:

Eu entendo “gótico” como um gênero composto por textos que foram considerados “populares”; que implantam uma trama sensacionalista e cheia de suspense; que praticam a inovação narrativa apesar do uso frequente de certos elementos repetitivos do enredo; que retratam fenômenos sobrenaturais ou aparentemente sobrenaturais ou de outra forma demonstram uma relação mais ou menos antagonista com a prática literária realista; que buscam ativamente despertar uma forte resposta afetiva (nervosismo, medo, repulsa, choque) em seus [e suas] leitores[as]; que se preocupam com a insanidade, histeria, ilusão e estados mentais alternativos em geral; e que oferecem representações altamente carregadas e muitas vezes graficamente extremas de identidades humanas, sexual, corporal e psíquica. [...] também é útil pensar o gênero em termos do que Annette Kuhn chama de “instrumentalidade cultural”: como um gênero funciona dentro da cultura que o produz e consome, como ele expressa algo significativo ou negocia algum problema saliente para seus leitores[as]. O gótico é corretamente, embora parcialmente, entendido como um gênero cíclico que ressurge em tempos de tensão cultural a fim de negociar as ansiedades de seus [e suas] leitores[as], trabalhando através deles de forma deslocada (algo como sobrenaturalizado). (2015, p. 194)<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> No original: I understand “Gothic” as a genre comprised of texts that have been deemed “popular”; that deploy sensationalist and suspenseful plotting; that practice narrative innovation despite the frequent use of certain repetitive plot elements; that depict supernatural or seemingly supernatural phenomena or otherwise demonstrate a more or less antagonistic relation to realist literary practice; that actively seek to arouse a strong affective response (nervousness, fear, revulsion, shock) in their readers; that are concerned with insanity, hysteria, delusion, and alternate mental states in general; and that offer highly charged and often graphically extreme representations of human identities, sexual, bodily, and psychic. [...] it is also useful to think of genre in terms of what Annette Kuhn calls its “cultural instrumentality”: how a genre functions within the culture that produces and consumes it, how it expresses something significant, or negotiates some salient problem, for its readership. The Gothic is rightly, if partially, understood as a cyclical genre that reemerges in times of cultural stress in order to negotiate anxieties for its readership by working through them in displaced (something supernaturalised) form (HURLEY, 2015, p. 194)

Assim, analisando com mais atenção os elementos e temas que articulam o gótico em suas manifestações culturais e literárias, torna-se difícil enquadrá-lo nas estruturas rígidas de um gênero literário, o que pode, por muitas vezes, reduzi-lo em termos de potenciais transformações e mutações. A capacidade narrativa de um gênero pode abranger os diversos suportes na contemporaneidade, mas acaba sendo limitada em si própria e na capacidade de reconhecimento de seus/suas leitores/as, do público que o consomem. Um/a leitor/a de horror, por exemplo, é capaz de reconhecer com facilidade uma obra do gênero, pois este pode ser mais rígido. Fowler aponta adequadamente, no trecho abaixo, as limitações da concepção do gênero literário:

O gênero, limitado por sua carapaça de estrutura rígida, eventualmente esgota suas possibilidades evolutivas. Mas o modo equivalente, flexível, versátil e suscetível a novas combinações, pode gerar uma multidão compensatória de novas formas genéricas. Pois o modo foi abstraído de um gênero histórico concreto existente. Este último, intimamente ligado a formas sociais específicas, pode morrer com elas. Mas o modo corresponde a uma atitude ou postura poética um tanto mais permanente, independentemente de suas personificações contingentes particulares.<sup>12</sup> (FOWLER, 2014, p. 214).

Para ultrapassar os limites que a concepção de gênero literário pode potencialmente impor às obras, impossibilitando sua expansão e desenvolvimento passível a novas formas, como aponta Fowler acima, que potencialmente levará à renovação de elementos e temas, dando margem a novas produções e leitura. Podemos abarcar tal percepção do modo literário que possibilita uma flexibilidade a novas combinações ao gótico. Uma boa definição para o gótico no âmbito dos Estudos Literários baseia-se na noção de modo literário. Segundo Cuddon, o entendimento desse termo aproxima-se sinonimicamente de modo ou tipo, na sua relação com o gênero. Acerca disso, o autor explica:

[...] Ele está associado a método, maneira e estilo. Alguns tendem a descrever a ficção científica como um modo em vez de um gênero. Talvez, também, a

---

<sup>12</sup> No original: The genre, limited by its rigid structure carapace, eventually exhausts its evolutionary possibilities. But the equivalent mode, flexible, versatile, and susceptible to novel commixtures, may generate a compensating multitude of new generic forms. For the mode was abstracted from an existing concrete historical genre. The latter, closely linked to specific social forms, is apt to perish with them. But the mode corresponds to a somewhat more permanent poetic attitude or stance, independent of particular contingent embodiments of it.

história de terror possa ser considerada mais um modo do que um gênero. (1999, p. 441).<sup>13</sup>

O modo literário consegue abranger em si a forma, o método, a maneira e o estilo que, em se tratando do gótico, é caracterizado pelas obscuridades, como aponta Groom (2012). Os desdobramentos do gótico podem ser observados na música, nos quadrinhos, no teatro e no comportamento social (sobretudo nos anos 1980).

O cinema também se apropria de elementos do gótico, atravessando vários desses prismas. Para Daniel Sá,

o gótico não opera sob um único paradigma, trata-se de um modo flexível que se adapta a diversas formas culturais e dinâmicas ideológicas oriundas de muitas vertentes. Indeterminação, ambivalência e multiplicidade são conceitos centrais ao gótico já que nem em obras ficcionais e criativas nem nos estudos críticos e teóricos o gótico segue um padrão. Tanto as obras de ficção quanto as obras críticas servem apenas para expandir e reinventar os parâmetros estilísticos e discursivos, de forma a produzir uma multiplicidade de góticos. (SÁ, 2019, p.14-15)

A multiplicidade do gótico e sua flexibilidade de aparecimento em novas formas culturais, aludidas por Sá (2019), alinham-se ao entendimento do presente estudo acerca do gótico enquanto modo literário. O modo permite abarcar novas possibilidades de composição dos espaços e das personagens dentro das narrativas que apresentam elementos comuns ao gótico. Vale ressaltar que o entendimento do gótico, sob o prisma do modo literário, não retira a visibilidade dos estudos que o caracterizam como gênero. Esclareço, porém, que o olhar proposto por este estudo reescreve a leitura desse conceito ao abarcar o gótico sob a perspectiva do modo.

A expansão do potencial das narrativas góticas, nas mais variadas manifestações culturais na história, desenha um percurso do campo literário para o cinematográfico. Conforme já reconhecido, “[o] mecanismo de funcionamento da psicologia do medo do gênero gótico [...] muito tempo depois será largamente empregado pelo cinema de terror e suspense” (ROSSI, 2008, p. 66). Isso é mais notável principalmente nas décadas de 1930 e 1940, tempo em que o cinema de horror clássico se estabilizou e várias obras do romance gótico foram adaptadas, como o já mencionado *Frankenstein*, *Drácula* e alguns contos de Edgar Allan Poe. Essa atmosfera de horror engendrada pela combinação dos

---

<sup>13</sup> No original: It is associated with method, manner and style (q.v.). Some incline to describe science fiction (q.v.) as a mode rather than a genre. Perhaps, too, the horror story (q.v.) may be regarded as a mode rather than a genre.

elementos listados acima, presentes nas obras de Shelley, Stoker e Poe<sup>14</sup>, seguramente causam medo em seus/suas leitores/as, o que não é negligenciado pelo crescente aparato cinematográfico, principalmente na primeira metade do século XX. Rossi salienta o trânsito do gótico da narrativa literária para fílmica nos seguintes termos:

A psicologia de medo do gênero gótico se assenta basicamente sobre três pilares fundamentais: o estranho, o terror e o horror. Na grande maioria das vezes, esses três pilares estão sobrepostos uns aos outros, sendo praticamente impossível separá-los. Contudo, o mecanismo de funcionamento da psicologia do medo do gênero gótico, [...] muito tempo depois será largamente empregado pelo cinema de terror e suspense. (2008, p.66)

É fato que o cinema vem recriando obras literárias para a sua própria linguagem desde o seu surgimento. Em outras palavras, ele vem reutilizando os elementos das narrativas do gótico literário para, por sua vez, construir uma narrativa audiovisual, que envolve os/as espectadores/as, levando-os/as a uma ilusão e dando-lhes prazer, além de despertar-lhes o desejo de saber o que vai acontecer na história (i.e., instigando suspense). Assim como acontece com as narrativas impressas e orais, os filmes causam efeito semelhante.

Narrativas góticas, seja nas páginas ou nas telas, são testemunhos inextricáveis não apenas do período em que foram produzidas, mas, também, da época em que estão sendo lidas. Por exemplo, em 1818, *Frankenstein* atualizou o mito de Prometeu, alertando sobre a relação entre húbriis e novas tecnologias, que naquele momento era a eletricidade. (SÁ, 2019, p.12)

Narrativas góticas literárias ou cinematográficas, como aponta Sá (2019), são constituídas de elementos como os elencados por Groom, estes entrecruzados nas obras, a ponto de sua audiência reconhecê-las em diversos suportes como nos livros, pinturas, esculturas, quadrinhos, filmes, canções etc. como *Frankenstein*, com seus temas como a ciência, a criação, as novas tecnologias entre outros, que podem ser encontrados em diversas obras, incluindo largamente na cinematografia. O cinema possui um papel muito importante para o modo gótico, reafirmando o testemunho histórico das obras góticas, ressaltando seus elementos e temas, adicionando mais camadas de sentido e de técnicas às suas formas de expressão cultural. O cinema também vem sendo um dos responsáveis pela longevidade do gótico, as obras cinematográficas construíram fortemente para que obras como *Drácula* e *Frankenstein* se tornassem populares hoje no imaginário coletivo

---

<sup>14</sup> Como afirma Dick, “[n]o tipo básico do filme de horror – fantasmas, criaturas, dupla personalidade e cientistas loucos se estabilizaram entre 1930 e 1949” (1998, p. 122).

ocidental. Graças à representação imagética de espaços sombrios e melancólicos, de cenários escuros com prédios em ruínas, da presença do sobrenatural, representado na figura de monstros característicos das narrativas góticas, como nos lembra Groom (2012). Ao incorporar os elementos e a linguagem do gótico, o cinema vem contribuindo para que este modo esteja sempre presente, atraindo o público, renovando essa linguagem. Neste mesmo sentido, Martoni afirma que “[o] cinema não é só um dos responsáveis pela permanência da ficção gótica na contemporaneidade, mas também sob o ponto de vista teórico, tem contribuído para pensar as especificidades dessa forma de expressão estética” (2011, p. 4).

Tais narrativas góticas, que foram surgindo como desdobramentos da tradição oral de contar histórias, chegando ao romance gótico e, em seguida, ao cinema, influenciaram os trabalhos cinematográficos e poéticos de Tim Burton, que se apropriou de seus elementos e os reconfigurou em uma nova roupagem, dando nova leitura ao gótico no campo do cinema contemporâneo, conforme aponto a seguir, com a leitura do longa-metragem *Frankenweenie*. Nos capítulos que seguem, analiso as aproximações e configurações do modo gótico no que concerne à representação dos elementos, conforme o cinema desse diretor, tanto no plano narrativo quanto no plano visual no longa-metragem, explorando temáticas que se materializam em personagens e nos espaços que eles ocupam, como por exemplo, o cientista maluco, o monstro-*pet*, o cemitério, o laboratório. Nos capítulos que seguem, aponto a reconfiguração contemporânea da reescritura do gótico por Tim Burton recorrendo a diferentes caminhos possíveis. O próximo capítulo nos leva a uma aproximação entre os modos narrativos gótico e distópico, pelo viés da representação do medo, o que é visto como um dos traços composicionais de *Frankenweenie*.

## Capítulo II – Entre a distopia e o gótico: o medo em *Frankenweenie*



Figura 4 – Sparky dormindo sobre seu próprio túmulo.  
*Frankenweenie*, 2012.

Um dos pontos que nos permitem construir uma via de comunicação literária entre o gótico e a distopia é indubitavelmente o medo, permeando os ambientes escuros e desconhecidos destas, nas quais se vislumbra seu espectro. Mas por que este medo? O que leva certas narrativas a suscitar esse sentimento tão primitivo quanto o próprio ser humano? Nas próximas páginas, veremos o que é esse antigo sentimento, conforme o apresentam Jean Delumeau (2009) e Yi-fu Tuan (2005); como ele aparece no modo gótico, especificamente via H. P. Lovecraft (1927)<sup>15</sup>; e como ele também se encontra nas origens de espaços distópicos, conforme aponta Gregory Claeys (2017). Por fim, por meio de uma análise de trechos e imagens do filme, observo como o medo se faz presente na narrativa fílmica contemporânea de *Frankenweenie*.

---

<sup>15</sup> A edição consultada foi a de 1987, listada nas referências.

O medo é um dos sentimentos mais antigos da história da humanidade. Inerente ao ser humano. Ele permite-nos ficar em alerta contra uma ameaça, seja ela real ou imaginária. Foi o medo que possibilitou aos nossos antepassados reconhecer ameaças na floresta à noite, por exemplo, como um grande lobo rodeando um grupo. Foi também ele o responsável pelo surgimento de narrativas imaginárias, provocadas por simples barulhos desconhecidos entre as árvores. H. P. Lovecraft chega a afirmar que de forma bastante questionável lida com esta emoção de forma absoluta:

A emoção mais forte e mais antiga do homem [e da mulher] é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestaram esses fatos, e a sua verdade admitida deve firmar para sempre a autenticidade e dignidade das narrações fantásticas de horror como forma literária. (LOVECRAFT, 1987, p.1)

O medo permitiu que nós pudéssemos aprender com as experiências oriundas do contato com as ameaças externas, reais ou não. Assim, o medo ajudou a moldar nosso comportamento individual e coletivo.

Destas experiências, o conhecimento foi transmitido, inicialmente, através das narrativas orais; visto que a habilidade de narrar é inerente à toda humanidade, podemos reconhecer e contar pequenas narrativas desde muito cedo (CULLER, 1999). Nesse percurso, o medo contribuiu para a construção de narrativas, que, ao explorá-lo, atraem ouvintes, leitores/as, espectadores/as desde tempos já esquecidos. Uivos e pegadas de lobos no escuro da floresta tornaram-se lendas de lobisomens; corpos contorcidos em seus túmulos e com um pouco de sangue na boca tornaram-se as narrativas vampirescas. Ou, ainda, narrativas de deuses/as que poderiam interferir de maneira mesquinha e, às vezes, violentas nas vidas dos heróis e heroínas, levando a humanidade a temê-los/as.

Já nas histórias para as crianças, o medo tem sido instrumento didático para o ensino de princípios morais por longos séculos. Tuan aponta que “[u]m método comum usado para disciplinar as crianças é inculcar-lhes medo, inclusive de figuras vingativas, como o bicho-papão, bruxas e fantasmas” (2005, p.15). Dessa forma, com o surgimento do romance e, mais adiante, do cinema, produtos da crescente exploração da habilidade humana de narrar nas variadas linguagens, houve uma apropriação desse sentimento antigo, metaforizado sob novas formas. Porém, enquanto nas comunidades primitivas o medo era algo palpável e real, com o impacto das novas tecnologias narrativas, floresce uma outra vertente, o que nos dá uma certa segurança como receptores e receptoras. Trata-se dos novos suportes que materializam essas narrativas imaginativas como os livros, o

cinema e os videogames, que propõem uma experiência de contato com medo de uma forma segura, sem colocar em risco a vida.

No entanto, não apenas o medo do desconhecido vem assombrando a humanidade no decorrer de milênios. Uma única certeza nos tem perturbado e enlouquecido: a morte, como germe do medo, sempre foi a maior ameaça de toda a humanidade. O desconhecido do além-túmulo sempre oferecerá um campo fértil para as narrativas imaginativas. Em decorrência desse desconhecimento sobre além do fim da chama da vida, e do escuro impenetrável e inevitável do pós-morte, nascem os mitos, as lendas, os bons e maus lugares do imaginário humano.

Jean Delumeau caracteriza o medo de forma que podemos compreendê-lo ao pensá-lo sob a ótica de duas categorias: o medo individual e o medo coletivo. O medo individual é entendido como uma emoção fisiológica, pois mantém o corpo inteiro alerta. Já o medo coletivo é abstrato, apresentando reflexos morais e éticos.

No sentido estrito e estreito do termo, o medo (individual) é uma emoção-choque, frequentemente precedida de surpresa, provocada pela tomada de consciência de um perigo presente e urgente que ameaça, cremos nós, nossa conservação. Colocado em estado de alerta, o hipotálamo reage mediante mobilização global do organismo, que desencadeia diversos tipos de comportamentos somáticos e provoca sobretudo modificações endócrinas. Como toda emoção, o medo pode provocar efeitos contrastados segundo os indivíduos e as circunstâncias, ou até reações alternadas em uma mesma pessoa [...] os caracteres fundamentais da psicologia de uma multidão são sua capacidade de ser influenciável, o caráter absoluto de seus julgamentos, a rapidez dos contágios que a atravessam, o enfraquecimento ou a perda do espírito crítico, a diminuição ou o desaparecimento do senso de responsabilidade pessoal, a subestimação da força do adversário, sua capacidade de passar subitamente do horror ao entusiasmo e das aclamações às ameaças de morte. (2009, p.30-32).

Os traços apontados nos fragmentos acima em referência ao medo, tanto no plano individual quanto no coletivo, são subjacentes às narrativas imaginativas. Em se tratando das textualidades aqui enfocadas, posso associar o gótico ao medo individual, e a distopia ao medo coletivo. Por descreverem sociedades nas quais a opressão imposta aos seus cidadãos e cidadãs por um poder totalitário, o medo em sua faceta plural é cerne das narrativas distópicas<sup>16</sup>. Elas usualmente exploram-no nesta perspectiva de controle, poder

---

<sup>16</sup> Distopia é um termo que surge pela primeira vez no poema *Utopia: or, Apollo's Golden Days* (1747) de Lewis Henry Young (NÍ CHUANACHAIN, 2013). No entanto, é no século XX que a distopia começa a ser abordada como um gênero literário. Em introdução ao livro *Distopia: fragmentos de um céu límpido*, Tom Moylan (2016, p. 9) aponta a obra “*The machine stops*” (1909), de E. M. Forster, como a narrativa que inaugura o gênero no início do século XX. Convém, no entanto, salientar que um modo distópico já era

e opressão. A partir da proposição de Delumeau, argumento que o medo coletivo constitui um traço narrativo geralmente identificado nas personagens enquanto multidão, uma vez que é perceptível uma associação direta entre o fator do controle sistemático correntemente representado nas sociedades distópicas, que é combatido por seus/suas protagonistas, e os caracteres fundamentais da psicologia de uma multidão, explorados por Delumeau. O medo coletivo é usado como traço estrutural em obras distópicas, como em *1984* de George Orwell (1949), com o partido, construindo estratégias de controle social a partir do medo coletivo imposto a sua população. Saliento ainda que o medo coletivo sempre esteve presente na construção das narrativas distópicas, gerando incômodos em nós leitores/as. Se partirmos do pressuposto de que um dos marcantes elementos das distopias é um lugar onde o medo é suscitado para controle da sociedade, reconheceremos alguns arquétipos como, por exemplo, os lugares mais antigos da mitologia: o submundo do deus Hades, aonde iriam todas as almas para sofrimento perpétuo; o inferno judaico-cristão; Hel, a casa dos mortos, governada por Hela, na mitologia nórdica. Alguns desses lugares mitológicos arquetípicos são revisados, nas distopias contemporâneas, como palco para o medo coletivo.

O gótico, por sua vez, constrói uma atmosfera de medo na qual ele é suscitado muitas vezes por criaturas sobrenaturais e monstruosas, como vampiros, bruxas, lobisomens, demônios, fadas, espíritos malignos. Em contraponto às narrativas distópicas, no modo gótico o despertar do medo causa efeitos no plano mais individualizado, conforme descrito por Delumeau. O medo também está no cerne do gótico.

Mary Shelley, na introdução do seu livro *Frankenstein*, chama atenção para a construção ficcional do medo dentro de sua obra literária. Nesse contexto, resalto a necessidade de uma certa dose de imaginação por parte do/a leitor/a, associada a uma capacidade de desligamento da vida do dia a dia, conforme sugere Lovecraft (1987, p.1-2). Em tal caso trata-se do medo individual e de seus efeitos em nós leitores/as, traço que sempre esteve inscrito no gótico. Em suas considerações acima comentadas, Shelley está, claramente, explorando o medo individual.

---

perceptível desde muito antes, especialmente quando consideramos a literatura de cunho apocalíptico da antiguidade, e outras expressões literárias que antecedem o referido conto.”

Diante do exposto até este ponto, posso argumentar que tanto as narrativas distópicas quanto as góticas exploram o medo de maneiras diferentes, apesar de recorrerem a elementos semelhantes em suas diegeses. O gótico constrói uma atmosfera de medo intradieético que pode ser sentida através de suas personagens principais, com quem podemos nos identificar enquanto leitores/as. Esta identificação gera um medo extradieético e individual que se opõe à distopia, posto que este tipo de narrativa tece um medo coletivo nas personagens, causado pelos mecanismos de opressão e controle.

