

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**

**CENTRO DE ARTES**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

Especialização em Patrimônio Cultural Conservação de Artefatos

Ensino e percursos poéticos

**Monstruoso-Sensível**

Uma análise das personagens Emily de Tim Burton e Corpo-Seco de Victor Hugo Borges

**Cassius André Prietto Souza**

**Pelotas 2012**

**Cassius André Prietto Souza**

**Monstruoso-Sensível**

Uma análise das personagens Emily de Tim Burton e Corpo-  
Seco de Victor Hugo Borges

**Orientadora: Profa. M.Sc. Carla Schneider**

**Pelotas 2012**

Banca examinadora:

Profa. M.Sc. Carla Schneider

Profa. Dra. Ana Paula Cruz Penkala Dias

Profa. Dra. Nádia da Cruz Senna

## RESUMO

O presente trabalho investiga o tema do monstruoso junto ao cinema de animação contemporâneo, enfocando personagens que se diferenciam dos padrões estabelecidos pelo acréscimo do elemento sensível. O estudo de caso se detém sobre as personagens **Emily** do longa de animação “A Noiva Cadáver” do diretor Tim Burton e a personagem **Ananias (Corpo-Seco)** do curta-metragem “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)” do diretor Victor Hugo Borges. “**Monstruoso-Sensível**” é uma concepção atribuída às personagens do tipo assustadoras (monstros, vampiros, fantasmas, etc.), capazes de sensibilizar o público e ganhar sua simpatia, seja pelas ações de bondade e ternura, ou pelas confusões e trapalhadas, ou ainda pela fragilidade que demonstram. O estudo desenvolvido compreende as origens e os conceitos em torno do monstruoso, analisa personagens específicos, examina a biografia e filmografia dos animadores selecionados, com vistas a contextualizar a produção e reconhecer processos criativos, buscando afirmar a existência dessa estética específica.

**Palavras chave:** Monstruoso-Sensível, Personagens, Cinema de animação.

## ABSTRACT

This study investigates the theme of the monstrous with the contemporary animation cinema, focusing on characters that are different from standards set by adding the sensitive element. The case study dwells on the characters **Emily**'s animated feature "Corpse Bride" director Tim Burton and **Ananias (Corpo-Seco)** character of the short film "Haunted Stories (for misbehaving children)" director Victor Hugo Borges. "**Monster-sensitive**" is a concept attributed to characters like scary (monsters, vampires, ghosts, etc.), can sensitize the public and gain their sympathy, either by actions of kindness and tenderness, or the confusion and the mess, or further demonstration the fragility. The study developed includes the origin and the concepts around the monstrous characters specific analyzes, examines the biography and filmography of the animators selected in order to contextualize the production and recognize the creative process, seeking to affirm the existence of such specific aesthetic.

**Keywords:** Monster-sensitive, Characters, Film Animation

## LISTA DE TABELAS:

Tabela 1: Caracterização da Personagem (Título).	12
Tabela 2: Trajetória da Personagem (Título).	12
Tabela 3: Caracterização da Personagem Megera.	22
Tabela 4: Trajetória da Personagem Megera.	23
Tabela 5: Caracterização da Personagem Vampiro Nosferatus.	25
Tabela 6: Trajetória da Personagem Vampiro Nosferatus.	25
Tabela 7: Caracterização da Personagem Quasímodo.	28
Tabela 8: Trajetória da Personagem Quasímodo.	28
Tabela 9: Caracterização da Personagem Jack Skellington.	33
Tabela 10: Trajetória da Personagem Jack Skellington.	34
Tabela 11: Caracterização da Personagem Vó-Vovó.	39
Tabela 12: Trajetória da Personagem Vó-Vovó.	40
Tabela 13: Caracterização da Personagem Ícarus.	40
Tabela 14: Trajetória da Personagem Ícarus.	41
Tabela 15: Caracterização da Personagem Emily.	47
Tabela 16: Trajetória da Personagem Emily.	47
Tabela 17: Caracterização da Personagem Ananias(Corpo-Seco).	50
Tabela 18: Trajetória da Personagem Ananias(Corpo-Seco).	50

## LISTA DE FIGURAS:

Figura1: Algumas Personagens criadas por Tim Burton para diferentes filmes.	36
Figura 2 Personagens de Victor Hugo Borges.	43
Figura 3 Imagem de Emily “A Noiva Cadáver”.	45
Figura 4 Imagem de “A Noiva Frankenstein”.	45
Figura 5 Imagens de Ananias (Corpo-Seco).	48
Figura 6 Cartaz do filme “Gabinete do Dr. Caligari.	48
Figura 7 Imagem do filme “A Volta dos Mortos-Vivos”.	49
Figura 8 Imagens de Ananias (Corpo-Seco).	49
Figura 9 Imagem de Emily “A Noiva Cadáver”.	51
Figura10 Imagem de Ananias (Corpo-Seco).	52
Figura11 Imagem de Ananias (Corpo-Seco).	52

## Sumário

<b>INTRODUÇÃO</b>	09
<b>1. MONSTRUOSO-SENSÍVEL: metodologia, conceitos e origens</b>	11
1.1. Antecedentes históricos	15
1.2. O Monstruoso em Coraline	18
1.3. O Sensível em A Noite do Vampiro	23
1.4. O Monstruoso-sensível no Corcunda de Notre Dame	26
<b>2. CRIADORES E CRIATURAS (cineastas, protagonistas)</b>	29
2.1. Bem-vindo à ilha de Tim Burton	29
2.1.1. Vincent	31
2.1.2. O Estranho Mundo de Jack	32
2.1.3. A Noiva Cadáver	34
2.2. Victor Hugo Borges entre o hermético e o visceral	37
<b>3. As Personagens EMILY e CORPO-SECO</b>	44
3.1. Origem das Personagens	44
3.2. Emily, a “noiva cadáver”	45
3.3. Ananias (Corpo-Seco)	48
3.4. Aproximando Emily e Corpo-Seco	51
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	54
<b>REFERÊNCIAS</b>	56
<b>APÊNDICES</b>	60
Apêndice 1: Entrevista concedida pelo animador/artista Victor Hugo Borges	61
<b>ANEXOS</b>	67
Anexo 1 - Lendas que originaram as animações selecionadas	68
Anexo 2 - Filmes dos Diretores	69
Anexo 3 - Matéria do Jornal Zero Hora	71



## INTRODUÇÃO

O universo do monstruoso é uma paixão que convive comigo desde os tempos de infância, através dos contos, das histórias em quadrinhos, dos seriados televisivos, cinema e demais obras visuais. Com o passar dos anos o tema ganha profundidade e comparece em minha produção, envolvendo a pesquisa acadêmica, a produção artística, o design de personagens e a ilustração gráfica.

Esses seres monstruosos que habitam os domínios do fantástico são reconhecidos como seres desprezíveis. No entanto, percebo algo mais nessas personagens. Há uma ambiguidade quanto ao caráter, motivações e no padrão de comportamento ao longo das histórias, que as tornam fascinantes. Essa riqueza também se verifica quanto às possibilidades de representação física: são híbridos, conjugam elementos de diferentes espécies, apresentam deformações, ou ainda, são totalmente fantasiosos.

Essa distinção motivou a presente pesquisa, que conduz uma investigação em torno do monstruoso, buscando conceituar e elencar características de personagens protagonistas de filme de animação, que detêm um tratamento diferenciado em sua concepção. Interessa ao estudo identificar esse ser monstruoso, que apresenta um perfil especial, baseado em oscilações em torno de atração/repulsão, fragilidade/brutalidade, heroísmo/vilania.

Partindo destes primeiros indícios observados surgiram questões-chave que norteiam esta pesquisa. Quais seriam os elementos que auxiliam na constituição e caracterização desses personagens? Como se estabelecem as consistências e os paradoxos nas constituições destes personagens/protagonistas durante o filme?

A amplitude da problemática implicou em uma delimitação. A opção recaiu sobre o estudo de caso, a partir de duas personagens emblemáticas de reconhecidos cineastas de animação: Emily de “A Noiva Cadáver” de Tim Burton e Ananias (Corpo-Seco) de “Historietas Assombradas (para crianças Malcriadas)” de Victor Hugo Borges.

As personagens selecionadas em muito se diferenciam dos padrões comumente difundidos pelo cinema de animação. Para compreender melhor como se dá as diferenciações e semelhanças, a investigação abordou: o processo de construção das personagens, o levantamento histórico sobre os seres monstruosos, sua origem

junto ao gênero de cinema de horror e, como se tornaram seres híbridos nos desenhos animados com o acréscimo do sentimentalismo. Construiu-se um painel que possibilitou a análise minuciosa e comparativa acerca das representações, caracterizações, relações e alterações atribuídas às personagens.

A primeira parte do estudo compreende os conceitos em torno do monstruoso, do sensível e suas associações. Para tanto, procedeu-se uma revisão bibliográfica, com destaque para a obra de autores como Umberto Eco, Omar Calabrese, Muniz Sodré e Raquel Paiva. O quadro conceitual destaca, através dos exemplos, as principais características e trajetórias, em produções cinematográficas específicas.

O segundo momento se detém sobre a obra dos cineastas selecionados — Tim Burton e Victor Hugo Borges. Contempla obras e personagens, buscando identificar características e elementos da linguagem cinematográfica recorrentes nas produções.

Na terceira etapa comparecem questões pertinentes ao universo do monstruoso-sensível a partir da análise das personagens Emily e Corpo Seco, estabelecendo aproximações quanto às construções e processos criativos.

Finalmente, espera-se que a pesquisa conduzida pelo viés do paradoxo monstruoso-sensível anime um pouco mais o debate em torno da construção de personagens, no âmbito da pesquisa acadêmica em cinema de animação e, contribua para ampliar o conhecimento nessa área, plena de realizações e originalidade.