O efeito que obras góticas podem provocar no público pode ser a sensação de medo, de alívio ou de prazer. Isso pode ocorrer porque o/a leitor/a expectador/a adentra um universo ficcional. Nas narrativas distópicas, no entanto, o medo pode gerar as sensações de alerta e atenção, pois, nessas obras, os cenários explorados revestem-se de elementos que podem lembrar a realidade social do leitor/a. Essas ficções comportam fatos ficcionais que, algumas vezes, se apresentam para o leitor/a como realidades possíveis; essa é uma das razões pelas quais elas podem gerar incômodo ou até mesmo desconforto.

Tanto no caso do gótico quanto no das distopias, a representação do medo cresceu das mesmas raízes. Lembremos que as primeiras sociedades acreditavam no sobrenatural como sendo algo palpável. Os seres que povoavam os imaginários de certas coletividades ou agrupamentos humanos, bem como os locais habitados por tais seres, eram temidos e os locais onde habitavam eram evitados a qualquer custo, pois causavam grande terror aos povos. Portanto, seria possível deduzir que a criatura e o espaço se justapõem desde cedo na representação do medo.

Monstros habitam a primordial *terra incógnita* do mundo. Em contraste com os bons espaços idealizados do paraíso e do céu, eles definem o espaço original da distopia no qual predomina o medo. Assim sendo, eles marcam o começo da história natural da distopia. Inicialmente, eles frequentemente retêm características animais. Incorporam ou desincorporam nossos medos da morte acima de tudo. Como habitantes da noite, atacam nosso medo do escuro. Escondem-se fora das muralhas das cidades, ou além da última casa do vilarejo, esperando o desaparecimento da última luz. (CLAEYS, 2017, p. 50).<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> No original: Monsters inhabit the primordial terra incognita of the earth. By contrast to the ideal good spaces of paradise and Heaven, they define the original dystopian spaces in which fear predominates. As such, they mark the beginning of the natural history of dystopia. At first, they retain animal characteristics. They embody - or disembody - our fear of death most of all. As denizens the night they prey upon our fear of darkness. They skulk outside the city wall, or beyond the last house of the village, awaiting the extinction of the last candle.

Ao buscar os primeiros protótipos da distopia enquanto lugar em que habita o medo figurado por um monstro, esta fala de Claeys abre um caminho de comunicação com a teorização do medo e sua influência nas crenças da humanidade no desconhecido e no sobrenatural, elementos que foram explorados nas narrativas góticas, conforme descreve Lovecraft:

Os primeiros instintos e emoções do homem [e da mulher] moldaram a sua resposta ao meio em que ele [a] se viu envolvido [a]. Sensações definidas baseadas em prazer e dor criaram-se em torno dos fenômenos cujas causas e efeitos ele [a] podia entender, ao passo que em torno dos que ele [a] não entendia [...] teceram-se naturalmente os conceitos de magia, as personificações e sensação de assombro e medo [...]. O desconhecido, sendo igualmente o imprevisível, tornou-se para nossos avós primitivos uma onipotente e terrível fonte de bênçãos e calamidades despejadas sobre a humanidade. (1987, p. 2-3)

Na tradição gótica, o medo tornou-se presente no sobrenatural, sendo representado por suas criaturas e lugares. Pode-se traçar sua presença a partir do romance fundador do modo gótico, *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole (1764), no qual figura um castelo e seu espectro, um grande gigante; o fantasma de Catherine que vaga pelas charneças e atormenta o Sr. Lockwood em uma noite chuvosa em *O Morro dos Ventos Uivantes*, de Emily Brontë (1847), que tomou para si o pseudônimo Ellis Bell; os fantasmas dos funcionários que perseguem crianças na casa de campo Bly, em *Outra Volta do Parafuso*, de Henry James (1898), causando medo em uma noite de natal relatados em uma leitura de carta; Drácula e seu castelo, na obra homônima de Bram Stoker (1897), na qual o castelo se torna um espaço para o medo, a dor e o sofrimento para o jovem advogado Jonathan Harker; entre outros. Estes seres sobre-humanos são geralmente ligados a determinados espaços, gerando o medo na tradição gótica. Ainda que essas figuras de fantasmas estejam usualmente ligadas às casas mal assombrada; a do vampiro ao seu castelo; a dos zumbis ao cemitério; a do lobisomem à floresta. Todos estes seres e os locais onde se manifestam vêm sendo ressignificados em novas obras góticas que, em vários suportes, oferecem novas personificações e cenários para o medo, gerado por uma ansiedade que é por eles suscitadas e encontra-se escondida nos cantos escuros de nossas mentes.

Como os vilões e vilãs dos filmes, precisamos do gigante, do dragão, do tubarão, do monstro para nos sentirmos heroicos. Então: sem monstros, sem heróis; sem Minotauro, sem Teseu. Heróis precisam de dragões para o coração da donzela. Donzelas também precisam dos dragões: sem besta, sem beleza.

Para *fazer* o bem devemos matar o dragão; para *sermos* bons devemos pelo menos engaiolar o monstro interior. (CLAEYS, 2017, p. 79).<sup>18</sup>

Mesmo precisando dos monstros, fomos deixando para trás nossas crenças nestes e em outros seres sobrenaturais conforme os conhecimentos científico e tecnológico foram crescendo e acompanhando o desenvolvimento da humanidade em diversos aspectos. Ainda assim, o medo, que é tão velho quanto o pensamento e a linguagem humanos, perseverou e perpassou todas as fases da história. Um exemplo é o bicho-papão, com sua natureza proteica que se personifica de acordo com o medo de cada uma de suas vítimas. O conceito do medo transformou-se, recorrendo a novas formas para assustar a humanidade, em contextos e tempos específicos. Deste modo, as criaturas se escondem nas sombras, pois já não produzem mais o temor frequente e intenso da era das crenças. Porém, o antigo de Lovecraft – suas entidades sombrias – sobreviveu à ameaça vinda da luz, do conhecimento e da ciência. Com a chegada da Revolução Industrial e as possibilidades abertas pela ciência, avançamos para novas artes e novas capacidades como a manipulação da eletricidade. O medo antes despertado pela crença em monstros foi transmutado pelo temor do desconhecido trazido pela ciência.

O medo suscitado pela ciência é compartilhado enquanto eixo temático e estrutural entre o gótico e a distopia. Ilustro este ponto com a reescritura do mito, no caso o da biologia, em *Frankenstein*, de Mary Shelley. Trata-se de uma obra muito importante para o modo gótico, pois a atmosfera construída por sua história e enredo despertou vários pesadelos em seus leitores/as, audiências, e público contemporâneos/as. Notavelmente os temas tratados por Shelley vêm impulsionando obras no âmbito da distopia, principalmente quando se trata dos modos de se fazer ciência, seus resultados monstruosos e a relação da criatura com o criador, o que dá margem para implicações religiosas.

Em Shelley, temos a figura do cientista que é capaz de criar vida a partir da morte. Victor Frankenstein constrói um corpo humano artificial a partir de sete partes diferentes de corpos de sete cadáveres. Devemos lembrar que a imagem do cientista louco que aparece no romance gótico de Shelley é revisitada de diversas maneiras nas narrativas

---

<sup>18</sup> No original: Like baddies in films, we need the giant, the dragon, the shark, the monster in order to feel heroic. So: no monsters, no heroes; no Minotaur, no Theseus. Heroes need dragons to win the maiden's heart. Maidens too need dragons: no beast, no beauty. To do good we must slay the dragon; to be good we must at least cage the monster within.

distópicas como o dr. Moreau, da narrativa *A Ilha do Dr. Moreau* (1896), de H. G. Wells, e Crake, da trilogia *MaddAddam*<sup>19</sup>, de Margaret Atwood. A representação da construção de um ser vivo artificial pelas mãos do ser humano é antiga. Tomo como exemplo o Golem. Tal metáfora remete ao mito judaico do Golem, uma criatura feita de terra que obtém vida a partir da alquimia ou da magia. Trata-se do mito moderno da criatura semelhante ao ser humano, que não tem sua humanidade reconhecida.

No final do século XVI começou a surgir talvez o primeiro mito moderno do monstro feito pela mão humana, o ‘Golem’ da lenda judaica de Praga. De forma semelhante a imagens anteriores de um golem esculpido em madeira para agir como um servo [...], este golem foi criado do barro [...] para lutar contra os inimigos dos judeus, e trazido à vida para protegê-los especialmente dos libelos de sangue. Um autêntico super-herói, talvez, mas em certos pontos dessas versões o Golem se rebelou em dada ocasião, causando caos, e teve que ser destruído pelo rabino. (CLAEYS, 2017, p. 71).<sup>20</sup>

Conforme Claeys, podemos vincular a criatura de Shelley ao Golem, seu antepassado mítico. Mas o que torna *Frankenstein* especial? Ele não apenas resgata o mito judaico supracitado, mas também os mitos antigos, como também os mitos da Grécia Antiga, as Escrituras sobre o conhecimento proibido e o de Fausto. Faz-se presente no início da era das ciências em todos seus aparatos. A criatura de Frankenstein é composta e costurada a partir de partes de corpos de cadáveres retirados de túmulos violados e recebe vida por interferência das mãos humanas, em um processo cujos detalhes permanecem obscuros na narrativa do romance. O que sabemos é que o ser, que permanece sem nome, é o resultado de um processo de pesquisa científica sobre os limites entre a vida e a morte. Tal ser torna-se uma criatura abandonada por seu criador, tendo por companhia apenas o medo do mundo desconhecido. O medo experimentado pela criatura resulta da solidão de ser ela o único ser vivo da sua espécie. Planejado para ser uma espécie, mas criado como ser único, permanece sozinho, ao contrário do filho primogênito de Deus, na mitologia judaico-cristã. Assim, “o monstro não é apenas horrível; ele é a criatura de se ter pena, uma vítima de si mesmo tanto quanto daqueles que assassinou” (KUMAR, 1987, p.

---

<sup>19</sup> Trilogia distópica da escritora canadense Margaret Atwood, que começou com *Oryx e Crake* (2003), continuou com *The Year of the Flood* (2009) e termina com *MaddAddam* (2013).

<sup>20</sup> No original: the last sixteenth century there began to emerge perhaps the first modern myth of the man-made monster, the ‘Golem’ of Prague Jewish legend. Like earlier images of a golem carved in wood to act as a servant [...] this golem was created from clay [...], to fight the enemies of the Jews, and brought to life to protect them from blood libels in particular. A veritable superhero perhaps, but in some point of these versions the Golem rebelled at one point, caused chaos, and had to be destroyed by the rabbi.

115)<sup>21</sup>. A criatura é construída com inteligência, consciência e sentimentos humanos, os quais ela vai desenvolvendo, lidando com eles sozinha e em “um novo mundo”. Um dos primeiros sentimentos com que a criatura lida é o medo, que irá infligir em seu criador. Para o crítico Krishan Kumar,

[a] quebra com todos os tabus humanos, tradicionalmente faz surgir também o sua tradicional nêmesis: ao criar o monstro, Frankenstein atrai, para si mesmo e para todos/as que ama, desastre e morte. A moral de Fausto, assim poderosamente reformulada no conto de Mary Shelley, tornar-se-ia o tema de uma centena de contos e filmes de ficção científica: há coisas no céu e na terra com as quais nós não devemos nos intrometer. Neste ponto, *Frankenstein* simplesmente refletiu um motivo padrão do romance gótico. [...] O monstro de Frankenstein expressou, na forma mais vívida e duradoura, o horror romântico diante da imagem mecanicista do homem. (KUMAR, 1987. p. 112-114).<sup>22</sup>

Assim, o romance de Shelley torna-se fundamental no percurso da tradição do modo gótico, instigando principalmente as narrativas distópicas. Saliento que os temas relativos ao medo, que proliferaram na literatura gótica, chegaram ao cinema. Neste novo suporte, *Frankenstein* não apenas foi adaptado para inúmeros filmes, como também influenciou o cinema gótico e o cinema distópico, por exemplo. Tais temas vão se tornar predominantes na narrativa fílmica de Tim Burton, como é o caso do filme *Frankenweenie*, de 2012, que exploro neste estudo. Trata-se, porém, como apropriadamente apontado por De Baeque, de uma adaptação “canina” e voltada para o público infantil:

Burton decidiu fazer, com um considerável grau de latitude, uma versão ‘canina’ para crianças de *Frankenstein* (1931) de James Whale, e mais especificamente, de sua sequência, *A Noiva de Frankenstein* (1935), uma obra-prima do gênero gótico e um dos seus filmes preferidos. (DE BAEQUE, 2005, p. 25).<sup>23</sup>

Assim como Mary Shelley, Tim Burton reconstrói o mito da criatura feita pelas mãos humanas, realinhando em novas formas os temas e metáforas que vêm sobrevivendo e

---

<sup>21</sup> No original: The monster is not just horrific; he is a creature to be pitied, a victim himself as much as those he murders.

<sup>22</sup> No original: The breaking of all the traditional human taboos brings also the traditional nemesis: in creating the monster, Frankenstein brings down upon himself and all his loved ones disaster and death. The Faustian moral, thus powerfully reformulated in Mary Shelley’s tale, was to become the theme of a hundred science-fiction tales and films: there are things in heaven and on earth with which we should not meddle. *Frankenstein* here simply reflected a standard motif of the contemporary Gothic novel. [...] the monster of Frankenstein expressed in the most vivid and lasting form the Romantic’s horror at this mechanistic image of man.

<sup>23</sup> No original: Burton decided to make, with a considerable degree of latitude, a ‘canine’ version for children of James Whale’s *Frankenstein* (1931), and more specifically, its sequel, *Bride of Frankenstein* (1935), a masterpiece of the gothic genre and one of his favourite films.

consolidando uma genealogia de narrativas em diversos suportes, como cinema. Tanto em *Frankenstein* quanto em *Frankenweenie* convergem temas como: o conhecimento proibido; a amizade; a ciência; a vida e a morte; a relação entre criador e criatura; a deterioração física; a falta da saúde e da moral; a ética científica. Esses temas vêm se desdobrando e cristalizando em motivos literários recorrentes quando se trata de adaptações do romance de Shelley para outros meios de expressão da cultura. A criatura que volta à vida, figura central no longa-metragem, não se assemelha mais ao homem vitruviano, imagem associada a uma nova espécie e mimética da espécie humana, porém melhorada. Agora, o monstro-*pet*, o cachorro morto-vivo, é quem figura como cerne da narrativa. O cãozinho do pequeno Victor Frankenstein, no filme *Frankenweenie*, é trazido de volta dos campos da ceifadora e as partes do cão morto são costuradas com parafusos e pedaços de pano pelo menino cientista, que posteriormente o expõe aos raios para reavivá-lo – em um outro paralelo com a obra de Shelley –, como podemos ver na figura 5 abaixo, a qual nos mostra a feliz interação entre os dois após o bem sucedido experimento.

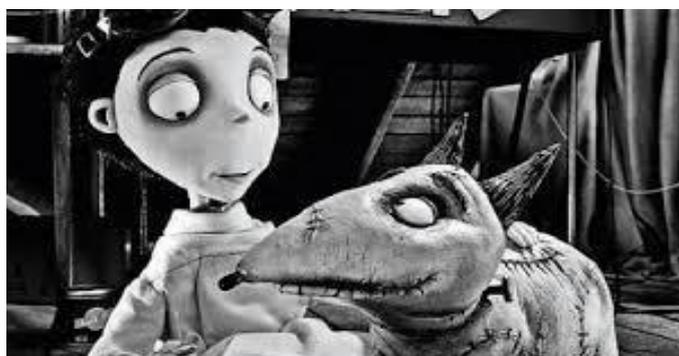


Figura 5 – Victor e seu *pet* após o experimento que traz de volta Sparky. *Frankenweenie*, 2012.

Com a escolha do monstro-*pet*, Burton justapõe os elementos, temas e motivos reunidos por Shelley e consolidados pelo cinema em sua versão canina. Dentre estes, nesse ponto difere muito de Shelley, salientou, por exemplo, a amizade forte e verdadeira entre um garoto e seu cão: “Não o quero no meu coração. Quero-o aqui, comigo” (BURTON, 2012, 00:15:55). O sentimento de amizade é tão grande no coração do pequeno Victor Frankenstein que, logo após uma aula aterrorizante de ciência com o professor Sr. Rzykruski, ele decide trazer seu cão de volta dos mortos a partir da eletricidade, uma vez que o professor disse: “Mesmo após a morte, o sistema continua.

Veja como os músculos respondem à eletricidade” (BURTON, 2012, 00:17:30). O uso da eletricidade dos raios leva a uma cena que se assemelha a outras performadas anteriormente no cinema, como podemos observar na figura 6 abaixo.



Figura 6 – Cena da recriação de Sparky. *Frankweenie*, 2012.

Em *Frankweenie*, notamos a presença de ambientações onde predomina a relação entre criatura, lugar e medo, Tropos e *topoi* góticos, como o cemitério e o laboratório, que aparecem em inúmeras narrativas góticas e distópicas. O primeiro é a morada dos mortos, e o segundo, o lugar onde se cria as grandes ameaças. Contudo, na versão de Burton, o laboratório é o sótão, lugar onde Victor brinca com as placas e eletrodomésticos de sua mãe, e o cemitério é de animais, onde as crianças levam seus amigos não-humanos ao descanso final. Nas imagens 7 e 8, abaixo, constata-se uma estética gótica que flerta com o macabro e com infantil, como as lápides de animais na figura 7 e os objetos do cotidiano de uma família de classe média como a bicicleta de Victor e uma televisão velha. Esta nova estética burtoniana conduz elementos góticos e infantis em uma atmosfera fortemente sombria, cujo efeito é realçado, principalmente, pela escolha do diretor em fazer o *stop motion* em preto e branco.



Figura 7 – Sparky descansando sobre seu túmulo. *Frankenweenie*, 2012.



Figura 8 – Victor debruçado sob o corpo de Sparky. *Frankenweenie*, 2012.

Os cemitérios são lugares que nos remetem à morte e, certamente, ao medo que ela causa. É um lugar ambíguo, pois ao mesmo tempo pode trazer sentimentos tranquilos para uns, e pode vir a perturbar outros. O cemitério e sua estetização são muito importantes para as narrativas góticas, especialmente para os trabalhos fílmicos de Tim Burton, principalmente em *Frankenweenie*, como aponta De Baecque:

A maior inovação de *Frankenweenie* é o aparecimento de uma locação que é um elemento chave da macabra imaginação de Tim Burton: o cemitério, como o aquele onde Sparky é enterrado com toda cerimônia devida, e então clandestinamente desenterrado por seu mestre. Cemitérios são lugares muito especiais para os heróis de Burton, os quais se tornam agitados e excitados em um ambiente ‘gótico’, sombrio. (2005, p.28)<sup>24</sup>

Tais cenários são propícios para narrativas de mortos voltando à vida, como em inúmeros filmes de zumbis. A observação da construção intradieética do medo na narrativa de *Frankenweenie* nos leva às constatações de que tal sentimento é experimentado pelas personagens a partir de temas variados. Dentre as situações em que o medo é evocado, destaco os discursos e ações abordados pelas personagens em torno de vários temas, tais quais: o medo da ciência, através dos discursos e ações dos moradores da pequena cidade de Nova Holanda contra o novo professor dessa disciplina, o Sr. Rzykruski. Tal personagem representa a ciência, não apenas pela disciplina que leciona, mas também por seu discurso, tecido com traços “assustadores” na figuração do professor em sua tentativa de desmistificar a ciência, que é o conteúdo do seu discurso. Porém, o modo com que ele é retratado – com um sotaque que remete à Europa Oriental, um nome impronunciável, o fato de ser um estrangeiro na cidade – reforça a sensação do medo por meio do exagero

---

<sup>24</sup> No original: *Frankenweenie*'s major innovation is the appearance of a location that is a key element of Tim Burton's macabre imagination: the cemetery, like the one where Sparky is buried with all due ceremony, and then surreptitiously dug up by his master. Cemeteries are very special places for Burton's heroes, who become agitated and excited in their shadowy, 'gothic' ambience.

na alteridade mencionada, fazendo com que as crianças de Nova Holanda o temam e refutem seu discurso, conforme evidenciado no trecho a seguir:

Sr. Rzykruski: Vocês não entendem a ciência, por isso têm medo dela. Como um cachorro tem medo de trovões e balões. Para vocês ciência é magia, bruxaria. Porque vocês têm as mentes pequenas. (BURTON, 2012, 00:42:55)

O medo da ciência por parte da população da cidade onde se passa *Frankenweenie* está relacionado ao estereótipo do sr. Rzykruski e ao tema do longa-metragem. No entanto, para além desta imagem, Tim Burton consegue construir outro prisma sobre a ciência e sua ética. O prisma da imparcialidade em que se reflete sobre os propósitos de quem manipula a ciência, suscitando, assim, mais uma possível camada de discussão sobre este assunto. Estes temas já haviam sido propostos por Mary Shelley e possibilitam mais chaves de leitura para *Frankenweenie*, reforçando a de intertextualidade entre o romance gótico e a animação de Tim Burton. Tal discussão pode ser inferida no seguinte excerto:

Sr. Rzykruski: As pessoas acham que a ciência está aqui (ele aponta para a cabeça), mas ela também está aqui dentro (ele aponta para o coração). Na primeira vez amava seu experimento?

Victor: Sim.

Sr. Rzykruski: E na segunda vez?

Vitor: Não. Só queria que terminasse logo.