## 1. MONSTRUOSO-SENSÍVEL: metodologia, conceitos e origem

Para empreender a pesquisa em torno do monstruoso-sensível optou-se por um caminho metodológico de natureza qualitativa, que permite o estudo do objeto segundo uma relação passível de análises interpretativas e subjetivas construídas pelo pesquisador. Essa abordagem conduziu a investigação sobre as personagens dos filmes selecionados, a obra e biografia dos cineastas, bem como, o desenvolvimento dos quadros conceituais e dos painéis de caracterização e trajetórias das personagens.

Primeiramente, foi feita uma pesquisa exploratória que permitiu constatar que as produções em cinema de animação, majoritariamente, se utilizam de uma fórmula pré-estabelecida (pelos *Walt Disney Animation Studios*) calcada nos binômios beleza/feiúra, bondade/maldade. Esse estudo prioriza as personagens que se afastam desses padrões, enfoca as personagens ambíguas, complexas, que incorporam características contrastantes e despontam como protagonistas no cinema de animação contemporâneo.

A delimitação do objeto de pesquisa implicou em um estudo de caso. Para tanto, selecionou-se as obras dos diretores Tim Burton e Victor Hugo Borges. A escolha se deu em função da inventividade com que tratam do tema do monstruoso em suas produções. Esses diretores inovaram ao trazer para o universo infanto-juvenil questões mórbidas, segundo concepções estéticas originais.

O exame da literatura de referência, documentos e obras buscou aproximar teorias e conceitos em autores que abordam o tema do monstruoso, com o intuito de esclarecer posições e apontar indícios que definem a estética do Monstruoso-sensível. Contribuíram os estudos de Omar Calabrese, Umberto Eco, Muniz Sodré, Raquel Paiva, Gonçalo Junior, Laura Cánepa, Paul Woods, bem como entrevistas e depoimentos dos próprios diretores a respeito de suas obras.

Para viabilizar o estudo das personagens e proceder à análise comparativa foi construída uma tabela, que aborda a caracterização, relações e alterações sofridas pelos personagens. A tabela é apoiada nos estudos de Linda Seger (2006) e Vladimir Propp (2006).

Caracterização da Personagem (Título)	
Imagem e nome do Personagem	Apresentação do personagem (visualização).
Arquétipo	Modelo ou padrão de comportamento e identificação recorrente em diversas culturas e épocas. Ex: herói, vilão, trapaceiro etc.
Tipologia Física	Conjunto de características físicas que identificam e definem a representação visual.
Consistência	Significa a essência, é a personalidade, define o que eles são e como devem se comportar, distingue as atitudes.
Paradoxo	Imprime uma característica imprevisível, que contribui para a verossimilhança, útil para criar um personagem fascinante e único.
Ambiência	Localização ou ponto de referência onde ocorre a história
Psicologia	Vários elementos da personalidade emocional. Ex: triste, alegre, calma etc.
História	Conjunto de informações que situam o personagem: antecedentes, situações, atitudes, desejos, etc.

Tabela 1: caracterização da personagem. Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem (Título)	
Transformação (primeiro ponto de virada).	Primeiro momento: onde é revelado algo para o surgimento da jornada.
Motivação	Princípios que levam a busca de uma causa (individual).
Ação	Momento em que o personagem procede de forma confrontar seus temores.
Objetivo	Em alguns casos é semelhante a motivação, porém pode extrapolar abarcando causas maiores.
Segundo Ponto de Virada	Segundo momento: existe um reforço sobre a busca do objetivo ou um reconhecimento das ações.
Desfecho Final (clímax)	Terceiro e último momento: onde ocorre a conclusão ou finalização da jornada.

Tabela 2: Trajetória da personagem Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa

As personagens heróicas têm papel de destaque, tanto nos filmes em *live-action*<sup>1</sup> como nas animações, pelos seus feitos grandiosos, suas virtudes inabaláveis, percorrendo uma jornada onde não faltam perigos e sofrimentos. Para que o herói se estabeleça é necessário um antagonista que o iguale em força e determinação – o vilão. Por oposição, sua aparência reflete os traços de maldade e perversidade que o caracterizam. Contudo, em algumas histórias aparecem personagens que não se encaixam nesse padrão tradicional, como os anti-heróis, indivíduos complexos, envolvidos em dilemas existenciais, advindos do submundo, ou de situações marginalizadas. Esse tipo de personagem se faz presente na produção contemporânea, sendo que junto ao gênero de horror e terror se impõem com naturalidade.

Essas personagens, com características do monstruoso, apresentam particularidades que geram incertezas sobre a sua verdadeira natureza, principalmente na valoração quanto à morfologia e o caráter (Beleza/Feiúra, Bondade/Maldade). Acabam por distorcer as regras que determinam que criaturas anormais são assustadoras e devem ser temidas. Verifica-se a presença de personagens que apresentam em suas fisionomias características do arrepiante, investem na repulsa e no assustador, porém possuem sensibilidades e virtudes.

As forças das trevas, as criaturas que são tidas por moralmente repugnantes, são de fato as que amamos verdadeiramente. O que esperamos do público é que ele aclame os monstros. Sempre amei os demônios, os vampiros... É por isso que não gosto dos filmes de horror dos anos 50: perde-se muito tempo esperando o monstro, que só chega cinco minutos antes do fim. Eu quero celebrar o bizarro (BARKER, 1990, p.15).

O terror tem uma relação com a incerteza, com o sentir risco, ou melhor, o perigo de morrer. Um exemplo dessa situação poderia ser a sensação vivenciada nas montanhas russas, brinquedo bastante comum nos parques de diversões, que causa medo, é arriscado, para alguns produz um “frio na barriga”.

No terror, a morte se torna um elemento chave que demonstra o risco e a tensão da vida com causalidades de acidentes, guerras e tragédias. Mas existem outras formas de melhor representar o terror, como uma aflição do próprio viver. Nas artes plásticas, mais precisamente, nas obras alinhadas com o Simbolismo,

---

<sup>1</sup> Live-action: Modalidade de filme que conta com atores ou bonecos animados que são filmados em tempo real.

encontramos figurações e representações para as sensações de medo e terror. Um artista ligado a essa corrente é o norueguês Edvard Munch (1863-1944). Em seus trabalhos, vemos que a dor e o sofrimento são temas constantes. A morte se configura como um assombro sobre sua obra. O artista ficou marcado pelo falecimento de sua mãe e irmã, quando jovem, e essas lembranças tornaram-se uma obsessão. Em “O Grito”, 1893, reproduz o desespero e a angústia de um ser andrógino, talvez uma representação de si mesmo diante dos males do seu destino.

No horror, encontramos outros elementos, como o repugnante, o repulsivo e nauseante. Podemos dar como exemplo a ideia de um corpo morto, em estado de putrefação, a sua simples presença ativa nas pessoas o descontrola de alguns dos sentidos, provocando mal-estar. Segundo Laura Loguercio Cánepa (2008) o termo horror vem do latim *horrore*, significando eriçar ou “ficar com o cabelo em pé”. A palavra é ligada a um estado físico anormal, como uma experiência interior que deixa o indivíduo incapaz de reagir de forma racional. No senso comum, o horror é uma mistura do pavor, com uma dose de medo intenso. Essa sensação tem reflexos importantes em determinadas situações, por exemplo, quando se entra em uma peça escura e se tem a impressão que algo se encontra sorrateiramente atrás de nós.

O pesquisador Noël Carroll (1999) apresenta uma noção do horror, como aquilo que ameaça a integridade. Uma obra que estimula esta reação física de ameaça, parte inicialmente de uma natureza que conhecemos e que nos desafia. Outra forma de horror seria aquela que apresenta poderes mágicos que são da ordem do sobrenatural, desafiando a compreensão de um mundo que vai além do natural. Para Cánepa (2008) o tema tem seu apogeu nos contos literários de Edgar Allan Poe (1809 - 1849), H.P. Lovecraft (1890 - 1937) e H.G. Wells (1866 - 1946). As histórias desses autores exploram o horror por meio de criaturas fantásticas, fantasmas e vampiros. Alguns anos mais tarde, com o surgimento do cinema, os monstros começaram a aparecer com frequência, como nos filmes: “Enigma de outro mundo” (Universal, EUA, 1982), “Alien” (Fox, EUA, 1979) e “E.T. o Extra-Terrestre” (Universal, EUA, 1982). Nos filmes de animação, isso não é diferente, conforme observamos em “Coraline” (Laika, EUA, 2009), “Monstros S.A.” (Pixar, EUA, 2001), “Monstros VS. Aliens” (DreamWorks, EUA, 2009).

Os monstros parecem ser uma espécie de atrativo para os filmes da ordem da fantasia, ficção e desenhos animados, uma justificativa para tanto, é o vínculo com o mundo das fábulas, onde tudo é possível. A criatividade e, por vezes, o humor em torno dessas personagens as distinguem. Podemos salientar que foi neste universo que essas criaturas começaram a apresentar características do maligno, combinados a um caráter mais benéfico que maléfico, trazendo outros valores além da simples aparência física para o mundo do horror.

### 1.1. Antecedentes históricos

Antes mesmo do cinema e da animação o horror já fazia parte dos espetáculos. Gonçalo Junior (2008) aponta que no final do século XIX e na primeira metade do século XX ocorreu uma expansão nos shows e grupos circenses, essa fase foi marcada pela exposição de pessoas congenitamente deformadas. Esse tipo de espetáculo atraía o público, que pagava para ficar horrorizado diante do estranhamento e das deformidades físicas. A companhia Barmun & Bailey Circus era famosa por exhibir tais “atrações”, apesar de bizarras e deformadas as pessoas eram consideradas artistas.