Sr. Rzykruski: Então você mudou as variáveis.

Victor: Eu estava fazendo pelo motivo errado.

Sr. Rzykruski: Ciência não é boa ou má, Victor. Mas pode ser usada das duas formas. Então, é por isso que devemos sempre ter cuidado. (BURTON, 2012, 00:45:46)

Nesta cena do longa-metragem, temos um importante diálogo entre o Sr. Rzykruski e o pequeno Victor Frankenstein, na qual se apresenta uma nova perspectiva sobre a ciência e seus resultados. Ocorre uma mudança na figuração do Sr. Rzykruski: seu lado aterrorizante é deixado de lado e passamos ao ouvi-lo falar sobre o coração, a relativização do fazer científico, a importância da escolha subjetiva do/a cientista. Este trecho do filme constrói uma nova camada a se discutir ciência para um novo público, o infanto-juvenil, contendo um forte traço pedagógico e começa com uma cena de empatia entre o professor e o aluno que pode ter sido direcionada à jovem audiência, dando ênfase às questões éticas: “Devemos sempre ter cuidado”. Victor também recebe orientação, mas prefere ignorar. Sua obstinação/obsessão tem outras motivações: manter sua criação, seu amado cão Sparky, vivo.

Voltemos ao nosso enfoque para os monstros-*pets* durante o filme, que também representam o medo da morte. O medo da perda do amado animal de estimação que toda criança possui é abordado não apenas quando o protagonista traz de volta à vida seu cãozinho morto, Sparky, mostrando o seguinte argumento: “Não quero ele no meu coração. Quero-o aqui, comigo” (BURTON, 2012, 00:15:55). A ressurreição de Sparky motiva outras crianças da cidade a tentar trazer seus *pets* de volta à vida, o que, no entanto, gera um pandemônio no parque da cidade, local que representa a harmonia e a alegre convivência dos moradores daquela pequena cidade, mas torna-se um ambiente de tumulto, medo e destruição.

A atmosfera gótica, em *Frankenweenie*, evoca o medo da morte e de locais sombrios, porém, de maneira menos intensa. Mesmo sendo construído a partir de traços característicos das narrativas góticas, o medo tecido na diegese fílmica de Burton não tem, como venho apontando, o mesmo enfoque do romance de Mary Shelley. A autora desejava extrair dos/as leitores/as a sensação de medo, como vemos na introdução de *Frankenstein*. Já a intensidade do medo provocado na obra em foco é atenuada pelo tratamento de temas como a amizade e a ética científica e por se tratar de uma obra que visa o público infanto-juvenil, mas não que Burton não objetivasse provocar medo. Pois o longa-metragem pode ser assustador para o público infantil. “Talvez muito assustador para crianças pequenas e muito fofo para adultos, *Frankenweenie* é, no entanto, um projeto de estimação extremamente agradável” (WOODWARD, 2012). Ainda assim, estes elementos e temas são costurados de forma a elaborar uma atmosfera gótica que pode atrair o público infantil de maneira única. Uma evidência forte são os monstros-*pets*, que configuram em si o amor por seus donos e provocam o medo dos outros. Este amor é evocado pelas lembranças de quando os monstros-*pets* ainda eram apenas bichinhos de estimação vivos; o medo é provocado pela aparência grotesca, resultado das experiências do pequeno Victor Frankenstein e seus colegas de classe.



Figura 9 – Cartazes dos monstros/pet do longa-metragem *Frankenweenie*, 2012.

Conforme venho apontando, Tim Burton constrói uma linguagem visual que remete às obras do cinema e da literatura, apropriando-se destas imagens e temas para criar sua própria linguagem cinematográfica. Na figura 9, acima, notamos a intertextualidade por meio da incorporação, via pastiche, de cartazes que exploram as narrativas literárias, adaptadas pelo que hoje denominamos cinema clássico de horror. A intertextualidade citada se apropria dos elementos e temas góticos, inverte-os e lhes dá nova roupagem ao transformar as criaturas assustadoras e fantásticas das narrativas góticas em “monstros de estimação”. Em estudo anterior, *O Gótico Reescrito por Tim Burton em Vincent e Frankenweenie*, descrevi estes cartazes nos seguintes termos:

Podemos observar nesta imagem mais um traço de intertextualidade rente à obra de Burton e às narrativas góticas, principalmente com os filmes clássicos do cinema de horror. Mas mais uma vez, Tim Burton apropria-se dos elementos e os inverte, dando novas roupagens quando transforma os monstros clássicos em monstros de estimação. Como podemos perceber nos títulos e nas imagens dos cartazes: “Curse of The Mummy Hamster” (A Maldição da Múmia Hamster), “Return of The Vampire Cat” (O Retorno do Gato-vampiro), “Night of The Were-rat” (A Noite do Lobirrato). Indo além, os cartazes possuem uma forte camada intertextual com os filmes que adaptaram a obra literária *Frankenstein*, como podemos observar no primeiro cartaz da esquerda para direita na fileira de cima, onde encontra-se escrito, no canto acima esquerdo, “Science goes astray!” (A ciência vai perde-se). “Back from Beyond” (De volta do além) e no último cartaz da esquerda para direita na coluna abaixo. No canto direito em cima está escrito “The Electrifying dog is back from beyond the grave.” (O cão eletrificado está de volta do além-túmulo). As frases, junto com as imagens nos cartazes permitem uma leitura

intertextual com as outras obras fílmicas que vieram antes do filme. (STAR, 2018, p.23)

Os bichos de estimação, assim como os próprios monstros, têm sido retratados, na cultura, em narrativas fílmicas e literárias. Ressalto a obra literária *O Cemitério*, de 1983, de Stephen King, que teve duas adaptações com título homônimo para o cinema. A primeira dirigida por Mary Lambert – *Cemitério Maldito* (1989), a qual Stephen King roteirizou. Em 2019, *O Cemitério* recebeu uma adaptação homônima dos diretores Kevin Kolsch e Dennis Widmyer. Nessas narrativas, trata-se da questão de um cemitério amaldiçoado que ressuscita animais de estimação fazendo uso do sobrenatural. Coisas estranhas atormentam a família Creed depois que seu gato é atropelado por um caminhão e morre. O *pet*, enterrado num cemitério situado em terras indígenas, é misteriosamente ressuscitado. Embora a narrativa de King partilhe temas como o medo da morte, a figuração de um cemitério para animais e *pet* mortos que voltam à vida, como em *Frankenweenie*, ela apresenta algumas diferenças fundamentais em relação ao trabalho de Burton, pois Church, o gato de Ellie, após ser enterrado, renasce com traços de um comportamento maligno, o oposto do que acontece com Sparky. Além disso, o motivo da ressurreição não é a ciência, mas a mágica do cemitério indígena. A obra de King inspirou uma canção, “*Pet Sematary*”, que foi composta pelos Ramones em 1989, depois de o próprio Stephen King presentear o baixista Dee Dee Ramone com uma cópia do livro. A canção dos Ramones foi regravada pela banda Plain White T’s e está na trilha sonora de *Frankenweenie*. Stephen King está presente na carreira de Tim Burton: foi King quem recomendou *Frankenweenie* (o curta-metragem original de 1984) para Paul Reubens quando o ator procurava um diretor para *As Grandes Aventuras de Pee-Wee* (1985). Reubens gostou tanto do curta que resolveu contratar Burton para dirigir seu filme. *Pee-Wee* seria o primeiro filme em longa-metragem de Burton, que lhe abriu as portas para *Os Fantomas se Divertem* (1988), entre outros<sup>25</sup>. Podemos então constatar uma influência da obra literária de King e de suas adaptações cinematográficas sobre a obra de Burton, especialmente em se tratando do filme aqui em relevo, por meio dos diálogos intertextuais, conforme demonstrado.

Retomando a análise sobre os *pet-monsters*, os “monstros de estimação” resultantes de experimentos científicos mostrados no enredo de *Frankenweenie* são os

---

<sup>25</sup> Cf. Santos, 2019.

responsáveis por gerar desordem e caos na cidade, começando pelo parque, local que, a princípio, remete à diversão, lazer e harmonia de toda cidade. Uma vez que a cidade é uma construção da humanidade, um local supostamente seguro contra os perigos da natureza, percebemos uma desarmonia causada pela invasão das criaturas no festival da pequena cidade de Nova Holanda, espalhando o caos, destruição e medo aos moradores. Ao discutir a cidade, Tuan ressalta sua urbanidade e distanciamento da natureza, “a cidade representa a maior aspiração da humanidade em relação a uma ordem perfeita e harmônica, tanto em sua estrutura arquitetônica como nos laços sociais” (2005, p. 231) A ordem perfeita e harmônica da cidade de Nova Holanda, em *Frankenweenie*, é perturbada tanto social quanto arquitetonicamente pelos monstros de estimação das crianças da cidade. Eles trazem desordem ao meio físico (poluição auditiva, caos das multidões, incêndios) e despertam a violência dos/as moradores/as entre si mesmos e as criaturas, como podemos observar na figura 10 que retrata a personagem Elsa Van Helsing<sup>26</sup> se defendendo e protegendo Edgar do monstro loburato, que ameaça a vida das duas crianças no festival.



Figura 10 – Elsa Van Helsing protegendo Edgar de sua própria criação, o loburato. *Frankenweenie*, 2012.

---

<sup>26</sup> Elsa Van Helsing faz referência a Abraham Van Helsing, o antagonista-mor de Drácula, personagem da obra homônima de Bram Stoker (1897) que foi adaptado para séries, animações, filmes etc. "Assim como o próprio Drácula, Van Helsing ganhou diversas adaptações e repaginações desde a sua criação. Aos poucos, o estudioso foi ganhando ares mais aventureiros. Em muitas histórias, Van Helsing passou a ser descrito como um caçador profissional de vampiros. Noutras, ele é um médico psiquiatra que acaba numa cadeira de rodas. Tanto nos cinemas quanto em outras mídias, Van Helsing foi sendo transformado conforme o contexto ou enquadramento que a história pretendia dar, tendo inclusive seu nome e sexo alterados. Ele já foi [...] Lawrence, Gabriel, Robert e Liesel. Em adaptações mais recentes, como na minissérie Drácula, da Netflix, a arqui-inimiga do vampiro é Agatha Van Helsing." (SCHIAVONI, 2020). Leio, na inserção dessas referências, a influência da cultura do terror nas obras de Burton, demonstrando sua afiliação a esse campo narrativo.

Como vimos até aqui, o medo é recorrente tanto no gótico quanto na distopia, embora seja abordado de maneiras diferentes. Em obras distópicas, ele figura, muitas vezes, como recurso de controle; no modo gótico, no entanto, ele costuma ser incorporado na aparição de criaturas sobrenaturais. Temos, por fim, na obra em foco, a justaposição do lugar e da criatura sobrepondo-se para representar o medo no modo gótico e no distópico, uma vez que este, na modalidade individual, instaura uma perturbação na ordem coletiva da cidade de Nova Holanda.

Tim Burton, em sua narrativa fílmica, consegue abarcar os elementos e temas recorrentes a partir de Mary Shelley, principalmente os que foram se desdobrando genealogicamente na tradição gótica. Burton reajusta esses elementos, temas e gêneros cinematográficos (animação, ficção científica, comédia, terror) em uma narrativa única em que podemos reconhecer, por exemplo, o monstro e seu lugar, o medo da ciência e o medo de uma maneira que pode se distinguir das narrativas góticas clássicas. Seu propósito era assustar seus/suas leitores/as, uma vez que a construção dos temas e da estética poderia causar ou não o medo extradiegético. Já na animação, o medo existe, mas o enfoque vai para outras sensações passíveis de serem despertadas. Ainda assim, o medo marca presença em *Frankenweenie* intradiegeticamente, como é visto em cenas como a do pandemônio do parque, podendo esta sensação ser transferida para fora da diegese, estabelecendo uma relação complementar entre o que é intradiegético e o que é extradiegético.

*Frankenweenie* reconstrói o mito da biologia de *Frankenstein*, obra que funde a tradição gótica à ciência e suas consequências, podendo inspirar o terror. As categorias levantadas aqui, de acordo com Delumeau (2009) e Tuan (2005), permitem um alinhamento com a teorização do gótico proposta por Lovecraft (1987). Observamos também que, nas origens dos lugares distópicos, de acordo com os estudos de Claeys (2017), são fomentadas narrativas em que criatura, lugar e medo estão ligados a alguns temas que resgatam monstros e espaços animais que podem relacionar o medo aos elementos comuns ao modo gótico e ao distópico.

Neste capítulo, demonstrei como essas nuances apresentam-se no gótico e na distopia e as formas pelas quais esses elementos e temas são sobrepostos em uma nova forma de narrativa, criada por Tim Burton em *Frankenweenie*, que nos permite propor novas chaves de leituras. Estas novas possibilidades dão um olhar crítico e reflexivo tanto sobre as narrativas góticas e distópicas quanto sobre suas respectivas teorizações, como

um olhar sobre o corpo-morto que pode trazer uma leitura do corpo distópico e o corpo gótico acerca do monstro-*pet* Sparky, o qual será foco da análise do próximo capítulo.

### Capítulo III – O tropo do corpo morto em *Frankenweenie*



Figura 11 – Sparky e Victor no sótão. *Frankenweenie*, 2012.

Enquanto escrevo este capítulo, o mundo inteiro passa por um momento que tem grande probabilidade de vir a ser dos mais sombrios e mortais do século XXI. Assim como acontece no conto “A Máscara da Morte Rubra”, de Edgar Allan Poe (1842), uma doença mortal assola a humanidade, movendo-se em silêncio, invisivelmente de um corpo vivo a outro, deixando milhares de pessoas mortas por dia por onde passa. No período de uma semana, o mundo se transformou em um ambiente de cenário distópico, como em um filme de zumbi, no qual uma praga se espalha rapidamente pelas mordidas dos/as mortos/as; ou ainda como num capítulo de uma série distópica, no qual o lugar mais seguro do mundo é dentro de um *reality show* de confinamento, obrigando um grande número de corpos vivos a ficar trancafiado em suas próprias casas de uma maneira que nenhuma ficção gótica ou distópica pode dar conta de representar, explicar. Para muitos, os lares tornaram-se lugares claustrofóbicos. A casa era uma localidade que costumava ser associada à utopia, mas agora transformou-se no lugar em que enfrentamos a nós mesmos, ao outro e ao próprio espaço, fazendo-nos viver historicamente uma situação similar àquela experimentada por personagens de uma ficção composta no modo gótico doméstico.

O que chama minha atenção nessa narrativa histórica é a quantidade de corpos mortos. A quantidade cresce a cada dia e em lugares como a Itália, hoje já não há mais

espaço nos cemitérios para enterrar seus mortos, não há mais caixões para servir de último descanso<sup>27</sup>. Espaços outrora usados como, por exemplo, um ginásio – antes lugar de diversão para os corpos vivos – agora abrigam centenas de corpos mortos, num processo de ressignificação do lugar. A população, trancada por escolha do Estado, avista, através de suas próprias janelas, os caminhões do exército em cortejo fúnebre, levando os/as mortos/as para sepultamento. Os vivos, que ficam para trás diante dos corpos já sem vida, nutrem diferentes sentimentos e pensamentos diante dos cadáveres de entes dos quais um dia foram próximos: lembranças, sentimentos e saudades. Para aqueles que não conheciam aqueles corpos agora sem vida, fica o medo, o pavor, sendo para os dois espectros – os que permanecem vivos e os que partem – a morte inevitável, tanto como experiência corpórea de tornar-se um corpo morto.

Assim, neste capítulo, saliento o corpo morto e sua capacidade de gerar o medo da morte no imaginário coletivo (BLOCH, 1954<sup>28</sup>; TUAN, 2005). O capítulo foca no cadáver dos animais de estimação, especialmente dos cães, figura que aparece repetidamente ao longo da cinematografia de Tim Burton como cão zumbi, cão esqueleto, cão fantasma e cão monstro, conforme já apontei acima. Neste conjunto, evidencio Sparky, cão de estimação de Victor, do filme *Frankenweenie*. Sparky figura um corpo tanto distópico quanto gótico, pois possui uma estética visual monstruosa que pode despertar repulsa, nojo e medo aos seus/suas telespectadores/as (CHAPLIN, 2011), características dos corpos de monstros sobrenaturais ou criados em laboratórios que surgem em ambas as narrativas distópicas e góticas.

Os cadáveres são a materialização da presença da morte, do desconhecido, do fim e também nos lembram o que queremos esquecer: que somos orgânicos, que apodrecemos e que o grotesco prevalecerá sobre nossas vaidades e egos. Eles evocam em nós diferentes sensações e nos perturbam em sonhos há muito tempo. O medo do corpo morto voltando do túmulo gerou várias narrativas imaginativas de vampiros, monstros, mortos-vivos, etc.

Os cadáveres dentro dos caixões – mas que ainda não tivessem sido enterrados ou sepultados adequadamente – transformavam-se em fantasmas [mortos-vivos e monstros]; os seres humanos cujas vidas foram ceifadas não descansam em paz. (TUAN, 2005, p. 191)

---

<sup>27</sup> Cf. Pachó, 2020. Ao concluir este estudo, em agosto de 2021, os números de mortos pela Covid-19 atingiam os números de 24.088 no Brasil de acordo com PINHEIRO (2021).

<sup>28</sup> A edição consultada foi a de 1987, listada nas referências.

A visão de um cadáver e do seu sepultamento inadequado geralmente provoca desconforto em nossas mentes e proporciona um impulso a narrativas imaginativas que podem, através da combinação de seus elementos, gerar medo e desconforto para seus/suas leitores/as, aí incluída a audiência das narrativas audiovisuais. O medo e o desconforto também são temas primordiais das narrativas literárias do modo gótico. Essas características e seus efeitos já eram encontrados em obras como a já citada *Frankenstein* surgiu de um pesadelo e foi transferido para as páginas de um romance, na tradição literária gótica e na ficção científica, e a partir de então foram inseridos no imaginário estético, sendo reproduzidos até hoje. *Frankenstein* também foi traduzido inúmeras vezes para o cinema e outros suportes:

Vi – com os olhos fechados, mas com aguçada visão interna – o pálido estudante de artes profanas ajoelhado diante da coisa que criara. Vi a forma monstruosa de um homem deitado ali, e então, ao ser submetido à ação de alguma máquina poderosa, demonstra sinais de vida e agita-se num movimento desajeitado, como se estivesse meio vivo e meio morto. A imagem era assustadora, como haverá de ser, ao extremo, o efeito de qualquer esforço humano no sentido de imitar o estupendo mecanismo do Criador do mundo. (SHELLEY, 2014, p. 11)

De uma experiência onírica surgiu a narrativa especulativa sobre um cientista que traz um corpo morto de volta à vida por meio da ciência, narrativa esta que ganhou destaque no período da revolução industrial inglesa (1760 – 1840). Os avanços oriundos da revolução científica e tecnológica (eletricidade, novas formas de transportes, avanço em áreas como biologia, física, química e astronomia) e as novas possibilidades por eles abertas causaram medo na sociedade da época. As implicações religiosas da relação criador-criatura, a precariedade da saúde, a moral, o remorso, o poder exercido pela humanidade através da ciência e da tecnologia foram temas ressaltados no romance por representarem o espírito da época. Um espírito semelhante faz-se presente nas obras do século XXI. Hoje, a esperança de todas as nações está voltada para a ciência, em busca de uma cura para a Covid-19. O coronavírus é uma ameaça mortal aos nossos corpos, pois estes são o canal pelo qual experimentamos e vivenciamos o mundo, o eu e o outro.

Podemos ter uma leitura do corpo morto como um tropo que suscita o medo. Se pensarmos com Bloch, o corpo morto engendra a antiutopia, uma vez que o corpo morto não deseja mais nada, sendo um corpo abjeto que suscita medo no imaginário coletivo. Por outro lado, no filme *Frankenweenie* e no livro *Frankenstein* os corpos mortos são reescritos e significados através de uma visão utópica dos cientistas que pode ser vista

como contraditória, pois “[o] ponto que a morte para a pessoa trágica e sua causa é usada quase paradoxalmente positivamente” (BLOCH, 1995, p. 1168). Para Victor Frankenstein, este sonho utópico acaba por se tornar distópico pelo descompasso da narrativa e a repulsa do criador por sua criatura que passa a atormentá-lo. Por sua vez,

*Frankenweenie* oferece uma nova camada para sua narrativa do corpo morto: Sparky age de forma amigável e carinhosa com seu companheiro humano Victor, como sempre fora antes da morte. Sparky passa a ser o sonho utópico de Victor, um sonho individual, uma utopia individual, pois como expressa o pequeno Victor, “eu só queria meu cachorro de volta” (BURTON, 2012, 00:49:32). Sparky passa a ser abjeto, assustador para a comunidade de Nova Holanda por causa de sua aparência no começo do longa-metragem, mas acaba por ser acolhido pelos/as moradores/as. Em *Frankenweenie* existe uma desmistificação do corpo morto e a aceitação por parte do outro, diferente do que acontece na história de Shelley. O corpo morto, que de modo geral suscita a antiutopia, se apresenta mais ambíguo nos textos de Mary Shelley e de Tim Burton porque esses corpos mortos figuram como um potencial para um dos desejos utópicos mais antigos da humanidade, que é vencer a morte.