Dentre os “monstros”, há um tipo peculiar que deixa de assustar, para se tornarem carismáticos por sua sensibilidade e ética. Constitui um tema que chama a atenção junto aos filmes de terror e horror. O fantástico é presença marcante desde os primórdios do cinema. Aparece em Georges Méliès (“The Haunted Castle”- França, 1896), que antes de fazer filmes, atuava em um espetáculo de ilusionismo, “Teatro Robert Houdin”. Sua primeira incursão no cinema ocorreu logo após a sessão promovida pelos irmãos Lumière, e já continha os truques, que constituem sua marca registrada, como a parada da câmera para realizar substituições, a fim de explorar ilusões e fantasias, dando início aos efeitos especiais. Outro pioneiro no ramo foi Ladislav Starewicz, por meio da técnica do *stop-motion*<sup>2</sup>. Segundo o site “Stop Motion Brasil” ele animou criaturas como besouros e outros insetos repugnantes para o filme “*The Cameraman’s Revenge*” (União Soviética, 1912). Ladislav era diretor de um museu de história natural, com o compromisso de

---

<sup>2</sup> Stop-Motion: Técnica usada para animar objetos de qualquer tipo, a partir do uso de um sistema, que permita capturar imagens estáticas e reproduzi-las em sequência. Estas imagens são montadas em uma sequência para gerar a ilusão de movimento.

registrar besouros, mas tornou-se impossível porque os insetos são seres noturnos e de difícil acesso, sua solução foi colar pernas de borracha sobre os besouros mortos, para assim poder animá-los.

No cinema, as personagens dos filmes de horror exercem semelhante atração para os espectadores. As criaturas, em sua maioria, advêm de clássicos da literatura como “Drácula” (Bram Stoker, 1897), “Médico e o Monstro” (Robert Louis Stevenson, 1886) e “Frankenstein” (Mary Shelley, 1818). Também aparecem monstros elaborados originalmente para as telas de cinema, como “Alien o oitavo passageiro” (Ridley Scott, Fox, EUA, 1979), “A Mosca” (David Cronenberg, Fox, EUA, 1986) e “Hellraiser renascido do inferno” (Clive Barker, New World, GB, 1987). Estes seres monstruosos atraem legiões de fãs que estimulam novas produções, desencadeando continuações ou *remakes*<sup>3</sup>.

Para Gonçalo Junior (2008) os filmes de monstros tiveram seu auge nas décadas de 1930 e 1940 com os estúdios americanos Universal Pictures e Warner Brothers. Com o começo da crise econômica essas empresas reduziram suas produções, oferecendo uma linha de produtos diferenciados que, ao invés de apresentar lindas mulheres e cenários exóticos, trazia cadáveres e monstros. Neste contexto, atores como Bela Lugosi (1882-1956) e Boris Karloff (1887-1969) acabaram se consagrando como astros destas produções. Contudo, os produtores tinham a preocupação em não assustar o público em demasia, para não perder nenhuma parcela de espectadores. Assim estabeleceram certas regras, controlando direção e roteiros, para que as histórias de horror fossem realizadas de forma mais simples, sem apelo ao sexo ou excesso de violência.

Os monstros ganharam visibilidade em outros estilos cinematográficos, surgindo em comédias e desenhos animados. Um exemplo é a sátira “Abbott and Costello meet Frankenstein” (Charles Barton, Universal, EUA, 1948) na trama os dois humoristas encontram o monstro Frankenstein, como uma paródia do filme “*Frankenstein*” (1931) da Universal Studios. Na sequência, surgiram várias produções explorando o deboche e o ridículo das criaturas. Os atores principais das películas originais eram convidados para participar junto com o elenco de humor.

---

<sup>3</sup> Remake: No cinema a palavra em inglês tem o significado; refazer ou refilmagem.



Bela Lugosi atuou em “Drácula” (Todd Browning, Universal, EUA, 1931) e em “Abbott and Costello meet Dr: Jekyll and Mr.Hide” (Charles Lamont, Universal, EUA, 1953). As animações de Tom e Jerry também satirizaram os filmes de terror, como “Dr. Jack e Mr. Mouse” (Willian Hanna e Joseph Barbera, MGM, EUA, 1947) que apresenta uma paródia do longa-metragem “O médico e o monstro” (Victor Fleming, Paramount, EUA, 1941).

Um dos primeiros filmes a apresentar uma personagem criada segundo essa estratégia foi “E.T., O Extraterrestre” de Steve Spielberg, 1982. O “monstrinho” cativou as platéias, ganhando fãs de todas as idades. Omar Calabrese (1987) salienta que o protagonista do filme ultrapassa a fronteira do feio. E.T. é uma criatura especial, com uma natureza diferente dos monstros em geral, surge na história não para assustar, mas para apelar ao sentimento de fraternidade e solidariedade. As emoções em torno do alienígena se alteram durante o desenrolar do filme. Na primeira parte da história o garoto tem medo da criatura, ao encontrá-la no milharal; depois a mãe do menino o confunde com os demais brinquedos, em seguida se estabelece um elo com as crianças, eles conseguem se comunicar e confraternizar. Na última parte, a cidade inteira comemora o *Halloween*, todos estão fantasiados, portanto E.T. é só mais um monstro na multidão. Situação semelhante se dá nos contos de Victor Hugo e Edgar Allan Poe<sup>4</sup>.