O medo de morrer nos oprimiu cedo e, portanto, permanece primitivo. O cadáver mostra um sentimento e ao pensar o que espera de todos, o medo do cadáver é o mais antigo de todos. No entanto, o primeiro desejo não era tanto viver, viver fora do cadáver, isso era um dado adquirido. A morte era considerada de qualquer maneira apenas como uma partida por todos os povos primitivos, como ainda é hoje pelas crianças. Elas queriam simplesmente se proteger dos mortos, dando a si mesmos/as um lar seguro e confortável do outro lado. (BLOCH, 1995, p. 1109-1110)<sup>29</sup>

O cadáver de um animal pode despertar diferentes sensações para pessoas em contextos diferentes: uma galinha morta para ser preparada para o jantar pode trazer felicidade para quem está com fome, desde que não seja um/a vegetariano/a. Já uma tartaruga marinha na praia morta por causa de plástico pode causar revolta para quem defende o meio ambiente. A carcaça do gado no sertão pode causar a lembrança da fome e da seca. Para uma criança, a perda de um companheiro que ama, como seu gatinho, trará tristeza. Os animais estabeleceram um enlace junto à humanidade e se tornaram, por

---

<sup>29</sup> No original: “Fear of dying oppressed us early and so remains primal. The corpse shows a feeling and to thought what awaits everyone, dread of the corpse is the oldest of all. Yet the first wish was not so much to live on, to live on outside the corpse, this was taken for granted. Death was regarded anyway only as a departure by all primitive people, as it still is today by children. They wished simply to protect themselves from the dead by giving themselves a safe or comfortable home on the other side”.

muitas vezes, ricos para o simbolismo de várias culturas, sendo alguns destes cultuados como deuses, tomados como sacrifício para que o bom agouro pairasse ou trazendo consigo, segundo determinadas leituras, má sorte e presságio de morte.

Tim Burton apresenta, em muitas de suas obras fílmicas, a figura do animal doméstico como um coadjuvante, como em *A Noiva Cadáver* (2005), ou como parte de seu núcleo diegético. *Frankenweenie* exemplifica os dois casos. Assim como Mary Shelley inovou na produção literária, Burton rompe com várias tradições literárias, fílmicas e míticas ao construir um monstro nunca visto antes. O monstro de Frankenstein, ao ser costurado, carrega consigo algum senso de humanidade não apenas em seu prisma bondoso e generoso, mas também em seu lado sombrio, assassino e vingativo. Por não saber lidar com seu próprio eu e sua dualidade, inflige medo aos outros. Apesar de não ser humano, este ser mimetiza características conhecidas e exercidas pela espécie humana. Burton, por sua vez, reconstrói o mito da criatura feita pelas mãos humanas, dando nova roupagem ao que já havia se cristalizado em se tratando de convenções narrativas: o conhecimento proibido, a ciência, a vida e a morte. O foco narrativo não é mais o monstro que simula o homem, nem é a criatura formada por partes humanas: agora, no centro da narrativa está o monstro-*pet*. A “espécie companheira” (HARAWAY, 2017) de Victor Frankenstein no filme *Frankenweenie* é trazida dos campos da ceifadora, costurada entre partes do cão morto com parafusos e pedaços de pano, conforme já salientei acima, no capítulo “Entre a distopia e o gótico: o medo em *Frankenweenie*”, ao tratar da “versão canina para crianças de Frankenstein”, via De Baecque (2005, p. 25).

A imagem do cão, companheiro fiel da espécie humana, é presente tanto nos trabalhos cinematográficos quanto poéticos de Tim Burton. Em suas obras temos a presença do cão Abercrombie, de Vincent Malloy, do poema narrativo e curta-metragem *Vincent* (1984); o cão-fantasma Zero de Jack Skellington, do poema narrativo do longa-metragem *O Estranho Mundo de Jack* (1993); Scraps, o cão esqueleto de Victor Van Dort, do filme *A Noiva Cadáver* (2005); e Sparky, o cão morto-vivo ressuscitado pelas mãos do pequeno Victor Frankenstein no curta-metragem *Frankenweenie* (1984), e do seu longa-metragem homônimo (2012), foco desta leitura. As figuras 12, 13, 14 e 15, permitem observar que muitos dos heróis burtonianos são construídos como uma espécie de companhia. As figuras dos cachorros, entretanto, nas narrativas peculiares de Burton, são companhias que vão além do natural, chegando a incorporar cão-esqueleto, o cão-fantasma, o cão-morto-vivo. São, então, monstros de companhia para os heróis e heroínas

em seus arcos narrativos, criaturas que misturam elementos fantásticos, góticos e dos contos de fadas em narrativas únicas, subvertendo o cânone, inter cruzando textualidades e obtendo novos significados, incluindo a transformação daquilo que seria uma espécie monstruosa em companhia ideal para os/as protagonistas citados acima.



Figura 12 – Cão Abercrombie em uma das experiências de seu dono, Vincent Malloy. *Vincent*, 1982.



Figura 13 – Jack Skellington e seu cão fantasma, Zero. *O Estranho Mundo de Jack*, 1993.



Figura 14 – Victor Van Dort abraçando seu cão esqueleto, Scrops. *A Noiva-Cadáver*, 2005.



Figura 15 – Victor e seu cão morto-vivo, Sparky. *Frankenweenie*, 2012.

A escolha do cão que ocupa um espaço sobrenatural, tornando-se um monstro de companhia para os protagonistas nas obras de Tim Burton tornou-se recorrente tanto nas suas obras escritas quanto em suas obras audiovisuais. A escolha do cachorro para habitar um espaço sobrenatural, tornando-se um *pet-monstro* (um híbrido de cão e ser sobrenatural) nas obras artísticas de Tim Burton retoma, de certa forma, o caminho que pode ser traçado desde a pré-história ao tratarmos das relações entre a humanidade e os caninos, desde sua domesticação, com seu uso para fins os mais variados: proteção de territórios, caça, guia, companhia. Como aponta Donna Haraway, em seu manifesto que trata sobre as relações entre seres humanos e caninos:

Animais que servem como companhia, em vez de serem cães para o trabalho ou para o esporte, antecedem em séculos esta literatura biomédica e tecnocientífica dos Estados Unidos. Além disso, na China, México, bem como em outros lugares, no mundo antigo e contemporâneo, são fortes as evidências documentais, arqueológicas e orais de cães na função de animais de estimação, à qual se somam outras tarefas. Nas Américas dos primórdios, cães ajudaram vários povos no transporte, na caça e no pastoreio. Especialistas em cães

costumam esquecer que eles também foram armas letais controladas e instrumentos de terror na conquista europeia das Américas, bem como nas viagens imperiais e definidoras de paradigmas de Alexandre, o Grande. [...], um criador da raça Akita e escritor sobre cães, lembra-nos que, antes de combate ciborgue, cães treinados estavam entre os melhores sistemas de armas inteligentes. E cães farejadores aterrorizavam escravos e prisioneiros, como também resgatavam crianças perdidas e vítimas de terremotos. (2017, p. 733-734).

Esta figura pode ser central para que possamos ter uma nova chave de leitura para a obra em estudo que, de acordo com o já citado De Baecque (2017) e também com a interpretação que defendo na presente dissertação, é uma versão de *Frankenstein*, tanto em se tratando do romance quanto dos filmes clássicos de terror, como os filmes de James Whale. A narrativa gira em torno do cão morto-vivo que foi revivificado por seu dono, o pequeno Victor Frankenstein, logo após uma aula sobre bioeletricidade. A escolha da figura do cachorro como a criatura central no filme de Tim Burton vem de sua biografia. Sobre a fusão entre o canino e *Frankenstein* na composição de sua obra fílmica, o próprio diretor afirma:

Eu tinha acabado de rever *Frankenstein* e comecei a pensar, não sei por que, em um cão que tive na infância. E imaginei quão incrível era o tema de *Frankenstein*, trazer alguém de volta à vida. Mas todas as versões feitas até ali só lidavam com os aspectos ruins da coisa. Chegou uma hora em que o filme e a lembrança do meu cão se conectaram e começamos a desenvolver aquilo. Transformei minhas ideias em *storyboards* e passei para Richard Berger (chefe de produção da Disney) que gostou do meu projeto. (BURTON apud MAYO, 2015, p. 321).

A imagem do cachorro é autobiográfica, no sentido de ser parte importante da vida pessoal de Burton, e reforçada em suas obras. Em *Frankweenie*, Burton evoca a temática de seres voltarem à vida por outro ângulo – o do infantil e mesmo do animal. A leitura que proponho é de que o corpo do cãozinho Sparky pode provocar, a partir de um prisma utópico e distópico, questões sobre o papel da ciência, suas consequências, o medo e o corpo morto, algo que envolveria a ética científica no campo literário.

Seguindo o pensamento de Haraway (2017), a figura do cão pode ser historicamente vinculada ao medo quando rosna ou morde, ou à companhia e ao amor. Pois ainda segundo Haraway os cães “não são uma projeção, nem a realização de uma intenção[...] Eles são cães, i.e, uma espécie em relacionamento obrigatório, constitutivo, histórico, imprevisível com os seres humanos (2017, p. 732). É uma figura ambígua, assim como a imagem do cadáver, como reconhece Bloch. Burton costura essas duas efígies e seus possíveis símbolos e leituras em Sparky, o cão morto-vivo concebido

através da ciência. Assim como a criatura resultante do experimento do Dr. Frankenstein, a ressurreição do cão Sparky possui uma dimensão utópica, uma vez que desafia e subverte a morte, a antiutopia por excelência (BLOCH, 1995), graças à intervenção científica.

Em ambas as narrativas, o corpo-morto ganha vida. Como os corpos mortos-vivos desencadeiam sentimentos ambivalentes, a criatura do Dr. Frankenstein despertara no cientista sentimentos terríveis como a solidão, o abandono e a rejeição. No enredo da obra de Shelley, a criatura adquire uma faceta distópica, uma vez que o ser criado pelas mãos do Dr. Frankenstein tem sua personalidade moldada pela sociedade representada no romance, que o entende como um monstro e, conseqüentemente, o rejeita e o agride. No longa de Burton, apesar do cão morto-vivo salvar seu tutor humano, Victor, e passar a ser aceito pela sociedade, mantém-se a leitura do *pet*-monstro como um corpo distópico. O paradigma social possui um peso sobre a leitura acerca dos corpos das criaturas, numa visão distópica, pois a aceitação ou a rejeição dos seres que foram trazidos para uma não-vida – já que transitam entre o corpo vivo e o corpo morto – pode gerar o abandono deste ser, que passará a ser visto, muitas vezes, como diferente.

Assim, a distopia, figura, na obra, como um pesadelo que persegue e atormenta o cientista onde quer que ele vá: os lugares que um dia foram alegres e cheios de luz tornam-se sombrios e tristes; o corpo do Dr. Frankenstein também sofre transformações ao longo da narrativa, mudando de uma inicial aparência saudável, para um semblante frágil, magro e doente, de alguém que não suporta mais viver.

Pelo bom Deus! Margaret, se você tivesse visto aquele homem [...] teria uma surpresa sem tamanho. Seus membros estavam quase congelados, e o corpo terrivelmente emaciado pela fadiga e pelo sofrimento. Nunca vi um indivíduo em condição tão deplorável. Tentamos carregá-lo para a cabine, mas tão logo deixou o ar fresco, desmaiou. (SHELLEY, 2017, p. 42)

Já o pequenino Victor Frankenstein diverge de seu homônimo pelo fato de que sua criatura – monstro e *pet*, em vez de humano – possuir um nome: Sparky, que vem da palavra inglesa “spark”. “Spark” pode significar “faísca” ou “centelha” enquanto substantivo; como verbo, além de “fazer faísca”, pode suscitar o sentido semelhante a “provocar”. O nome adequa-se ao monstro-*pet*, uma vez que este retorna dos mortos com a centelha de vida produzida pela eletricidade e provoca tanto o amor de seu companheiro humano quanto o medo de moradores/as da pequena Nova Holanda, que dá lugar ao amor quando sua bondade é posta à prova.

Enquanto protagonista infantil, Victor Frankenstein enxerga na ciência um lugar que fomenta a possibilidade de resgatar da morte seu amado amigo e companheiro Sparky e que, assim, oferece a chance de estar ao seu lado novamente. A força do laço entre o pequeno cientista e o ser não humano é tamanha que permite à ciência o objetivo simples e abre espaço para uma visão utópica para si, assim como Victor Frankenstein vislumbrara a utopia de uma nova espécie na obra de Shelley. Todavia, no caso do pequeno Victor, trata-se de uma utopia pessoal: visando o resgate de seu cãozinho do mundo dos mortos. O pequeno Victor Frankenstein leva o cãozinho desenterrado do cemitério de animais para o seu laboratório, que fica no sótão, e é repleto de eletrodomésticos da sua mãe. Victor coloca Sparky na tábua de passar roupas de sua mãe e empurra-o diretamente sob a claraboia. Lá fora, a tempestade está chegando ao seu ápice. Neste ponto, a trilha sonora do filme cresce, reforçando a construção do clímax para o momento do retorno do cão morto.

Victor: você está vivo! Você está vivo! Sparky! Você está vivo! Eu não posso acreditar que você está vivo! Eu posso consertar isso! Funcionou. Realmente funcionou. (BURTON, 2012, 00:26:00)

Esta percepção é oposta àquela do Dr. Frankenstein de Shelley, cuja abordagem científica se mostra bastante egocêntrica, representando uma ferramenta para afirmar o poder da humanidade sobre a natureza e suas leis, na tentativa de provar que o humano está no centro do universo, e pode inclusive superar a morte. Contudo, o resultado desta abordagem é caracterizado como distópico, pois a condução do experimento de Frankenstein ignora a ética e incorre em horror, medo e morte, sentidos pelo cientista e por todos os que o cercam. Desta forma, temos duas figuras: a do criador que despreza a criatura, mesmo sendo sua semelhante, e a do pequeno criador que ama intensamente a criatura, ainda que esta tenha sido de outra espécie em vida. Uma das grandes diferenças no que toca as histórias é que a segunda criatura, Sparky, já era amiga do protagonista. No caso da obra de Shelley, não há nenhum laço emocional prévio entre Victor e os cadáveres utilizados por ele.

Apesar da abordagem da ciência e sua relação com a criação do pequeno Victor Frankenstein de Tim Burton, Sparky ser caracterizado visualmente corpo morto monstruoso nos permite traçar uma trajetória, uma certa genealogia da tradição gótica na literatura e no cinema, com seus corpos anômalos que despertam repulsa, nojo e medo em seus/suas leitores/as e telespectadores. Tais “corpos monstruosos que proliferaram na

ficção gótica desde o início do século XIX são caracterizados por uma materialidade grosseira; [...], mas invariavelmente uma criatura definida por sua fisicalidade perversa” (CHAPLIN, 2011, p. 247). Podemos analisar esta materialidade do corpo gótico na construção imagética de Sparky no longa-metragem de Tim Burton ao observarmos a imagem 16 abaixo. O cão morto-vivo apresenta, em sua estética, as costuras por todo o corpo, o que remete à construção da criatura de Frankenstein e os parafusos, fixados ao lado do pescoço; revisita as representações do monstro do Dr. Frankenstein construídas pelo cinema clássico de horror, que ficaram cristalizadas no nosso imaginário.<sup>30</sup> Assim, na construção imagética do corpo de Sparky, Burton nos apresenta um cão monstro-*pet* recorrendo a uma estética grotesca, com as características da criatura de Frankenstein oriunda da literatura e do cinema em sua obra fílmica, e que é ressaltada por uma fotografia em preto e branco.



Figura 156 – Sparky, depois de voltar à vida. *Frankenweenie*, 2012.

Sparky é revivido no sótão da casa da família Frankenstein, onde está localizado o laboratório do pequeno Victor. O sótão é muito recorrente nas narrativas góticas

---

<sup>30</sup> Abro espaço para uma pequena lista de filmes em que a criatura de Shelley reaparece com estes traços: *Frankenstein* (1931, diretor James Whale), *A Noiva de Frankenstein* (1935, diretor: James Whale), *O Filho de Frankenstein* (1939, diretor: Rowland V. Lee), *Flesh for Frankenstein* (1973, diretor: Paul Morrissey).

situadas em casas. O espaço doméstico é presente na tradição gótica desde seu romance fundador, *O Castelo de Otranto* (1764) de Horace Walpole, e principalmente nas obras de escritoras como Ann Radcliffe, Mary Shelley, Susan Hill e as irmãs Brontë. Em tais narrativas o espaço da casa, a privacidade e a segurança são aterrorizadas por alguma ameaça externa, geralmente sobrenatural, que coloca as relações e laços das famílias em risco devido ao medo individual que acaba se misturando ao medo coletivo dos membros da casa.

No século XVIII, as famílias inglesas estavam focadas em preservar a privacidade e a segurança de seus lares dentro das estruturas da domesticidade tradicional, que insistia na resistência a invasores externos e subversão interna. Quando a ficção gótica se propõe a destacar a vulnerabilidade das construções humanas da sociedade, ela naturalmente também mina os ideais de domesticidade. Seja de invasores sobrenaturais ou humanos, o gótico apresenta uma ameaça contínua contra a família desde seu primeiro romance. No *Castelo de Otranto* a família é despedaçada por um homem que está disposto a recorrer à violência e ao juramento para perpetuar a linhagem masculina de sua família. Embora o desejo por uma linhagem sólida de herança fosse normalmente um impulso aceitável internamente, ele é subvertido no gótico e o converte de chefe de família a seu algoz. Hipólita, que representa a epítome do dever de esposa, apoia o marido mesmo quando ele cai no abuso e na loucura, contribuindo assim de forma indireta para a destruição de sua casa. (JONES, 2012).<sup>31</sup>

Sparky, que vivia em harmonia no lar da família Frankenstein em Nova Holanda como qualquer cão de estimação que brincava com a bola, brincava com seu companheiro humano e latia para o carteiro, passa a ser o motivo de ameaça ao sistema harmônico da casa. Depois de ser revivido por Victor em seu laboratório, o cãozinho tem de ser mantido em segredo naquele espaço. “Desculpa, mas não posso deixar ninguém ver você. Eles podem não entender” (BURTON, 2012, 00:27:58). O sótão passa a ser o local de confinamento para Sparky, pois devido à sua nova aparência – monstruosa em função do seu novo corpo – pode despertar medo, aversão e nojo nos moradores da casa. Estes

---

<sup>31</sup> No original: In the 18th century English families were focused on preserving the privacy and security of their homes within the structures of traditional domesticity, which insisted upon resistance to external invaders and internal subversion. When Gothic fiction sets out to highlight the vulnerability of human constructions of society, it naturally also undermines the ideals of domesticity. Whether from supernatural invaders or human ones, the Gothic presents a continuous threat against the household from its very first novel. In *Castle of Otranto* the household is torn to pieces by a man who is willing to resort to violence and oathbreaking in order to perpetuate the male line of his family. Although a desire for a solid lineage of inheritance would normally be a domestically acceptable impulse, it is subverted in the Gothic, and converts him from the head of the family to their tormentor. Hippolita, who represents the epitome of wifely duty, supports her husband even as he descends into abuse and madness, thereby also contributing in a backhanded manner to the destruction of her household.

sentimentos são de fato despertados na narrativa audiovisual, por exemplo, quando a mãe de Victor, a senhora Frankenstein, se assusta ao deparar-se com o cão morto-vivo no sótão, como se observa na figura abaixo.



Figura 167 – A senhora Frankenstein se assustando ao ver Sparky de volta à vida. *Frankweenie*, 2012.

Apesar de manter sua personalidade doce e gentil, Sparky acaba por se tornar o monstro do sótão em *Frankweenie* e desperta o medo individual, compartilhado pelo senhor e pela senhora Frankenstein. Quando o pobre cão morto-vivo percebe a situação e se assusta com sua própria aparência em um espelho quebrado, com medo foge sem rumo para fora da casa, se perdendo pelas ruas da cidadezinha e contribuindo para o medo coletivo na cena do parque que vira um pandemônio do clímax do filme. Victor tenta ir atrás de seu amado bichinho de estimação, mas é detido por seu pai, que o questiona:

Pai: Victor, o que você fez?

Victor: Você disse que traria Sparky se pudesse.

Pai: É, mas era diferente porque não podíamos. É fácil prometer o impossível. O que você fez foi uma coisa muito séria. Cruzar a fronteira entre a vida e a morte. Reanimar um cadáver. É muito ... preocupante.

Victor: Eu só queria meu cachorro de volta. (BURTON, 2012, 00:49:32).

Mesmo sendo conhecido entre os membros que compõem a família de Victor, Sparky torna-se um corpo gótico, pois desperta medo naqueles ao seu redor. Ainda que não intencionalmente, torna-se uma ameaça sobrenatural interna por colocar em risco os laços e a segurança do ambiente doméstico. Apesar de ser um cão morto-vivo, ele diverge da criatura de Frankenstein, que, dada sua construção oriunda de partes de corpos humanos mortos, simula um corpo humano. Assim como a criatura de *Frankenstein*, o cãozinho desperta repulsa, ansiedade e medo nas outras personagens humanas por causa do seu novo corpo, embora, para o seu pequeno criador, o corpo revivido do monstro-*pet* seja sinônimo de esperança, vida e amor. Esse cão morto-vivo é um corpo gótico, um corpo

situado no lugar dos não-humanos, os monstros. Nesse contexto, ressalto as considerações de Chaplin ao apontar que “[o] monstro [...] reflete ansiedades específicas a respeito da forma material do corpo e sua relação com a mente; o monstro coloca a questão, de fato, do que significa ser humano” (CHAPLIN, 2011, p. 248). Mesmo ocupando um lugar central na narrativa está duplamente fora do lugar do que é humano, e de sua ontologia, pois trata-se de um corpo de um cão morto-vivo, que inicialmente desperta o medo nos moradores de Nova Holanda. Desse modo, Sparky, assim como a criatura na obra de Shelley e outros seres cinematográficos pertencentes às narrativas góticas, é mais um corpo monstruoso na genealogia cinematográfica por causa de sua origem macabra no laboratório/sótão do pequeno Victor. Recorro novamente a Chaplin para caracterizar este corpo como sendo “uma coisa viva feita de matéria morta que frustra sua incorporação em esquemas racionais de pensamento” (CHAPLIN, 2011, p. 249). Sparky retoma vários temas dentro e fora da diegese de *Frankenweenie*; a função narrativa dessa personagem não é apenas a de ser o monstro que aterroriza os/as moradores/as de Nova Holanda por culpa de sua aparência grotesca – motivo de temor e perseguição –, mas também de ser um herói por salvar a vida da pequena Elsa van Helsing e derrotar o vampiro-gato em uma cena de ação. Para se redimir, a comunidade de Nova Holanda ajuda o pequeno Victor a trazer seu cão de volta à vida usando as baterias de seus carros. A imagem heroica do canino também é evocada quando este luta contra os monstros-*pets* que se viram contra os próprios donos, espalhando o caos, a destruição e o medo na cidadezinha. Fora da diegese, o cãozinho desperta uma empatia em seus/suas espectadores/as, que podem observar o comportamento dócil, companheiro, leal e amoroso para com todos e principalmente com seu companheiro humano Victor. Podemos observar, extradiegeticamente, que a personagem, mesmo depois de voltar à vida e ter o corpo todo costurado, permanece com a mesma personalidade e comportamento meigo de um companheiro animal, o que nos leva a um sentimento de afinidade, sintonia, e aceitação, principalmente, quando o *pet* passa por momentos tristes. Sparky é um herói incompreendido, um arquétipo recorrente nas histórias de Burton.

Conforme aponte, Sparky é um corpo que sugere inúmeras leituras: é um corpo gótico, pois sua composição inscreve e reescreve marcas monstruosas de uma herança da tradição gótica e de suas criaturas sobrenaturais. Em outra perspectiva, é um corpo distópico, gerado pela ciência, que também provoca o medo, pavor, horror, ansiedade, e ainda nos lembra da morte. Em sua relação com o seu dono, pode ser lido também como

um corpo utópico, por ter vencido a morte e retornado à vida, ou a uma não-vida. A utopia ocupa o lugar que outrora pertencia ao medo, sendo este colocado em xeque, como aponta Bloch:

O medo é transformado por um estranho sentimento de curiosidade, pelo desejo de saber o que significa morrer. Essa emoção é despertada pela grande mudança que, de qualquer modo, a morte traz consigo. A curiosidade transforma a cortina cadente na qual também se abre e se deleita. Para ele, o fim da vida é ao mesmo tempo o início de algo totalmente sem precedentes, mesmo que seja apenas o nada. Essa curiosidade pode se transformar em uma espécie de desejo de descobrir e de saber, aguarda o ato de morrer como uma revelação. (1986, p. 1177).<sup>32</sup>

Para os protagonistas das narrativas de *Frankenstein* e *Frankenweenie*, o medo da morte transforma-se em desejo e curiosidade em relação ao retorno à vida, retorno que, do ponto de vista destas personagens, seria possível através da ciência e da tecnologia, ainda que estes campos representem incerteza. Deste modo, para ambos, este impulso seria utópico, pois os motiva a experimentar, navegar por campos desconhecidos. Em função disso, encontro divergências em suas motivações – o egocentrismo do doutor no romance de Shelley em contrapartida ao amor do pequeno Victor de Burton – seus resultados tornam-se únicos, seja pela matéria morta-viva, seja pelos sentimentos nutridos pelas personagens que levam a resultados divergentes. Por um lado, temos o medo que leva à deterioração física e mental do doutor Frankenstein de Shelley, e por outro a superação do medo, que desencadeia a aceitação do não-humano criado pelo pequeno Victor de Burton por parte da comunidade de Nova Holanda. Tais características compõem as personagens e o enredo de *Frankenweenie* e são construídas fortemente na estética imagética do filme, a qual será discutida no próximo capítulo.

---

<sup>32</sup> No original: Fear is changed by a strange feeling of curiosity, by the desire to know what dying is all about. this emotion is aroused by the great change which death in any case brings with it. Curiosity transforms the falling curtain into on which also parts and revels. For it the end of life is at the same time the beginning of something wholly unprecedented, even if it is only nothingness. This curiosity can better itself to become a kind of wish for discover and for knowledge, it looks forward to the act of dying as to a revelation.

#### Capítulo IV – *Frankenweenie*: estratégias fílmicas na reinvenção do modo gótico



Figura 178 – Victor e Sparky trabalhando no filme caseiro feito por Victor.  
*Frankenweenie*, 2012.

Quando nos deparamos com uma obra fílmica que, de alguma forma, nos mantém por algumas horas diante de uma tela, geralmente em um ambiente escuro, somos envolvidos/as por uma linguagem que vem sendo desenvolvida desde último século pelo cinema e, conseqüentemente, por tudo que envolve sua composição, como a iluminação, o cenário, o figurino, o som, os atores e as atrizes, o roteiro, o tempo, os planos, as cenas, o movimento, a imagem etc. Todos esses elementos constituem um filme e ajudam a engendrar uma narrativa híbrida de imagem visual, som e texto verbal. Nas palavras de Bernard Dick, “filme é uma narrativa, contada através de som e imagem [em movimento], que constrói um clímax e culmina em uma resolução” (DICK 1998, p. 2). Dado que vivemos imersos em um mundo onde a realidade é construída por narrativas, numa variedade imensa de linguagens e suportes, aprendemos a reconhecê-las e a (re)produzi-las desde cedo, como tão bem nos lembra Jonathan Culler: “A narrativa não é apenas uma matéria acadêmica. Há um impulso humano básico de ouvir e narrar histórias. Muito cedo, as crianças desenvolvem o que se poderia chamar de uma competência narrativa básica” (CULLER, 1999. p. 85).

O elemento que mais seduz nossa atenção nas narrativas fílmicas é, sem dúvida, a imagem em movimento, presente desde as origens do cinema, no fim do século XIX, nas produções que ainda não haviam encontrado de fato uma linguagem própria, até sua

consolidação no século XX. Ao longo de sua trajetória, o cinema vai se aperfeiçoando, conforme seus experimentos vão se concretizando a partir de estilos e linguagens resultantes das técnicas surgidas com o avanço das tecnologias e a eclosão da indústria cinematográfica, um processo iniciado com o assim chamado “cinema primitivo” (CORTEZ *et al.*, 2006), passando pelo cinema clássico, pelas vanguardas e pelo cinema moderno; alcançando o cinema pós-moderno. É nesta mais recente etapa na história do cinema que situo Tim Burton, autor de inúmeros trabalhos que conseguem atingir e agradar à crítica especializada, ao grande público e à indústria do cinema, conforme venho apontando no decorrer deste estudo.

Neste capítulo, abordarei as estratégias contidas na estética imagética do longa-metragem *Frankenweenie*, que é construída a partir de efígies cristalizadas na tradição gótica. Enfocarei especialmente o já mencionado clássico *Frankenstein*, de Mary Shelley, por meio de dois blocos analíticos. No primeiro bloco, tratarei dos conceitos de pastiche e de paródia (CEIA, 2009; COPATI; LAGUARDIA, 2013; FERNANDES, MAGALHÃES, 2018; HUTCHEON, 1989; SALES, 2020), cujas características permitem uma aproximação com as sobreposições de camadas e referências narrativas perceptíveis na obra de Burton, via incorporação de imagens e enredos previamente cristalizados na tradição do cinema de horror, principalmente *Frankenstein* e os filmes de Whale. Nesta abordagem, o diretor dialoga também com o homônimo curta-metragem anterior. Para o segundo bloco de análise, destaco dois elementos cinematográficos – a matriz e a *mise-en-scène* (Cortez *et al.*, 2006) –, fundamentais para compreender a cinematografia desenvolvida na obra em foco, em que o diretor (re)constrói os elementos do modo gótico como venho argumentando. A observação do pastiche, da paródia, da matriz e da *mise-en-scène* possibilita uma análise sob lentes que fazem ressaltar a composição imagética de Burton – o desenho, os lugares, o uso de luz e de sombra, a opção pelo branco e preto, entre outros. Aponto as formas pelas quais esses elementos se misturam e dão o tom burtonesco no longa-metragem, adicionando novas camadas de significado e de efeito, como o traço cômico, junto aos elementos cristalizados.

Partindo da constatação da peculiar contextura imagética das obras de Tim Burton, saliento um fator já observado pela crítica especializada no que diz respeito ao

alinhamento de sua produção ao cinema pós-moderno<sup>33</sup>, uma vez que a contemporaneidade tem como forte característica o hibridismo das formas, temas e estilos nas obras artísticas produzidas, que fundem os elementos de obras antecessoras, independentemente de suas marcas temporais. Este é “o efeito de anacronismo [, que] significa um agenciamento simultâneo do passado e do futuro de ideias.” (PEDROSA *et al.*, 2018, p. 139). As obras contemporâneas trazem consigo traços que remontam à tradição para compor, no presente, um resultado que possibilita inúmeras leituras.

A distância - e, ao mesmo tempo, a proximidade – que define a contemporaneidade [...] o contemporâneo que fraturou as vértebras de seu tempo (ou, ainda, quem percebeu a falha ou o ponto de quebra), ele faz dessa fratura o lugar de um compromisso e de um encontro entre os tempos e as gerações. (AGAMBEN, 2009, p. 69-71)

Os campos literários e o cinematográfico são duas áreas que estão se renovando e ao mesmo tempo unindo o passado e o presente para criar novas possibilidades de tramas, como evidenciado se ativarmos, por exemplo, o conceito de intertextualidade. O termo foi proposto pela primeira vez pela crítica literária Julia Kristeva na década de 1960, e teve origem em sua elaboração de ideias e reflexões baseadas no trabalho desenvolvido anteriormente por Bakhtin. Kristeva acredita que nenhum texto está "livre" de outros textos. “Todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 1986, p.68). Nesta mesma direção, reforça Villa-Forte (2019): “[a] literatura sempre se serviu de ‘pedaços’ diretos de outros textos ou da própria realidade para além dos livros, por assim dizer, para se constituir” (2019, p. 41).

A intertextualidade tem uma função importante como um aparato referencial que pode subsidiar a interpretação de um determinado texto. Permite-nos compreender os elementos que (re)constróem um texto, perscrutar quais textos vieram anteriormente e, assim, tecer uma genealogia para a obra estudada. Além disso contribui para a compreensão das variações formais e históricas inscritas nas narrativas, inclusive pela reciclagem e incorporação de alguns de seus elementos. Seguindo essa ideia, podemos traçar rotas que ilustram como as narrativas operam e se renovam em cada texto, sendo este em seus diversos suportes, como cinematográfico ou literário.

---

<sup>33</sup> Vários estudos mencionam os diálogos entre os filmes de Burton e a estética do pós-modernismo. Cf., por exemplo, Tiellet, 2009; Franzini, 2010; Menegaldo, 2018.

Por sua vez, o cinema contemporâneo também possui essa particularidade de hibridismo, ao incorporar traços e elementos que são marcados temporalmente na história do cinema. A cinematografia realizada por Tim Burton, especialmente em *Frankenweenie*, demonstra fortemente essa característica, conforme já apontado:

Uma característica latente no cinema atual é que ele não tem o objetivo de romper com nenhum dos movimentos pré-existentes, ao contrário, ele se torna uma união de todas as correntes anteriores, dialogando com vários aspectos desenvolvidos pela linguagem cinematográfica ao longo de sua história, sendo eles estéticos, técnicos ou narrativos. O rompimento do pós-moderno é única e exclusivamente com as normas, com o que separa uma escola a outra, ele é uma interseção de todas as correntes sem se limitar a uma específica. O cinema da atualidade é um terreno fértil para a combinação, contraposição, permutação e descontextualização de diversos elementos situados em variados segmentos espaço-temporais. [...] Tim Burton é um artista pós-moderno [...] produtor de um cinema pluralista, que segue uma arte que não nega o passado, pelo contrário, se apropria dele para criar o novo. Na arte pós-moderna, o que já foi feito é reaproveitado sob uma nova ótica e forma de criação, ou seja, no cinema, é aquele que arrebanha todas as escolas passadas e, a partir delas, produz um novo em uma espécie de pastiche. (CORTEZ *et al.*, 2006. p. 32)

O hibridismo formal presente em obras do pós-modernismo é fortemente acentuado em textos literários e em narrativas fílmicas. Este pós-modernismo caracteriza-se pelo rompimento do tempo – o qual aglutina o passado e o presente – pela junção de obras diversas para compor, assim, uma nova obra, híbrida, sendo este elemento acentuado principalmente nos trabalhos de Tim Burton. Passemos, então, a observar algumas aproximações entre estas estratégias narrativas e a noção de pastiche e de paródia, que constituem também uma reconfiguração de elementos textuais prévios, possibilitando novas chaves de leitura.

O pastiche, segundo Alberto Sales, pode ser entendido como:

uma recombinação de vários elementos textuais oriundos de diferentes obras que, uma vez reorganizados, passam pelo processo de ressignificação e adquirem, assim, novos sentidos. [...] Pastiche acontece por meio da reunião de estilemas e códigos de textos pré-existentes que são costurados e recebem novas molduras. Imitação afetada do estilo de um ou mais autores [as], o *pastiche*, forma claramente derivativa, põe a tônica na manipulação de linguagens, contrapondo diversos registros e níveis de língua com finalidade estética e lúdica. (2020, p. 165 – grifo meu)

O modo como o autor citado compreende o termo permite-nos estabelecer uma relação direta entre a concepção de pastiche e a noção literária de paródia pelo trabalho que ambas, entendidas como estratégias fílmicas, realizam com a linguagem. Para essa aproximação, estou considerando, para além da visão autor, a definição de paródia encontrada no *E-Dicionário Eletrônico de Termos Literários*, de Carlos Ceia:

Em definição simples, a paródia, [...] refere-se ao processo de imitação textual com intenção de produzir um efeito de cômico. A forma como se processa essa imitação, a motivação para o acto imitativo e as consequências esperadas para esse acto determinam a natureza literária da paródia. (CEIA, 2009, s/p)

O pastiche, assim como a paródia, recorre a textos pré-existentes, se apropriando de seus códigos e traços estilísticos, ambos extrapolam essa reunião, com adequadamente aponta Linda Hutcheon: “Tanto a paródia quanto o pastiche não são apenas imitações textuais formais, mas envolvem claramente a questão da intenção. Ambos são empréstimos reconhecidos” (2000, p.38). Nesse sentido, pastiche e paródia, com suas possibilidades de recorte e costura de códigos, elementos e traços, tornam-se importantes para a reconfiguração do modo gótico e sua continuidade em obras fílmicas e literárias em nosso momento histórico:

As noções de paródia e pastiche tornam-se [...] fundamentais para uma compreensão da problemática do gótico na contemporaneidade, em suas relações com os dilemas da tradição, de modo que se pode pensá-lo como um gênero que versa, sobretudo, sobre a dinâmica de sua inserção nessa tradição. Paródia e pastiche podem ser compreendidos como recursos textuais e criativos muito próximos, bastante adequados ao espírito pós-moderno que enfatiza o processo de criação da obra como seu tema central. (COPATI; LAGUARDIA, 2013, p. 287)

Evidencia-se, dessa forma, que o gótico contemporâneo tem como característica a construção de suas narrativas a partir de ‘pedaços’ de outros textos, para usar o termo de Villa-Forte, citado acima. Neste fragmento citado, Copati e Laguardia reforçam a pertinência do pastiche e da paródia que, no caso da obra de Burton, são mobilizados por meio da revisitação dos textos clássicos do gótico “sobrepunhando-os, respeitosa e desconstruindo sua estruturação e sua elaboração estética e temática ao mesmo tempo em que se aproveitam das convenções oferecidas por elas para recriá-las ao modo de um pastiche.” (FERNANDES; MAGALHÃES, 2018, p. 138).

Esta característica composicional nas obras góticas recentes pode ser traçada dentro da genealogia da tradição gótica até o próprio romance fundador do gênero gótico, *O Castelo de Otranto* (1764) de Horace Walpole. O referido texto, por sua vez, dialoga com peças de teatro, principalmente com as obras de William Shakespeare, no tocante ao tom humorístico. No prefácio da segunda edição do romance, o próprio autor comenta sobre a intertextualidade com obras shakespearianas no processo de produção de seu romance:

*Shakespeare*, o grande mestre da natureza, foi o modelo copiado por mim. Permita-me perguntar: as tragédias de *Hamlet* e *Júlio César* não perderiam

uma parte considerável de sua alma e beleza maravilhosa se o humor de seus coveiros, as tolices de Polônio e os gracejos atrapalhados dos cidadãos romanos fossem omitidos ou injetados de heroísmo? A eloquência de Antônio, a oratória mais nobre e afetadamente simples de Brutus não são artificialmente exaltadas pelos rudes arroubos. (WALPOLE, 2019, p. 21).

O romance de Walpole é estruturado em cinco atos como uma peça teatral e possui traços fortemente cômicos, um elemento recorrente nas obras de Tim Burton, principalmente em sua cinematografia, o que, em si, nos leva a ressaltar tanto a melodramaticidade quanto o teor cômico presentes desde o início das configurações do gótico na literatura e retomados por Burton. Como já apontei, *O Castelo de Otranto* é geralmente vinculado à formação do gênero gótico na literatura (LOVECRAFT, 1987; STEVENS, 2000; COPATI, LAGUARDIA, 2012). Apesar disso, as produções posteriores são abordadas mais vigorosamente pela crítica e teoria literária acerca do modo gótico apontam as questões do terror, horror e medo. Observando a crítica especializada do gótico nota-se que elas parecem evitar debater *O Castelo de Otranto* em detalhe, o que talvez se justifique pela predominância dos aspectos melodramáticos do romance, em detrimento do medo e do terror. O processo de recorrer a obras pré-existentes em seus diversos gêneros, modos e suportes para compor uma obra híbrida no viés do pastiche pode ser traçado até o romance fundador do gótico, tornando esta característica uma herança para obras vindouras deste modo, tendo sido esta característica de composição herdada genealogicamente para futuras obras que envolvem esse modo. Como multiartista, Tim Burton consegue abarcar, pelo viés do pastiche e da paródia, elementos oriundos das narrativas góticas, da literatura infantil, de sua própria biografia, do Expressionismo Alemão, entre outros, “reciclá-los”.

A partir deste ponto, meu foco recairá, sobre a composição imagética do longa-metragem, examinando elementos estéticos que remetem a filmes anteriores, como os de James Whale: *Frankenstein*, de 1931, e sua sequência *A Noiva de Frankenstein*, de 1935. Estes são filmes importantes para o gênero do cinema de terror dos anos 1930, produzidos pelos estúdios da Universal, que já demonstravam um grande interesse pelas narrativas literárias da tradição gótica. Já no cinema associado ao Expressionismo Alemão, temos como exemplo mais famoso o longa-metragem *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene, que influenciaram diretamente na construção imagética de Burton, principalmente no que concerne à elaboração da *mise-en-scène* em *Frankenweenie*. Alicerçados fortemente na literatura, especificamente no romance de Shelley, os filmes de Whale alcançaram vigorosamente *status* de referência na construção da arte de Burton,

de maneira geral, e mais fortemente na elaboração do curta-metragem *Frankenweenie*, de 1984, e de seu longa homônimo de 2012, que chegam a ser recebidas como uma homenagem afetuosa aos filmes de Whale, seguindo o pensamento de Michael Mayo (2015).

Entendo, assim, que a posição de Mayo em relação ao curta-metragem estende-se ao longa-metragem de 2012. Nas palavras do crítico, *Frankenweenie* seria:

um tributo afetuoso ao filme de James Whale, estrelado por Boris Karloff, criado e dirigido pelo gênio louco Tim Burton, com uma visão inteligente, ainda que sutil, de uma paródia leve, que pode ter transformado esse filme de trinta minutos no primeiro cult clássico e moderno da Disney. (MAYO, 2015, p. 320.)

A influência dupla, perceptível tanto por parte da literatura como do cinema, nas narrativas costuradas por Burton não decorre apenas dos filmes clássicos de horror, geralmente os filmes B, filmes de orçamento baixo que permaneciam fora do circuito de *Hollywood*, pois muitas obras do diretor foram traduções fílmicas de romances. Encontramos, em suas obras, em maior ou menor grau, traços da literatura<sup>34</sup>.