Entre o repugnante e o distorcido temos o filme “Joe e as Baratas” (John Payson, MTV, EUA, 1996). A história é sobre um adolescente que aluga um apartamento infectado de baratas, no desenrolar do filme Joe acaba criando um elo de amizade com o grupo de insetos. As Baratas são seres que causam repulsa para muitas pessoas, mas durante a narrativa elas são gentis e alegres com o protagonista. O interesse da produção cinematográfica era estabelecer comparações entre as baratas e o jeito desleixado de alguns adolescentes, visando atrair o público juvenil para o filme.

Na animação Monstros S.A. (Pete Docter, Pixar, EUA, 2001) somos apresentados a uma cidade inteira de monstros, que utiliza como energia o grito das

---

<sup>4</sup> “O Corcunda de Notre Dame” de Victor Hugo (1831), e o conto “O homem da multidão” de Edgar Allan Poe (1840).

crianças. Eles acreditam que as crianças são tóxicas e entram em pânico quando uma criança invade seu mundo, subvertendo a ordem entre assustadores e assustados. Como exemplo, veiculado na emissora local, temos os monstros cativantes e sensíveis da campanha “O amor é a maior herança” (RBS/TV, 2003), uma série de vinhetas que alertavam para a violência praticada contra as crianças. Essas personagens que transitam pelos diferentes gêneros fazem surgir uma nova tipologia, que causa estranhamento a primeira vista, pois a forma física se configura como monstruosa, porém a personagem seduz pelas ações e virtudes percebidas. Esse sentimentalismo associado ao apavorante da forma física define o monstruoso-Sensível.

## 1.2. O Monstruoso em Coraline

Os monstros clássicos apresentam uma aparência sórdida e grotesca, configurada para causar algum tipo de temor a primeira vista, mesmo que algumas vezes venham disfarçados de elegantes e belos, ganham características assombrosas ao longo da história.

Gonçalo Junior (2008) qualifica o monstro/monstruoso como um ser físico ou spectral (com aspecto sempre aterrorizante) que simboliza o mal, que interfere no mundo demonstrando o quanto é precário o nosso conceito de real. O mesmo autor defende a idéia de uma jornada do herói no sentido de enfrentar o mal e restaurar o equilíbrio. Os monstros então são os seres que aparecem nas lendas, mitos e folclore, relacionados com a mitologia ou a religião e que não são esquecidos conforme o passar dos tempos.

Para o autor Calabrese (1987) a etimologia da palavra monstro, está associada a “Monstrum” ou “Monitum”, termos identificados com algo além do que é normal, que se apresenta como misterioso, como que uma advertência oculta da natureza. O autor chama atenção para a essência das criaturas monstruosas: no domínio do objetivo, implica o universo externo (físico e visível) e no campo do subjetivo (o interior ou espírito). Ainda sobre este tema, há os estudos de Mário Perniola, mencionados por Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002). Perniola observa que o monstruoso frequentemente está associado a personagens de caráter malévolo,

assim como, o indivíduo que tem uma bela aparência comparece vinculado às virtudes e bondades. Ambas as representações têm suas produções de forma separadas.

O feio (tradicionalmente identificado ao “mau”, assim como o belo era tido como “bom”), por sua vez, não é um simples contrário do belo, porque também se constitui em um objeto ao qual se atribui uma qualidade estética positiva. Ou seja, se retirarmos do belo um traço positivo que o constitui como tal (por exemplo, a proporção ou harmonia), não produzimos automaticamente o feio. Esta última qualidade tem seu modo específico de ser, requer uma produção particular, que não é o puro negativo do belo (PERNIOLA, Apud SODRÉ, PAIVA, 2002, p.19).

Umberto Eco (1987) salienta que quando uma obra artística rompe com os cânones estabelecidos, causa uma sensação de estranhamento e, sendo assim, para o público se impõe uma espécie de violação rítmica. O mesmo se dá com as construções de personagens que alteram os padrões tradicionais, caso dos monstros que cativam ou das coisas nojentas que não causam asco.

Ao estudar o processo de criação das personagens de desenhos animados produzidos pelos Estúdios de Animação Disney, Jason Surrell (2009) constata que as personagens malvadas estão entre os mais populares, justamente por serem antagonistas e terem em suas personalidades elementos de fraqueza semelhante aos seres humanos. Em entrevista com um grupo de artistas pioneiros dos estúdios Disney, Surrell concluiu que as diferenças entre heróis e vilões se dão a partir das decisões que eles tomam durante o decorrer da história. Todos os vilões da Disney têm um modo de agir, mas as ações que eles tomam para concretizar estes desejos distorcidos são o que os torna sórdidos e malignos.

Muitas vezes estas situações são perturbadoras, por isso os artistas acrescentam, para amenizar um pouco o enredo, elementos que possam induzir ao riso. Para o autor a contribuição dos vilões é essencial no enredo, são eles que produzem as ações de risco para o herói do filme animado. Os protagonistas recebem um trabalho diferenciado para que o público não tenha dúvidas de quem é do bem e quem é do mal. Além disso, os animadores da Disney apresentam durante a história algumas táticas e motivações de forma bem clara, para que os espectadores entendam a trama.