Para reconhecer os atributos narrativos, como imagens, enredos, estilos na obra fílmica de Tim Burton, tenho como norte neste capítulo a análise da matriz e da *mise-en-scène*, conforme transfiguradas no longa-metragem *Frankenweenie*, visto que estas duas categorias cinematográficas nos possibilitam um olhar analítico sobre a obra fílmica de Burton que faz convergir forma e conteúdo. Podemos observar, com a leitura crítica, como os temas e elementos se rearranjam para compor o longa-metragem, expressados

---

<sup>34</sup> Vários dentre os filmes do diretor resultam de adaptações de obras literárias: *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* (2003) foi baseado em um romance de Daniel Wallace, intitulado *Peixe Grande - Uma Fábula de Amor Entre Pai e Filho*, de 1998; *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, de 2005, foi baseada no livro infantil homônimo, de Roald Dahl, originalmente publicado em 1964; *Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* (2008) foi embasado na *penny blood* intitulada *Sweeney Todd: o Barbeiro Demoníaco de Fleet Street*, de Peckett Prest & Malcolm Rymer, publicado no século XIX, cujo enredo popularizou-se por suas versões da Broadway; o filme *Alice no País das Maravilhas* (2010) possui seus alicerces narrativos nos romances *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Alice no País dos Espelhos* (1871), escritos por Charles Lutwidge Dodgson, mais conhecido pelo seu pseudônimo Lewis Carroll; *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* (1999) é baseado no conto “The Legend of Sleepy Hollow” (traduzido como “A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça”), de Washington Irving, publicado pela primeira vez em 1820; e o filme em *stop motion* *A Noiva Cadáver* teve por inspiração o homônimo conto popular russo do século XIX. *O Estranho Mundo de Jack*, de 1993, dirigido por Henry Selick, produzido e coescrito por Tim Burton, geralmente é incluído nos estudos fílmicos associados ao multiartista, como no livro *Tim Burton*, de Antoine de Baecque. O longa-metragem originou-se de um poema escrito pelo próprio Tim Burton, intitulado “The Nightmare Before Christmas”, de 1993. De Baecque aponta que o curta-metragem Vincent de 1982 também foi feito a partir de um poema escrito por Burton.

fortemente através da matriz e da *mise-en-scène*, elementos que podem ser compreendidos nos termos abaixo:

A matriz pode ser concebida como um determinado tema, moral ou assunto que percorre toda a obra – uma espécie de linha repetitiva que se apresenta em cada peça como uma obsessão íntima, e de certa forma inconsciente, de seu criador. [...] Ela é um argumento usado sempre pelo/[a] autor/[a], mesmo que, explorado de formas diferentes. A matriz deve ser entendida como algo que está presente no autor [ou autora], desde o início de sua carreira cinematográfica, ela é algo que o/[a] artista precisa, necessita dizer, mas não tem consciência do que é exatamente. Portanto, toda sua obra caminha no sentido de descobri-la e este processo culminará na maturidade construtiva de um estilo único e pessoal. [...] A *mise-en-scène* é, praticamente, a forma colocada em cena. Ela é a maneira que o autor [ou autora] de cinema encontrou para expressar, demonstrar fatos e produzir sensações através da tela, ela constitui toda a linguagem visual utilizada. A *mise-en-scène* e a matriz devem ser vistas como dois elementos que se complementam, sendo impossível que uma aconteça sem a outra. A *mise-en-scène* torna possível a expressão da matriz, e vice-versa. (CORTEZ *et al.*, 2006, p. 45-49)

Apesar de a *mise-en-scène* e a matriz serem dois elementos que se complementam, sendo difícil pensar que uma aconteça sem a outra, para a análise desde capítulo focado na estética visual de *Frankenweenie*, elas serão abordadas como duas categorias separadas para um melhor exame da composição visual do longa-metragem.

Burton dedica-se minuciosamente à imagem em seus trabalhos: seus filmes e poemas narrativos sempre vêm acompanhados de gravuras, seja uma ilustração para acompanhar seus versos narrativos ou um esboço de um desenho servindo de base para a ideia da composição visual de uma personagem para o cinema. Argumento que se trata de um traço bastante peculiar da produção artística de suas obras fílmicas, visto que Burton cria os elementos fílmicos, tais como design de personagem, de cenário etc., através de seus próprios desenhos. O artista constrói, assim, uma linguagem e um efeito estético próprios para seus filmes. Tal modo de produção artística já chamou a atenção de comentaristas da obra de Burton, como é o caso de Edwin Page, que aponta:

Burton considera desenhar tanto satisfatório quanto catártico, afirmando que: "Eu penso melhor quando estou desenhando". Sua arte era, para ele, uma maneira de criar sua identidade e de expressar as emoções e sentimentos que tinha dentro de si. Ele descreve seus desenhos como parte de um impulso a ser visto pelo que ele era. [...] Burton costuma usar seu desenho para explicar certos elementos de seus filmes para os/as designers de produção, diretores/as de fotografia e até atores e atrizes envolvidos/as. Por exemplo, ele fez rascunhos de Edward Mãos de Tesoura, do Pinguim de *Batman Returns* e de Ichabod Crane de *Sleepy Hollow* para mostrar o tipo de olhar que ele buscava na personagem, o que pode ser atribuído a tal tendência de resolver as coisas

visualmente, em vez de verbalmente ou por meio da palavra escrita. (PAGE, 2007, p. 11)<sup>35</sup>

Podemos observar, nas obras fílmicas de Tim Burton, uma tendência de valorização da construção de uma linguagem cinematográfica mais fortemente visual do que verbal. Nesse contexto, é exemplar a figura 19 abaixo, que mostra a personagem Victor Frankenstein desenhada por Tim Burton no *storyboard*. Dos elementos que caracterizam este protagonista singular, os traços salientados pelo artista – como, por exemplo, as mãos com dedos muito alongados, os cabelos esvoaçantes e despenteados, a postura corporal – são fundamentais para a caracterização do ator na composição da figura criada pelo diretor e desenhista. Tais características podem ser observadas na figura 19, no *storyboard* do curta-metragem *Frankenweenie*, de 1984, cuja cena de abertura foi desenhada com os traços da família Frankenstein.

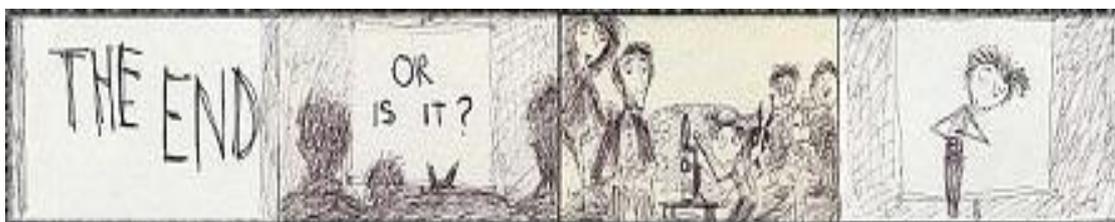


Figura 189 – *Storyboard* do curta *Frankenweenie*, 1982. *The Museum of Modern Art*, 2009.

Como venho argumentando, Burton parte de uma construção inicial de elementos visuais para, em seguida, compor sua obra fílmica. Assim, realça os temas que a cerca, como uma moldura salienta as características de uma pintura. Sobre tal processo de produção fílmica, o próprio Tim Burton afirma: “Quando você está fazendo um filme é como estar fazendo uma pintura: você tem essa sensação estranha de poder e energia, e você sente – como se estivesse fazendo o melhor filme já feito.” (2007, p. 137)<sup>36</sup>

Contemplando a trajetória cinematográfica de Tim Burton, em particular o longa-metragem *Frankenweenie*, podemos observar elementos de composição de sua *mise-en-*

---

<sup>35</sup> No original: Burton finds drawing both satisfying and cathartic, claiming that, ‘I think best when I’m drawing.’ His art was a way for him to crate his identity and to express the emotions and feelings he had within. He describes his drawings as being part of an impulse to be seen for what he was [...]. Burton often uses his drawing to explain certain elements of his films to production designers, directors of photography and even the actors involved. For example, he has made sketches of Edward Scissorhands, the penguin from *Batman Returns* and Ichabod Crane from *Sleepy Hollow* in order to show the kind of look he was seeking from the character. Perhaps attributable to this tendency to work things out visually rather than verbally or through the written word.

<sup>36</sup> No original: When you’re making a film it’s like doing a painting: you have this weird sense of power and energy, and you feel – like you’re making the best movie ever made – Tim Burton.

*scène*, dentre os quais nota-se frequentemente a presença de personagens pálidas com olhos esbugalhados em performances exageradas, próximas do modo de atuação do teatro Expressionista, e incluindo seres que remetem às narrativas góticas, tais como fantasmas, esqueletos, bruxas, monstros etc. O artista também explora seres construídos artificialmente, como Edward Mão de Tesoura; e animais de companhia únicos como o cão fantasma, o cão esqueleto, o cão zumbi. No tocante aos lugares, podemos encontrar cenários com cemitérios, florestas sombrias, igrejas, moinhos, castelos em ruínas, casas assombradas. Saliente-se também as cidades criadas por Burton, às vezes caracterizadas por uma arquitetura gótica sombria, como a cidade de Gotham dos filmes *Batman* (1989) e *Batman: o retorno* (1992). Por outro lado, ressalto também a pequena cidade pintada com uma aquarela colorida que, apesar disso, expressa uma monotonia sugestiva de algo tenebroso. Nesta direção, chamo a atenção para a cidade de Subúrbia, em *Edward Mãos de Tesoura* (1990), que expressa uma crítica ao estilo estadunidense de vida e também Nova Holanda, em *Frankenweenie* (nas versões de 1984 e 2012), que, assim como Subúrbia, é pequena e com uma arquitetura comum de uma cidade americana. Contudo, para esta última, Burton escolheu empregar uma lente preta e branca, evocando uma atmosfera melancólica. Tim Burton explora, com maestria, as paletas de cores escuras que contrastam com uma aquarela colorida.

Esta mistura de elementos visuais constitui uma estética que se assemelha às imagens consolidadas da tradição gótica na literatura e no cinema, pois

Burton criou um mundo que contorna o cinema tradicional, por tudo o que ele criou nos filmes B e no gênero de terror. É um mundo que ele literalmente inventa, combinando uma visão gráfica singular, cenários 'góticos', máscaras aterrorizantes, maquiagem extravagante e sensual, toques mórbidos, uma forma narrativa próxima à recitativa operística e a arte de pintar retratos híbridos e ambíguos. Em seu trabalho, todos esses elementos destruíram noções de *mise-en-scène*, incluindo seus reavivamentos modernistas e exagerados das décadas de 1970 e 1980. O resultado é que Burton é muito mais que cineasta e diretor, ele é um artista visionário cujo universo vai além de regras e formatos estabelecidos, uma espécie de clarividente no mundo do cinema 'industrial', um artista que talvez se preocupe mais com a poesia do que com o cinema. (DE BAECQUE, 2005, p. 10).<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> No original: Burton has created a world that side-steps traditional cinema, for all that he was brought up on B movies and the horror genre. it is a world that he literally invents, combining a singular graphic vision, 'gothic' sets, terrifying masks, extravagant, sensual make-up, morbid touches, a narrative form close to operatic recitative, and the art of painting ambiguous, hybrid portraits. In his work all these elements have blown apart notions of *mise-en-scène*, including its modernist, overwrought revivals of the 1970s and 1980s. The result is that Burton is much more than a filmmaker and director [...] he is a visionary artist

Em *Frankenweenie* podemos constatar uma concepção de *mise-en-scène* bem elaborada e única, que constrói os temas na narrativa fílmica, além de ser nitidamente costurada aos elementos do curta-metragem e dos filmes de James Whale. O aspecto que salta aos olhos na construção da narrativa imagética de *Frankenweenie* é que, mesmo sendo realizado com uma tecnologia que permitia uma imagem colorida, Burton escolheu um filtro em preto e branco, o que remete aos filmes clássicos de terror dos anos 1930 e 1940. Esta escolha, além de lembrar os filmes já citados, acrescenta um tom sombrio e melancólico ao longa-metragem de 2012, realçando toda *mise-en-scène* e, por extensão, delineando os temas do filme. Percebemos os efeitos desta escolha consciente do diretor nas imagens abaixo.



Figura 20 – Dr. Frankenstein e seu ajudante Igor no laboratório. *Frankenstein*, 1931.



Figura 21 – Victor e Sparky. *Frankenweenie*, 1984 .



Figura 202 – Victor e Sparky: *making of* de longa-metragem *Frankenweenie*, 2012.



Figura 193 – Victor e Sparky no sótão/laboratório. *Frankenweenie*, 2012.

Nas expressões imagéticas que Tim Burton compõe em *Frankenweenie*, é perceptível o cuidado com o processo de construção dos cenários, dos corpos das personagens, as angulações de câmera, os contrastes de luzes e sombras, que constituem uma dinâmica de recombinação de elementos, por meio dos quais podemos traçar uma trajetória até o Expressionismo Alemão, tendência artística que surgiu na Europa entre

---

whose universe goes beyond rules and established formats, a kind of clairvoyant in the world of ‘industrial’ filmmaking, an artist who perhaps looks more towards poetry than cinema.

1890 e 1930, tendo se desenvolvido mais fortemente na Alemanha (FÜHR, 2016). Este movimento artístico passou da pintura ao cinema. Como aponta Sabadin:

Assim como já havia acontecido com a pintura, o cinema também aderiu ao Expressionismo, corrente artística que prioriza a representação dos sentimentos do autor [ou autora] da obra, desprezando a simples descrição objetiva da realidade. Em outras palavras, expressou-se então, nas telas – sejam as de pintura, sejam as de cinema – o que a alma sente, e não o que os olhos veem. [...] Os filmes expressionistas alemães do pós-Primeira Guerra manifestaram-se com marcada estilização de cenografia, luzes e personagens. Deliberadamente artificiais, os cenários foram pintados de forma distorcida, fora de perspectiva. As angulações de câmera enfatizaram o fantástico e o grotesco, os contrastes de luzes e sombras tornou-se mais forte, e as interpretações dos atores, teatralmente histriônicas. Em seus temas, estavam presentes loucuras, aberrações, pesadelos, enfim, o horror. O Expressionismo foi a forma alemã de ver o mundo destruído (SABADIN, 2019, p. 71)

*O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene, é uma obra importante para o Expressionismo Alemão no cinema. O longa narra uma

[v]erdadeira viagem a um universo louco e distorcido de formas e sombras, o filme mostra um hipnotizador e um sonâmbulo que chegam a um pequeno vilarejo e logo se tornam suspeitos dos assassinatos que passam a acontecer no lugar. Inquietante e perturbador, *O Gabinete do Dr. Caligari* mostra cenários propositalmente pintados fora de perspectiva, móveis que não se encaixam na anatomia humana, um forte jogo de luzes e sombras, e uma aberta discussão sobre sanidade e loucura, transformando-se numa das obras mais importantes do século. (SABADIN, 2019, p. 72)

Os filmes de Tim Burton, especialmente *Frankenweenie*, mostram em sua *mise-en-scène* uma nítida aproximação com o cinema Expressionista Alemão, especialmente conforme ilustrado pelo longa-metragem. Podemos observar a escolha do multiartista pelas cores preto e branco e a escala em tons de cinza para o filme, o que, segundo Fürh tem como “objetivo fazer com que *Frankenweenie* se assemelhe aos inúmeros clássicos do cinema que fizeram parte da infância e da adolescência de Tim Burton, retratando assim os efeitos psicológicos que o influenciaram e marcaram sua trajetória de vida” (2016, p. 94). Como parte desse resgate visual do que marcou fortemente o imaginário do diretor, podemos constatar uma construção estética de personagens com olhos grandes e olheiras, muitas vezes de corpos esguios, figurações sombrias e teatrais, que, ao mesmo tempo, retomam o gótico e o cômico e o Expressionismo Alemão, convergência marcante em sua filmografia e, em particular, em *Frankenweenie*, que realça tais características, como podemos observar nas figuras abaixo.



Figura 214 – Dr. Caligari com seu acompanhante, Cesare, e Jane. *O Gabinete do Dr. Caligari*, 1920.



Figura 225 – Victor Frankenstein com seu companheiro canino Sparky. *Frankenweenie*, 2012.

Burton dedicou-se mais atenciosamente à construção imagética das personagens do longa-metragem *Frankenweenie*. Em particular à de Sparky, que expressa em sua figura o corpo morto revivificado pelo seu tutor humano, Victor Frankenstein. Para chegar ao resultado final da estética imagética do cão morto-vivo, Tim Burton recorre a um clássico dos filmes de horror de James Whale, *Frankenstein* (1931), e sua continuação, *A noiva de Frankenstein* (1935). Eles despertaram a ideia inicial de

*Frankenweenie* de Burton, quando o diretor aos seus vinte e cinco anos trabalhava para a Disney, para a qual realizou produções, entre 1979-1983.

O surgimento da ideia para o motivo do cão Sparky, assim como para todo o longa-metragem, parte de um processo que envolve a inspiração num filme de James Whale<sup>38</sup>, pondo seus temas sob novos prismas. E note-se: o amadurecimento dessa nova perspectiva foi desenvolvido primeiramente na arte do desenho, como destaca Burton na citação acima. Por conseguinte, Burton incorpora traços visuais dos filmes de James Whale. Sobretudo, *motif* do corpo morto-vivo do monstro do Dr. Frankenstein e da companheira criada para este monstro. Interessam, por exemplo, as costuras que conectam os membros do corpo morto da criatura; os famosos parafusos no pescoço, que ficaram marcados fortemente no imaginário coletivo, e as mechas brancas nos cabelos da noiva da criatura. Podemos observar precisamente tais traços visuais conforme reciclados pelo filme de Burton, nas imagens abaixo.

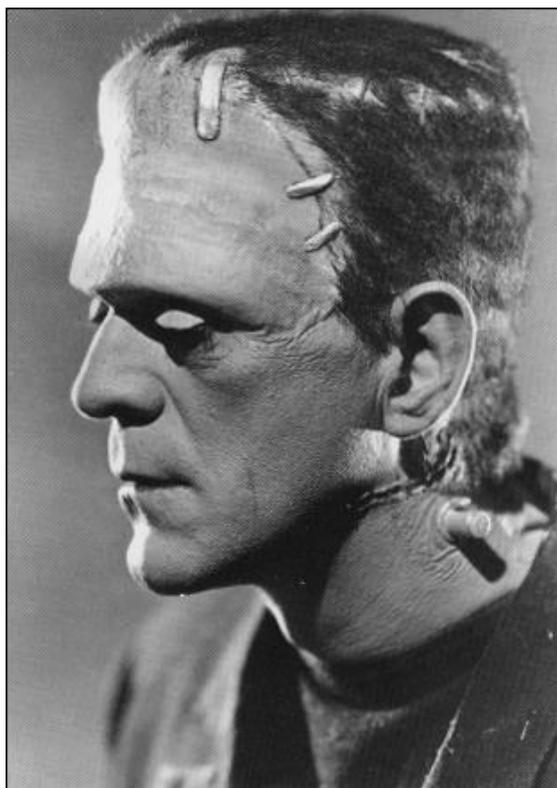


Figura 236 – A criatura de Frankenstein. *Frankenstein*, 1931.

---

<sup>38</sup> Conforme já evidenciado na citação da p. 50, acima.



Figura 27 – Sparky, o cão morto-vivo. *Frankenweenie*, 2012.

Podemos observar na caracterização visual da personagem Sparky que, mesmo sendo um cachorro revivificado, traz em seu corpo costuras e os populares parafusos ao lado do pescoço, um elemento visual recorrente que surgiu na criatura de Frankenstein do cinema. As mechas brancas, uma em cada lado da cabeça da cadela poodle de pelo negro, chamada Persephone, é outro elemento visual vindo do cinema, especificamente na composição da *Noiva de Frankenstein*. Somos capazes de apreciar, nas figuras abaixo, que estes elementos foram planejados e executados para compor toda a textura imagética de *Frankenweenie*, desde o curta-metragem homônimo de 1982.



Figura 28 – A criatura de Frankenstein e sua noiva. *A Noiva de Frankenstein*, 1935.



Figura 29 – Sparky e Persephone. *Frankenweenie*, 1984.



Figura 30 – Sparky e Persephone. *Frankenweenie*, 2012.

Os elementos visuais que Burton transfere dos filmes de Whale para a construção de sua própria estética visual das personagens, como as costuras, parafusos e mechas brancas, que anteriormente realçavam o tom grotesco e assustador dos filmes, agora se encontram nos corpos dos cães de estimação, o que ressalta o reconhecimento dos filmes de monstros anteriores, presentes no imaginário coletivo da cultura anterior, e ao mesmo

tempo, constrói uma camada paródica ao fundir o grotesco dos filmes clássicos de terror com os corpos de cachorros ‘inocentes’. Assim, Burton compõe as nuances visuais de sua obra fílmica, (re)escrevendo o modo gótico, sob um novo olhar.

Para expressar os elementos de terror em sua obra fílmica, especialmente para criar cenas assustadoras dentro da narrativa, Tim Burton dedica uma atenção maior ao uso das sombras em *Frankenweenie*. Ele utiliza as distorções geradas pelas projeções das sombras de personagens, transformando-as em um duplo grotesco das personagens. Particularmente, ao se tratar dos *pets* mortos-vivos em cenas chaves para despertar medo nas personagens dentro da diegese; e também no público exterior à diegese. Vejamos, como ilustração, a cena em que Sparky, logo após ser revivificado pelo menino Frankenstein, dá um passeio por sua antiga vizinhança e acaba por assustar a mãe de Bob, quando sua sombra é projetada de maneira distorcida e assustadora no lençol, despertando sentimentos desconfortáveis de pavor para a personagem, conforme sintetizado na figura abaixo. Podemos observar, igualmente, numa imagem da cena seguinte, a projeção da sombra do peixe invisível de Igor, quando esta personagem secundária mostra aos seus colegas de classe seu novo projeto para a feira de ciência. Tal utilização das sombras de maneira distorcida por Tim Burton no seu longa-metragem é um dos traços associados fortemente ao cinema produzido no contexto do Expressionismo Alemão no cinema.