Calabrese (1987) elenca nessa categoria o personagem da obra “O Retrato Dorian Gray” de Oscar Wilde, 1891. O protagonista apresenta beleza física e aparência juvenil, porém seu comportamento é cruel, crescendo em perversidade à medida que envelhece, somente o retrato revela seu verdadeiro caráter e sua idade.

Calabrese (1987) e Eco (2004) apontam a sociedade como responsável por estabelecer as regras do ver e a valoração dos conceitos, que podem mudar em função do contexto e dos modismos. Salientam, ainda, que os mesmos monstros compreendidos como seres disformes, feios e maus podem vir a ser apreciados como perfeitamente belos. O cinema, televisão, literatura e publicidade forjaram uma impressionante galeria dessas personagens complexas, com requinte de detalhes na construção das tipologias, que permitem leituras e interpretações diferenciadas.

O que caracteriza um ser como monstruoso provavelmente não é apenas a sua aparência e sim as suas ações diante de determinadas situações que alteram a harmonia existente. Um exemplo é “Coraline” um conto de Neil Gaiman<sup>5</sup> adaptado para um longa metragem de animação em 2009, dirigido por Henry Selick, com produção do estúdio Laika. Tal qual Dorian, a personagem Megera da animação revela-se uma astuciosa. O trapaceiro é um arquétipo recorrente nas histórias e nos mitos, com seu caráter negativo, sempre criando o caos e utilizando a astúcia para atingir seus objetivos (SEGER, 2006). Essa figura se faz presente de forma a tornar tudo uma anarquia, sendo um possível vilão para a história.

Megera é a trapaceira, constitui uma espécie de segunda mãe, promete ser maravilhosa, alguém especial com atenção devotada somente à menina, mais tarde revela não ser nada do esperado. A história é sobre uma menina que se muda com seus pais para uma casa antiga com 22 janelas e 14 portas. Uma das portas é uma passagem para o outro mundo, que se assemelha ao ambiente habitado por Coraline e sua família. Nesse lugar seus “outros pais” dedicam-se mais a menina, as comidas parecem gostosas e os brinquedos como mágica criam vida. Porém, existe uma regra para ela migrar de vez para este outro mundo, mais sedutor, deve furar seus olhos. Para pertencer ao lugar, a menina tem que abrir mão da visão, como as demais personagens que têm botões de roupa no lugar de olhos.

---

<sup>5</sup> Autor de quadrinhos, reconhecido pelo personagem Sandman do selo Vertigo (editora D.C.Comics) lançado em 1988.

A ação está relacionada com a morte ou falecimento da alma, fazendo referência ao mito grego do barqueiro Caronte<sup>6</sup>.

Em “*Coraline*” a personagem Megera é apresentada, inicialmente, com aparência semelhante a da mãe da menina, apenas os olhos são diferentes, como botões de roupa. Megera esconde sua natureza malévola, fazendo tudo para a menina, porém, seu sorriso demonstra sarcasmo e o interesse pela garota parece exagerado. Conforme Megera vai perdendo o domínio sobre o lugar e a Coraline desencadeia-se uma transformação, o mundo por trás da porta vira uma enorme teia. No final, Megera revela seu verdadeiro caráter, existe uma transformação visual onde surgem os elementos de magreza e feiúra, para que o espectador faça uma associação da antagonista com a maldade. Surge um monstro, híbrido de mulher e aranha. Com mãos que mais parecem agulhas para costurar os botões de roupa nos olhos das crianças. A criatura alude às personagens clássicas dos contos de fadas, ou ainda, ao mito grego de Aracne<sup>7</sup>. Megera se inclui na ordem do arrepiante. Sua metamorfose em aranha remete ao inseto que causa medo e repulsa na maioria das pessoas. Essa imagem é por demais assustadora, o que preocupou alguns pais e responsáveis pelo impacto da personagem sobre as crianças. Afinal, é uma transformação daquela que representa a mãe, e crianças pequenas são facilmente impressionáveis. Uma reportagem publicada no jornal Zero Hora (apêndice) atenta para o fato, através da declaração de um pai que levou o filho de cinco anos para ver o filme: “em certos momentos o menino assustou-se a ponto de pedir colo”.

“*Coraline*” apresenta uma trama que é sombria e estimula o medo, semelhante aos filmes de horror (medo, repulsa e náusea) com acréscimo de elementos do terror (temor existencial). Seu estilo estético está mais direcionado para o público

---

<sup>6</sup> O barqueiro Caronte (Canto: III A Divina Comédia, Dante Alighieri-1304) recebe duas moedas de ouro como pagamento para levar os falecidos ao mundo dos mortos, essas moedas são colocadas sobre os dois olhos do morto, Semelhante aos olhos de botões em “*Caroline*” que representam a morte no filme.