Figura 31 – O Dr. Galigari. Fonte: *O Gabinete do Doutor Caligari*, 1920.



Figura 32 – À esquerda, a sombra distorcida de Sparky projetada no lençol; à direita, Igor mostrando aos/ às colegas de classe seu peixe invisível. *Frankweenie*, 2012.

A combinação para compor a *mise-en-scène* em *Frankweenie*, com seus efeitos de iluminação e personagens exageradas, pode ser lida por um prisma cuja função parece ser a de colocar o público dentro da perspectiva do protagonista do filme, sob um olhar do mundo de uma forma gótica, Victor Frankenstein, um garoto solitário que encontra conforto e alegria em seu cãozinho e na produção de seus filmes caseiros. No entanto, embora a filmografia de Burton se aproprie de elementos das narrativas literárias e dos componentes visuais do cinema, conforme venho apontando, o diretor não apenas os reproduz, mas os (re)organiza em uma nova composição de formas temas e funções narrativas. Ele é claramente versado nas artes visuais e no campo plural das narrativas, em seus diversos suportes. Delineia-se, assim, seu estilo próprio, que age como um tipo de ponto de intersecção de vários movimentos artísticos em diversas áreas, e também estéticas as mais diversas, em diferentes suportes. Sobre este modo peculiar de construção de um estilo próprio, alinho-me ao comentário de Führ:

Tim Burton possui um estilo peculiar que está presente no conjunto de suas obras. As influências do Cinema de Terror, de filmes clássicos do Expressionismo Alemão [...] podem ser observadas em muitos de seus filmes e ilustrações. Dessa forma, a preferência por temas fantásticos, pelo mórbido e pelo grotesco presentes no conjunto de suas obras pode ser compreendida como o estilo desse artista. (2016, p. 17)

Apesar de realizar novas perspectivas narrativas, como, por exemplo, a reimaginação da criatura de Frankenstein no corpo de um cachorro, para suas obras fílmicas, Burton prefere se dedicar, quase exclusivamente, a construir uma estética visual bem elaborada, que não apenas expressa seu estilo singular, mas também expõe e reforça o processo da diegese. Tal escolha foi recebida negativamente pela crítica especializada do cinema, como aponta Paul A. Woods:

Burton foi alvo de críticas devido ao fato de apenas dar ideias, mas nunca escrever seus próprios roteiros, que são acusados de não focarem o conteúdo narrativo, com seus filmes sendo no máximo uma série de *mise-en-scène* ou

então, na pior das hipóteses, um conjunto de tomadas sem estruturas. (WOODS, 2015, p. 12)

Defendo posição contrária à acima exposta, de que os filmes de sua autoria não ultrapassam “uma série de *mise-en-scène* ou [...] um conjunto de tomadas sem estruturas”. Em seu favor, ressalto que a combinação dos elementos que compõem a *mise-en-scène*: a cenografia, o figurino e maquiagem, a iluminação, o espaço são ativados no processo de criação das matrizes presentes em *Frankenweenie*. Temas como a ciência, o medo, a morte, a criação, a relação entre criatura e criador, entre outros, são expressados fortemente na estética visual do longa-metragem, que se torna uma característica crucial da narrativa audiovisual.

As criações de Burton estão muito mais centradas no caráter imagético – do que nas matrizes sonoras ou verbais – de suas produções. Talvez seja essa a razão pela qual a crítica tenha se posicionado de maneira, às vezes, tão reducionista quanto aos seus trabalhos. O processo criativo do diretor supera o entendimento de produção como texto escrito porque transpõe seus limites. Como venho demonstrando, sua obra recorre ao uso inicial das ilustrações, seguido das outras técnicas visuais advindas do cinema em sua rica história. Além disso, o multiartista possui um amplo trabalho como roteirista, como aponto no apêndice<sup>39</sup>, que lista seus trabalhos filmográficos. Destaco duas produções nas quais o diretor desenvolve seu trabalho como roteirista: o curta-metragem *Vincent* (18984) e *O Estranho Mundo de Jack* (1993). Ressalto que, em ambos, os processos de produção partiram de poemas narrativos, os quais foram por ele transpostos para a linguagem fílmica, também por meio de ilustrações, que se unem aos demais recursos para compor novas produções. Ambos os trabalhos são obras referenciais desse multiartista.

Uma matriz central que perpassa a cinematografia de Burton, singularmente em *Frankenweenie*, é a morte e a relação da humanidade com ela, que é expressado, dentre outras técnicas favorecidas pelo diretor, pela composição estética dos cemitérios<sup>40</sup> – este lugar clássico na tradição gótica, moradia dos mortos, espaço propício a abarcar uma

---

<sup>39</sup> Cf. p. 94.

<sup>40</sup> Este tema pode ser expandido para incluir a relação com outro cemitério importante, que influenciou Tim Burton, que se encontra no romance *O Cemitério*, de Stephen King (1983). Ambos os cenários apresentam necrópoles para descanso final de animais de estimação que acabam voltando a vida causando medo aos humanos. É nítido que ambas as narrativas compartilham elementos estruturais. Devido à falta de tempo, esta análise não entrou no corpo da pesquisa, mas pode ser abordada em estudos futuros.

diegese gótica em diversos suportes. Neste longa, o cemitério, com lápides e uma arquitetura projetada no estilo gótico em um filtro preto e branco, ressalta os códigos imagéticos. No entanto, este espaço é dedicado aos *pets* dos moradores de Nova Holanda. Figuram, nesta composição, várias referências aos animais de estimação mortos, por meio de inscrições nas lápides, dentre as quais encontramos imagens, como ossos, aquários, carinhas de gatos etc. O cineasta faz uso destes elementos para compor uma nova imagem gótica, bastante tocante para as crianças, adolescentes e jovens adultos. E, acrescente-se, esta reciclagem acaba por suavizá-la, deixando-a menos assustadora, porém não menos gótica, pois remete aos animais que, ao mesmo tempo, se reorganizam com características góticas já cristalizadas no imaginário coletivo da cultura – no caso das lápides, por exemplo, e o filtro preto e branco –, dando-lhes uma concepção estética única. Assim, com a atenuação da imagem assustadora, sobressai a acomodação do gótico em face a um público mais jovem. Nesta direção, apontam Vargas e Vargas:

O gótico é frequentemente associado a elementos negativos, obras literárias dirigidas a crianças são obrigadas a limitar qualquer questão perturbadora em seu conteúdo. Ficção gótica recebe emoções negativas; é aberta a explorar os cantos mais escuros do espírito humano. Portanto, confusão, dúvida, desespero e horror frequentemente acompanham histórias góticas. (2014, p.78)

Estes compartilhamentos de elementos visuais compõem uma imagem gótica, mas nas por meio das instâncias da *mise-en-scène*, podemos reconhecê-las com nossa competência narrativa básica, desde que sejamos familiarizados com o universo do gótico.

Voltando-nos novamente às imagens dos cemitérios, observemos, nas figuras abaixo, mais aproximações entre os filmes de Whale, a versão inicial de *Frankenweenie* e seu remake de 2012:



Figura 33 – Dr. Frankenstein e seu ajudante, Igor, violando túmulos. *Frankenstein*, 1931.



Figura 34 – Família Frankenstein se despedindo de seu cão Sparky. *Frankenweenie*, 1984.



Figura 35 – Família Frankenstein se despedindo de seu cão Sparky. *Frankenweenie*, 2012.

Essas imagens constituem o lugar do cemitério, com um evidente aspecto sombrio remetente ao gótico, que contribui para metaforização do espaço da morte e os temas que a cercam. Em ambas as figurações de *Frankenweenie*, o cemitério abrange os temas da perda, da solidão e do luto, vivenciados pelo protagonista dentro da diegese. Nesta obra, o cemitério de animais configura para Victor o local da perda de Sparky, o que diverge dos cemitérios visitados pelo Dr. Frankenstein do romance de Shelley, mesmo que ambas as narrativas compartilhem elementos recorrentes nas narrativas góticas, como podemos ver no trecho abaixo:

A escuridão não tinha qualquer efeito sobre minha imaginação, e os cemitérios eram, para mim, meros depósitos de corpos privados de vida, que de moradia da beleza e da força haviam se tornado comida para os vermes. Eu era levado a examinar então as causas e o progresso dessa decomposição, e forçado a passar dias e noites em jazigos e ossários. Minha atenção se fixava sobre o objeto que é, entre todos os outros, o mais insuportável à delicadeza dos sentimentos humanos. Vi como o belo corpo humano se degradava e se consumia; observei a corrupção da morte vencer a face exuberante da vida; vi como os vermes herdavam as maravilhas dos olhos e do cérebro. Detive-me na análise e no exame de todos os pormenores da causalidade, como exemplificados na passagem da vida à morte, e da morte à vida, até que, no meio dessa escuridão, subitamente uma luz jorrou sobre mim – uma luz tão brilhante e maravilhosa, e ainda assim tão simples, que, embora tenha ficado tonto com a imensidade das perspectivas que ela me oferecia, surpreendi-me como o fato entre tantos homens geniais que haviam conduzido suas pesquisas rumo à mesma ciência, somente eu teria o privilégio de descobrir um segredo tão maravilhoso. (SHELLEY. 2014, p.54-55)

Os cemitérios no romance de Shelley perdem a força do ajuntamento que o espaço constrói em torno dos temas que abarcam a morte, e aos poucos vão ganhando novos sentidos conforme o protagonista, Dr. Frankenstein, segue visitando e utilizando o material orgânico em decomposição que o espaço fornece para suas experiências. O cemitério para o Frankenstein de Shelley, acaba por relacionar o espaço necrópole com a ciência que ele, o cientista louco, vem praticando.

A figura do cientista louco em seu laboratório é associada, inicialmente, ao romance de Shelley. Victor Frankenstein, que inaugura a imagem literária do cientista louco, alcança o cinema em inúmeros filmes, como nos filmes de James Whale, citados acima, e chega à obra fílmica de Tim Burton, tendo suas efígies reelaboradas sob a figura de uma criança em seu sótão: o pequeno Victor Frankenstein é um garoto que perde seu cão, Sparky, num acidente de carro. Após seu professor de ciências, o Sr. Rzykruski, ensinar à turma sobre bioeletricidade, Victor tenta trazer Sparky de volta à vida em seu laboratório, que é, na verdade, o sótão de sua casa, composto pelos eletrodomésticos obsoletos de sua mãe e outras bugigangas como panelas, uma bicicleta, rádio, televisão etc. que está por toda *mise-en-scène* do laboratório e que realçam os temas da criação, da ciência, do poder de criar etc. oferecendo, como no caso do cemitério acima comentado, novos elementos no mesmo plano da imagem gótica. O elemento infantil acaba por evocar na obra fílmica uma imagem gótica única, sem deixar de ser sombria, principalmente pelo filtro em preto e branco, como podemos ver nas imagens que compõem a *mise-en-scène* abaixo:



Figura 246 – Dr. Frankenstein e seu ajudante, Igor, no laboratório. *Frankenstein*, 1931.



Figura 37 – Victor Frankenstein em seu laboratório/sótão. *Frankenweenie*, 1984.



Figura 38 – Victor Frankenstein em seu laboratório/sótão. *Frankenweenie*, 2012.

No entanto, o ponto mais saliente em que as obras fílmicas do diretor divergem das anteriores que revisitaram a narrativa romanesca *Frankenstein* é a figuração da

criatura de Frankenstein, o monstro sem nome concebido pelo cientista Victor Frankenstein, a qual herdou, no cinema, o sobrenome de seu criador, passando de “a criatura de Frankenstein” para “Frankenstein”. Esta imagem do cientista, seu laboratório e sua criação foram retratados inúmeras vezes no cinema. Tim Burton subverte as narrativas fílmicas construídas pelos diretores que o antecedem na história do cinema, ao explorar a figura do cachorro, trazido de volta à vida por um processo científico que se assemelha, visualmente, e também por outros detalhes do enredo, conforme tenho apontado, a obras anteriores no cinema e na literatura. Tim Burton inova, assim, ao colocar Sparky, o cão de estimação do pequeno Victor Frankenstein, no centro da diegese, e vale ressaltar, o *pet* não é composto por partes de outros cães. Nesta escolha de descentralizar uma figura fabricada que reflete a imagem do humano, o diretor se afasta e, ao mesmo tempo, se aproxima das narrativas pré-existentes no cinema e na literatura, pois utiliza imagens visuais semelhantes, conforme exponho, como o laboratório, o cemitério, o emprego da eletricidade, etc., ou seja, recorre a matrizes semelhantes para tratar de assuntos que também se aproximam, como os laços de amizade, a relação entre a criatura e o criador, a questão da ética científica, etc. Durante todo o longa-metragem, podemos observar a *mise-en-scène* gerando a configuração de matrizes, que não apenas operam como referências aos filmes anteriores, que abarcam a fatídica trajetória de Victor Frankenstein, mas que também abrangem outros filmes de terror que envolvem monstros, tais quais a múmia, o Drácula, o lobisomem etc. Como podemos ver na figura mais adiante, o longa-metragem de Tim Burton acrescenta camadas de sentidos, de estéticas visuais e narrativas, que transformam *Frankenweenie* em uma obra fílmica rica e diversa, que dialoga através de sua intertextualidade com obras anteriores nos mais diversos suportes através do seu estilo caracterizado pela paródia e pastiche.

Em *Frankenweenie*, as composições da *mise-en-scène*, que constroem suas matrizes, revelam o alinhamento de Tim Burton com o cinema contemporâneo, uma vez que ele não está pactuado com qualquer movimento artístico definido, ou tentando romper com nenhum pré-existente. O diretor não vê fronteiras para a construção de seus trabalhos e constrói pontes de diálogos, através do pastiche e da paródia, que lhe permitem percorrer a linguagem cinematográfica de correntes anteriores, revisitando-as. Assim, surge um novo reajuste de técnicas, elementos e temas instaurando, assim, uma marca autoral forte. Como diretor, Burton preocupa-se em detalhar sua forte construção imagética, recorrendo a características visuais e de enredo que remetem ao cinema e à literatura gótica. Podemos

reconhecer não apenas tais elementos, mas também como estes são reajustados com outros traços não originalmente oriundos da tradição gótica, – como, por exemplo, os monstros. Reunidos e reconfigurados por Burton numa forma imagética singular, os traços explorados acima evidenciam a potencialização das formas e temas góticos à luz da paródia e do pastiche, numa estética de recortes e colagens leves e bem humoradas, que são um verdadeiro tributo ao próprio cinema, atividade também admirada pelo pequeno Victor, em realce à metalinguagem fílmica que perpassa a obra como um todo.

## Considerações finais – *Franken(stein)weenie*



Figura 39 – Sparky, *Frankenweenie*, 2012.

As discussões sobre o gótico no âmbito literário perpassam temas comuns a outras formas de expressão como a arquitetura e o cinema. No âmbito literário, o gótico toma contornos, convencionalmente, especialmente a partir da obra *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole, romance fundante do gótico enquanto gênero literário, que alcançou status de fundação e amplo reconhecimento crítico no âmbito dos estudos sobre gótico. A leitura desta obra possibilitou reflexões sobre narrativas nas quais espaços insólitos, como castelos e cemitérios, e personagens assustadoras e sobrenaturais ganham destaques porque suscitam o medo. Como vemos, a obra de Walpole fortemente, mesmo que não completamente, impulsionou uma produção de narrativas em que tais elementos são predominantes os quais, posteriormente, viriam a somar-se a outros elementos, o que viria a fortalecer o gótico como gênero literário.

Essa leitura, empreendida pelas vias do gótico, possibilitou-me pensar em outras leituras que dão visibilidade aos trabalhos de Tim Burton, numa interface estruturada na articulação entre a literatura e o cinema. Como demonstrei nessa dissertação, o diretor explora, em suas obras matrizes do gótico que assumem contornos que conferem, às suas produções, um caráter original e inovador. Aponto, nessa perspectiva, as formas pelas quais a (re)escritura do gótico realizada por Tim Burton vem construindo, em trabalhos artísticos veiculados nos mais diversos suportes, principalmente no cinema, uma composição que (re)utiliza os elementos do modo gótico, ao passo em que os enriquece, subvertendo-os.

As análises que realizei pelas vias do gótico na literatura e no cinema revelam, em especial, um modo próprio e singular de explorar as características desse modo literário na narrativa, tal como ilustro ao discutir e analisar a obra *Frankenweenie*, criada por esse multiartista. Esta produção, na medida em que retoma aspectos intertextuais em diálogo com a obra prima de Mary Shelley e com o Expressionismo Alemão e o ciclo Hollywoodiano de 1930, renova as formas de ler, e ver, o gótico estruturando a composição dos espaços e das personagens, tanto as que se vinculam ao enredo de *Frankenstein* quanto as que foram criadas para compor o novo trabalho. É nessa perspectiva que sublinho o literário como elemento fundante dessa produção, ao intitulá-la *Franken(stein)weenie* nesta dissertação. Entendo que esta composição alcance os contornos e traços do modo gótico, algo que, desde o seu título, nos provoca a pensar sua composição híbrida e múltipla de significados, que sugere a amálgama de referências abarcadas por Burton durante todo o longa-metragem, com base nas narrativas do modo gótico, sejam elas provenientes da literatura ou/e do cinema.

No percurso da argumentação, foi explicitado que entendo, assim, a expressão do gótico como modo literário (CUDDON, 1999; FOWLER, 2014; SÁ, 2019), abordagem que nos permite relacionar os elementos e temas recorrentes nas narrativas e nos possibilita leituras e interpretações de obras que podem atravessar tanto o literário quanto o cinematográfico nas suas configurações e articulações. Esse é o percurso que faço para interpretar o trabalho de Tim Burton.

Ao analisar os elementos da narrativa, argumento que o gótico transcende as questões do gênero literário, uma vez que este último já não comporta, em si, as novas questões que o gótico vem suscitando, bem como os novos suportes nos quais as obras que recorrem a essa estética são produzidas, tais como os filmes. Para tal, acredito que a noção de modo literário seja mais adequada quando tratamos das discussões acerca do gótico, uma vez que esta noção permite uma maior flexibilidade de interpretação e está mais propensa às novas combinações, no que tange às questões engendradas pelo cinema, principalmente o realizado por Tim Burton, visto que a imagem é componente central de sua produção. Este movimento alinha-se, como apontei, à teorização sobre o modo literário nos moldes discutidos por Fowler por ser este “flexível, versátil e suscetível a novas combinações” (2014, p. 214).

A análise que proponho para *Frankenweenie* examina, inicialmente, um dos elementos expressivos do gótico: o medo. Sugiro com base em Jean Delumeau (2009),

que este sentimento seja examinado a partir de duas categorias de análise: o medo individual e o medo coletivo. Esses eixos permitem-nos conceber o medo como componente cuja manifestação pode atravessar o gótico e o distópico. Na obra discutida, a conexão do medo com o gótico e a distopia dá-se, entre outros modos, pela aproximação entre a espacialidade e a atuação das personagens. Aponto que a relação entre esses elementos evoca o medo, na medida em que incorpora o monstro aos espaços por ele habitado (CLAEYS, 2017).

As narrativas góticas e distópicas compartilham, no seu desenvolvimento, espacialidades em comum. E, em *Frankenweenie*, o sótão, lugar recorrente das narrativas góticas, torna-se o laboratório onde Victor reutiliza os eletrodomésticos de sua mãe para tentar trazer de volta à vida o seu cãozinho amado. Embora se aproximem em certa medida, tais narrativas trabalham o medo de maneiras divergentes. Como demonstrei, a distopia tende a apontar para o medo coletivo, pois, em suas narrativas, o medo é geralmente expresso pelo controle da sociedade; no modo gótico, o medo opera, muitas vezes, em associação às criaturas sobrenaturais, que desperta(va)m tal sentimento tanto nas personagens – ou seja, na intradiegeese – como em seus/suas leitores/as e expectadores/as.

Na construção de *Frankenweenie*, Burton explora o medo como elemento intradiegético que se funde à *mise-en-scène*. Na medida em que retoma aspectos cruciais de *Frankenstein*, o diretor diverge do teor desta obra por explorar este sentimento entrelaçado a mo(vi)mentos que suscitam a comicidade, em certa medida. Ao colocar o medo junto ao cômico, Burton imprime nova forma de percepção e de leitura da obra de Shelley. Digo isso porque o funcionamento desse novo prisma, oferecido à narrativa renomada de Shelley, difere-se daquele que se popularizou no cinema de horror clássico, cujo objetivo era, por meio da releitura fílmica, resgatar o medo e, por meio dele, reafirmar a tradição gótica em temas, como a ética científica, a função da ciência, o medo da morte, o olhar para o cadáver e para o cemitério. Tais figurações permitem ir além do susto e do sentimento de estar com medo das personagens, podendo instigar os/as telespectadores/as, provocando-os/as à reflexão sobre os assuntos abordados no longa-metragem.

A observação do medo, uma das expressões do modo gótico, na narrativa permitiu-me alcançar a leitura de Sparky como um corpo gótico e distópico. O tropo do corpo morto que discuto neste estudo é mais um elemento recorrente nas narrativas

góticas. Sua (de)composição evoca o medo da morte (BLOCH, 1954; TUAN, 2005) e sua qualidade abjeta, seja em relação a corpos mortos humanos ou de animais.

A presença de figuras caninas ligadas à morte é recorrente na filmografia de Tim Burton. Destacam-se, como figuras caninas, por ele exploradas o cão-fantasma, o cão-esqueleto e o cão morto-vivo. O que coloca o cão de *Frankenweenie* numa posição privilegiada de leitura são as vicissitudes que atravessam o corpo revivido de Sparky no centro de narrativa. Esta figura é central para ativar um novo modo de ler o gótico, pois a composição imagética, com traços que remetem à criatura do doutor Frankenstein, ganha contornos diferenciados neste trabalho de Burton. O *pet-monstro* provoca inovação na imagem do corpo porque, apesar de se materializar numa estética imagética monstruosa, consegue – ao contrário da criatura do doutor Frankenstein – despertar amor e afeto em seu tutor humano, Victor Frankenstein e, ao longo do enredo, incitar empatia e aceitação dos/as moradores/as da pequena cidade de Nova Holanda. O cão revivificado possibilita uma leitura de um corpo gótico/distópico, uma vez que este, voltando à vida, desafiou a própria morte. Tal perspectiva gera novas oportunidades de leitura, com abertura para um olhar mais positivo e afetivo para/sobre o corpo do cão morto-vivo. O tropo do corpo morto transposto para *Frankenweenie* evoca reflexões acerca da ciência e seus resultados, intradiegeticamente. Esta possibilidade permite uma aceitação do corpo gótico/distópico na comunidade de Nova Holanda. Assim, Burton consegue abarcar, em sua narrativa audiovisual, um viés renovado, até positivo, como aponteí.

A composição da narrativa em *Frankenweenie* entrelaça *mise-en-scène* à matriz, construindo uma obra imagetivamente forte e autoral, cujos elementos, temas e imagens se entrecruzam com outras obras pré-existentes. Pastiche e paródia possibilitam não apenas o reconhecimento da intertextualidade com o romance de Mary Shelley e com outras obras cinematográficas anteriores à produção de Burton, como também fornecem olhares múltiplos, capazes de gerar uma nova percepção sobre o modo literário e seu trânsito, com obras contemporâneas, nas suas versões para o cinema. É nítido como Tim Burton retoma, através da paródia e do pastiche, as configurações de narrativas do modo gótico em seus trabalhos.

Parece-me claro, nestas articulações, que Tim Burton, apesar de imprimir uma singularidade à representação do medo, diverge de Shelley e de diretores/as de cinema que vieram antes, por não espantar seu público através do medo. O multiartista se utiliza de outros elementos e temas, como a ciência, a amizade e a ética científica para compor

a diegese de *Frankenweenie*, possibilitando (re)leituras não apenas de sua obra como também de obras que compartilham traços semelhantes, como *Frankenstein*, como a inclusão social do diferente, do estranho e do não pertencente.

Todavia, o universo sombrio que Burton construiu em seus filmes, e em sua arte como um todo, recupera as narrativas clássicas de Mary Shelley, Bram Stoker, Edgar Allan Poe entre outros/as, já (re)conhecidas na literatura e no cinema. O diretor não apenas revisita estes autores/as, mas atenua o teor aterrorizante de suas narrativas, na medida em que utiliza a paródia e o pastiche para suavizá-los. Com isso, tais obras adquirem outras conotações que deslocam a ideia inicial de provocar o medo apavorante, como no romance gótico tradicional e a comicidade de *O castelo de Otranto*; ainda assim, esse componente se mantém presente nas obras, no entanto, é ressignificado em suas narrativas.

*Frankenweenie* constrói contornos estético-imagéticos que encantam, ao mesmo tempo em que incitam o receio diante do desconhecido. Como uma narrativa gótica que entrelaça elementos estéticos da literatura e do cinema, essa obra explora e (re)organiza a disposição de elementos do modo gótico, ampliando a perspectiva de leitura de seus componentes em diferentes áreas, sob diferentes lentes. As formas e características de sua genealogia adaptam-se a novos modelos e pressupostos na produção contemporânea, especialmente, na roupagem cinematográfica que Burton realiza em seus trabalhos, em cujas convergem, entre si, elementos do modo gótico – o medo, o cadáver, os espaços sombrios – que, por meio de uma singular construção imagética, abarcam temas semelhantes à obra de Mary Shelley.

A produção de *Frankenweenie* possui um enredo cujos aspectos se misturam não apenas aos da narrativa da criatura descrita por Mary Shelley, mas também à inúmeras outras narrativas de monstros exploradas pelo modo gótico. O filme em foco não é uma obra isolada em um movimento artístico de um determinado período. A animação é plural em sua composição, seus temas e elementos, o que a torna *Franken(stein)weenie*, uma obra audiovisual rica em intertextualidade, que consegue explorar os elementos que compõem o modo gótico e sua tradição conforme o faz Tim Burton não apenas em *Frankenweenie*, mas em toda sua produção artística. Assim, esta animação, que denomino *Franken(Stein)weenie* em meu título, é, por excelência, uma obra fílmica híbrida e inovadora desde seu processo de composição, pois oferece um novo olhar sobre obras do modo gótico, em especial, as que operam por meio do lúdico.

A obra fílmica que discuto, assim como a criatura de Shelley e o cãozinho Sparky, é construída, portanto, a partir de pedaços, que operam na composição de um todo-novo diferente, suscitando olhares plurais. As obras artísticas de Tim Burton – que incluem trabalhos fílmicos poemas narrativos, desenhos e pinturas – são ricas em traços que abarcam o modo gótico em suas nuances. Elas transitam entre a tradição gótica e a contemporaneidade na medida em que ressignificam o gótico, permitindo que ele assuma novos contornos. Em *Frankenweenie*, Tim Burton consegue compor um diálogo intenso com as narrativas góticas, que nos abre caminhos para (re)leituras e para novas teorizações acerca do modo gótico e(m) sua pluralidade.

Observo, em *Frankenweenie*, a incorporação de imagens recorrentes na tradição literária e cinematográfica, porém, como já foi dito, sob novas perspectivas. Nessa produção, operam dois elementos cinematográficos – a matriz e a *mise-en-scène* –, componentes fundamentais para compreender a cinematografia desenvolvida por Burton. Ambos os recursos criam espaço para que o diretor (re)construa os elementos do modo gótico em seus trabalhos. Entrelaçadas à paródia e ao pastiche, a matriz e a *mise-en-scène* possibilitam uma análise do modo a enfocar composição imagética de Burton. Aponto como a (re)escritura do gótico por Tim Burton inova em sua composição ao se valer de elementos do modo gótico que, por sua flexibilidade, tornam possível que sua produção seja “versátil e suscetível a novas combinações” (FOWLER, 2012, p. 214) entrelaçando a literatura, o cinema e outras áreas.

Finalmente, saliento a contribuição desta dissertação para os estudos alinhados a releituras contemporâneas do gótico, para a fortuna crítica de Tim Burton e para a área dos Estudos de Cinema e dos Estudos Culturais, mais especificamente, no campo das animações que se dirigem ao público infanto-juvenil e jovem-adulto. Devo dizer, no entanto, que o presente estudo está centralizado em *Frankenweenie*, por ser uma das obras em que o diretor consegue compor um diálogo mais intenso com as narrativas góticas, o que nos permite (re)leituras e novas teorizações acerca do modo gótico e(m) sua pluralidade.

Concluo que a obra de Tim Burton é resgate, na medida em que retoma a obra de Shelley e outras tantas posteriores a esta, mas é também inovação porque se compõe num emaranhado de elementos sonoros, imagéticos e visuais que possibilitam leituras intertextuais, visto que estabelece conexões entre corpos mortos e vivos que ultrapassam a usual visão negativa a eles voltadas.

O gótico impulsionado, via modo literário, oferece vislumbres de novas possibilidades de leituras, cujos desdobramentos podem alcançar obras contemporâneas híbridas, difundidas nos mais diversos suportes, contribuindo para a longevidade do gótico, à medida em que resgatam seus modos, retrabalhando-os e incorporando-os aos estudos críticos da cultura na literatura e no cinema. Destaco, e instigo, leitores/as e expectadores/as a visitarem três trabalhos expressivos do cinema, em *stop motion*, que operam com mecanismos do modo gótico *A Casa Monstro* (2006), do diretor Gil Kenan, *Coraline* (2009), do diretor e roteirista Henry Selick; e *ParaNorman* (2012), do diretor Sam Fell. Notadamente, analisar a operacionalização do modo gótico nessas produções pode suscitar problematizações para pesquisas futuras que busquem analisar os efeitos desse modo e instrumentalizar as categorias que levanto nesse estudo para ampliar a compreensão sobre a figuração do medo, no modo gótico, no cinema, em termos comparativos.

Assim, pode-se vislumbrar um olhar singular para as criaturas peculiares e seus corpos insólitos, por vezes até misteriosos, tal como entendo os corpos-mortos que compõem as narrativas de Burton. Sob essa perspectiva, o modo gótico persiste assumindo novos membros, novas formas, novos contornos e novas possibilidades de leituras. Essa força estética resiste aos séculos através de adaptações a novos tempos e suportes. Para que essas criaturas voltem a sair de suas relativas escuridões, basta a devida faísca. Basta algo... como Sparky.

## REFERÊNCIAS

- AUGUST, John. *Frankenweenie*. Disponível em: <<https://johnaugust.com/Assets/frankenweenie-conformed.pdf>>. Acesso 1 de jan. 21.
- BLOCH, Ernst. *The Principle of Hope - Vols. I, II & III*. Cambridge, Mass.: the MIT Press, 1995.
- BRUHM, Steven. The Contemporary Gothic: why we need it. In HOLE, Jerrold E. *Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge Press, 2002.
- BURKE, Edmund. *Uma Investigação Filosófica sobre A Origem de Nossas Ideias do Sublime e do Belo*. Tradução Enid Abreu Dobránszky, Campinas: Editora da Universidade de Campinas, 1993.
- BURTON, Tim. *Frankenweenie*. EUA: Walt Disney Pictures. 1982. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vZDWK10K11Y>>. Acesso em: 29 jul. 2021.
- BURTON, Tim. *Frankenweenie*. EUA: Walt Disney Pictures. 2012. Disponível em: <<http://www.assistironlinefilmes.tv/assistir-filme-frankenweenie-legendado-online-2012.html>>. Acesso em: 23 jun. 2014.
- CHAPLIN, Sue. *Gothic Literature*. London: York Press, 2011.
- CIRIACO, Douglas. O que é Stop Motion. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.html>>. Acesso em: 03 jul. 2020
- CLAEYS, Gregory. *Dystopia: a natural history*. Oxford: Oxford University Press, 2017.
- COPATI, Guilherme; LAGUARDIA, Adelaine. Paródia Pósmoderna e Rizoma. O Gótico em Trânsito. *Grau Zero — Revista de Crítica Cultural*, v. 1, n. 1, 2013 | 279
- CORTEZ, Anna Emília; MUDADO, Gabriela; NORBIM, Oswaldo; PAULA Marina de; SÁ, Soraia Casal de. *O Estranho Mundo de Tim Burton*. Belo Horizonte: PUCMG, 2006.
- CUDDON, J. A. *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. London: Penguin, 1998.
- CULLER, Jonathan. *Literature Theory: a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- DE BAECQUE, Antoine. *Tim Burton*. Paris: Phaidon Press, 2010.
- DELUMEAU, Jean. *História do Medo no Ocidente 1300 – 1800: uma cidade sitiada*. Tradução Maria Lucia Machado; Tradução de notas Heloísa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- DICK, Bernard F. *Anatomy of Film*. New York: St. Martin's Press, 1998.

- FERENCZI, Aurélien. *Master of Cinema: Tim Burton*. Paris: Cahiers Du Cinema, 2011.
- FERNANDES, Auricélio Soares; MAGALHÃES, Luiz Antonio Mousinho. Penny Dreadful: um pastiche gótico. *Todas as Musas*. Ano 09 Número 02 Jan - Jun 2018.
- FOWLER, Alastair. The Life and Death of Literary Forms. *New Literary History*, Vol. 2, 199-216. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/468599>>. Acesso em: 14 jun. 2020.
- FRANZINI, Mariana. *Autoria, Paródia e Maneirismo no Cinema de Tim Burton: uma análise de Batman/Batman: O Retorno, A Fantástica Fábrica de Chocolate e Ed Wood*. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, 2010.
- FUHR, Fabiane. *Frankenweenie (1984/2012) de Tim Burton: percursos de adaptação fílmica*. Dissertação (Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2016.   
dissertação, em: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5876994](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5876994)>. Acesso: 18 jan. 2021
- GROOM, Nick. *The Gothic: a very short introduction*. England: Oxford University Press. 2012.
- HARAWAY, Donna. O Manifesto das Espécies Companheiras – cães, pessoas e alteridade significativa. Tradução Ildney Cavalcanti & Amanda Prado In: BRANDÃO, Izabel *et al.* (Orgs.). *Traduções da Cultura: Perspectivas Críticas Feministas 1970-2010*. Florianópolis: Editora da UFSC; Maceió: EDUFAL, 2017.
- HE, Jenny; MAGLIOZZI, Ron. *Tim Burton – The Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art, 2011.
- HURLEY, Kelly. British Gothic Fiction, 1885-1930. In: HOGLE, Jerrold E. *et al. Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Parody: the teachings of twentieth-century art forms*. Illinois: University of Illinois Press, 2000.
- HUTCHEON, Linda. *Poética do Pós-modernismo: história, teoria, ficção/ Linda Hutcheon*. Tradução Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1991.
- JONES, W. C. *Subverting Domesticity: the early gothic novels. Dissertations and Theses*. 2012. Disponível em: <<https://www.proquest.com/openview/9bf0eaa422e4312f9f930893e5dba6e6/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>> Acesso: 29/07/21.
- KING, Stephen. *O Cemitério*. Tradução Mario Molina. Rio de Janeiro, Suma: 2010.
- KRISTEVA, Julia, *Introdução à Semanálise*. Tradução Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KUMAR, Krishan. *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*. Oxford: Basil Blackwell, 1991.

LOVECRAFT, H. P. *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Tradução João Guilherme Linke. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1987.

MARTONI, Alex. A Estética Gótica na Literatura e no Cinema. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/anais/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0607-1.pdf>>. Acesso em 24 jun. 14.

MAYO, Michael. *Frankenweenie*. In: WOODS, Paul A. *O Estranho Mundo de Tim Burton*. Tradução Cassius Medauar. São Paulo: Le Ya, 2015.

MOYLAN, Tom. *Distopia: fragmentos de um céu limpo*. Tradução Felipe Benício, Pedro Fortunato, Thayrone Ibsen. Maceió: EDUFAL, 2016.

NABIS, Rita Barroso. *Edward Scissorhands de Tim Buton: um conto de fadas gótico?*. 2010. 106. F. Mestrado em Estudos Ingleses e Americanos Especialização em Estudos Inter-artes. Universidade de Lisboa, 2010.

NÍ CHUANACHAIN, Deirdre. *Utopianism in Eighteenth-Century Ireland*. 2013. 275f. Tese (doutorado) - University of Limerick, School of Languages, Literature, Culture and Communication, Limerick, 2013.

PACHO, Lorena. A Dilacerante Situação de Bergamo, a Cidade Italiana que Não Tem Como Cremar Seus Mortos. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/internacional/2020-03-19/bergamo-nao-consegue-enterrar-seus-mortos-e-exercito-leva-corpos-para-cremacao-em-outras-cidades.html>>. Acesso: 18 jan. 2021.

PAGE, Edwin. *Gothic Fantasy the Films of Tim Burton*. London: Marion Boyars Publisher Ltd, 2009.

PARÓDIA. In: *E-dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia*. Nova de Lisboa, 2009. disponível em <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/parodia/>>. Acesso em: 29 jul. 2021.

PEDROSA, Celia *et. al.* (Org.). *Indiccionario do Contemporâneo*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.

PINHEIRO, Lara. Agosto foi o mês com menor número de mortes por Covid no ano, apontam secretarias de Saúde. Disponível em: <<https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2021/09/01/agosto-foi-o-mes-com-menor-numero-de-mortes-por-covid-no-ano-apontam-secretarias-de-saude.ghtml>> Acesso: 12 set. 2021.

RECORD, Mike. *Frankenweenie*. 2013 Disponível em: <<https://www.isthismoviesuitable.com/2013/06/16/frankenweenie/>>. Acesso: 18 jan. 2021.

ROSSI, Aparecido Donizete. Manifestações e Configurações do Gótico nas Literaturas Inglesa e Norte-americanas. *Revista de Letras*, V.2 p. 55-76, jul. 2008.

SÁ, Daniel Serravalle de. Por uma Cartografia do Gótico: Teoria, Crítica, Prática. In: *O Gótico em Literatura Artes Mídia*. (Org.) Daniel Serravalle de Sá. São Paulo: Rafael Copetti, 2019.

SABADIN, Celso. *A História do Cinema para Quem Tem Pressa*. Rio de Janeiro: Valentina, 2019.

SALES, Paulo Alberto da Silva. *Parodia & Pastiche: hipertextualidade narrativas*. *REVELL* –v.3, nº.26 – dezembro de 2020.

SCHIAVONI, Daniel. Quem É Van Helsing, Principal Rival de Drácula?. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/dracula-quem-e-van-helsing-principal-rival-do-vampiro/>>. Acesso: 18 jan. 2021.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein ou O Prometeu moderno*. Tradução Adriana Lisboa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Tradução Márcia Xavier de Brito, Carlos Primati. Rio de Janeiro: Dark Side Books, 2017.

SOARES, Carla; SIMÕES, M. J. *O Imaginário Fantástico de Tim Burton: exemplos do gótico moderno*. Dissertação de Mestrado em Estudos Americanos apresentada – Universidade Aberta, 2008.

STAR, Ringo. *O Gótico Reescrito por Tim Burton em Vincent e Frankenweenie*. TCC em Letras- Inglês, Universidade Federal de Alagoas, 2018.

STEVENS, David. *The Gothic Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

*The New Shooter Oxford English Dictionary*. Oxford: Oxford University Press, 1993.

TIELLET, Bárbara Coufal. *O Imaginário Estético Moderno e Pós-moderno no Filme Hollywoodiano: Batman Returns (1992) de Tim Burton*. Dissertação (Comunicação Social) – Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2009.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução Maria Clara Correa Castello. Série Debates: Teoria da Literatura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TUAN, Yi-fu. *Paisagens do medo*. Tradução Livia de Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

VARGAS, José Roberto Saraiva; VARGAS Juan Carlos Saraiva. A Girl in The Dark With Monster: the convergence of gothic elements and children's literature in Neil Gaiman's Coraline. *Revista de Linguas Modernas*, N° 21, 1933.

VILLA-FORTE, Leonardo. *Escrever sem Escrever: literatura a apropriação no século XXI*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2019.

WALPOLE, Horace, *O Castelo de Otranto*. Tradução Oscar Nestares. São Paulo: Escotilha, 2019.

WEENIE. In: *DICIO, Urban Dictionary*. 2021. Disponível em: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Weenie>>. Acesso em: 27/07/2020.

WOOD, Paul, A. *O Estranho Mundo de Tim Burton*. Tradução Cassius Medauar. São Paulo: LeYa, 2015.

WOODWARD, Adam. *Frankenweenie*. 2012 Disponível em: <<https://lwlies.com/reviews/frankenweenie/>>. Acesso: 18 jan. 2021.

## APÊNDICE – FILMOGRAFIA

Ano	Filme
1971	<i>The Island of Doctor Agor</i> (diretor e roteirista)
	<i>Doctor of Doom</i> (diretor e roteirista)
	<i>Stalk of the Celery Monster</i> (diretor, produtor e roteirista)
	<i>Luau</i> (diretor, produtor e roteirista)
	<i>Vincent</i> (diretor e roteirista)
1983	<i>Hansel and Gretel</i> (diretor e roteirista)
1984	<i>Frankenweenie</i> (diretor e roteirista)
	<i>Pee-wee's Big Adventure</i> (diretor)
1988	<i>Beetlejuice</i> (diretor)
1989	<i>Batman</i> (diretor)
1990	<i>Edward Scissorhands</i> (diretor, produtor e roteirista)
	<i>Batman Returns</i> (diretor e produtor)
	<i>Tim Burton's The Nightmare Before Christmas</i> (produtor e roteirista)
	<i>Ed Wood</i> (diretor e produtor)
1997	<i>Mars Attacks!</i> (diretor e produtor)
1999	<i>Sleepy Hollow</i> (diretor)
	<i>Stainboy</i> (diretor e roteirista)
2001	<i>Planet of the Apes</i> (diretor)
2003	<i>Big Fish</i> (diretor)
2005	<i>Charlie and the Chocolate Factory</i> (diretor)
	<i>Corpse Bride</i> (diretor e produtor)
2007	<i>Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street</i> (diretor)
2010	<i>Alice in Wonderland</i> (diretor)
2012	<i>Dark Shadows</i> (diretor)
	<i>Frankenweenie</i> (diretor, produtor e roteirista)
2015	<i>Big Eyes</i> (diretor e produtor)
2016	<i>Miss Peregrine's Home for Peculiar Children</i> (diretor)
2019	<i>Dumbo</i> (diretor)