<sup>7</sup> Na mitologia grega era uma jovem de extraordinária habilidade na arte de bordar, Aracne começou a comparar-se à deusa Atena, a deusa sabendo disto resolveu fazer uma competição para ver quem era melhor. O povo escolheu o trabalho de Atena e Aracne fugiu e se enforcou. Atena a achou e disse que ela e os descendentes dela, a partir de então, iram tecer teias ao invés de tecidos e a transformou em uma aranha.

adulto, do que para o infantil. A mensagem tanto do livro como do filme é falar sobre o tema medo, sentimento que toda criança tem, sejam eles imaginários ou não, mas que devem ser enfrentados. A vilã Megera apresenta a habilidade de ludibriar os outros, um atributo do trapaceiro. Pelo menos inicialmente, para depois revelar seu poder dominador sobre todos daquele lugar (bonecos de pano, com exceção dos fantasmas das crianças e do gato).


Caracterização da Personagem	
	Megera.
Arquétipo	Vilã/trapaceira.
Tipologia Física	Semelhante à mãe de Coraline, porém seus olhos são dois botões de roupa. Sofrerá transformações físicas: fica mais magra, e depois vira um ser híbrido entre mulher e aranha, com mãos em forma de agulha.
Consistência	Insistente e sedutora. Vigilante e manipuladora.
Paradoxo	Constrói bonecos de pano semelhante às personagens do mundo dos humanos.
Ambiência	O mundo paralelo. Tal qual o ambiente original das personagens, porém com uma perfeição ilusória.
Psicologia	Perversa, malvada, manipuladora e perigosa.
História	Personagem mítica que se alimenta da alma das crianças.

Tabela 3: caracterização da Personagem Megera de Coraline. Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem	
Transformação (primeiro ponto de virada)	Mudanças radicais na aparência física e revelação do verdadeiro caráter malévolo. A personagem transmuta-se em aranha, tal qual o aracnídeo, ela tece a sua teia, lentamente, sem demonstrar perigo para as suas vítimas.
Motivação	Manter o mundo paralelo.
Ação	Comporta-se como uma mãe amorosa, porém é controladora. (faz todas as vontades de Coraline, mas com ar de sarcasmo) Sua ação é voltada para a dominação de tudo e de todos.
Objetivo	Possuir os olhos (alma) e o amor das crianças para aprisioná-las em seu mundo.
Segundo Ponto de Virada	Acontece um confronto em forma de jogo de adivinhação, decorrente da prisão dos pais verdadeiros atrás do espelho.
Desfecho final (clímax)	Megera perde o jogo ficando presa em sua teia.

Tabela 4: Trajetória da personagem Megera de Coraline. Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

### 1.3 O Sensível em A Noite do Vampiro

Os arquétipos das figuras sombrias nem sempre são antagônicos do herói, como informa Linda Seger (2006). Em algumas histórias as personagens hostis podem ser monstros, que se revelam para auxiliar ou impedir o protagonista durante a aventura. O ser sombrio pode ser tanto negativo, entidade maligna que tem como missão impedir a solução, quanto positivo, apesar da aparência assustadora sua função é auxiliar o protagonista a vencer os seus opositores. As qualificações da figura sombria apenas irão depender da forma como o roteirista constrói a história. Temos ainda personagens que apresentam uma forma assustadora, mas são verdadeiros heróis da história, como exemplo os personagens dos quadrinhos: Batman, Sandman e Spawn<sup>8</sup>. Todos eles têm um lado sombrio, mas cativam, pelas ações semelhantes aos heróis tradicionais. Estes seres aos poucos foram inseridos não

<sup>8</sup> Personagem Spawn (Soldado do inferno) criado por Todd McFarlane para a editora Image nos anos 90.

somente nos quadrinhos, mas também nos filmes e seriados Gonçalo Junior (2009) relata que quando as crianças viram as personagens como; “E.T., O Extraterrestre” (1982) e “Monstros S.A.”(2001) em vez de ficarem assustados correram para as lojas para comprar os bonecos, essas criaturas apresentam um aspecto repugnante, mas tem princípios éticos por conterem sentimentos como; amor, amizade e o carinho.

O vampiro do curta de animação “A Noite do Vampiro” (*Alê Camargo, Buba, BR, 2006*) representa esses personagens por conter todas as características citadas, baseado no filme clássico “Nosferatus: Uma sinfonia de horror” (F. W. Murnau, Prana Film, AI, 1922). Ambientado na cidade de São Paulo o protagonista é um vampiro no estilo Nosferatus (referência ao expressionismo alemão). Inusitado é a opção pelo frágil, a criatura tem vida melancólica e solitária, diferente do vampiro do filme de origem, que é pavoroso e cruel.

A animação é concebida semelhante aos filmes mudos, se configura como uma sátira, revelando um vampiro com adoração por televisão, ler, escovar os dentes e tomar iogurte. Sua rotina pacata e feliz tem fim quando um irritante mosquito resolve acabar com seu repouso.

Vale destacar que ambos os seres, tanto o vampiro (mesmo ele sendo do campo literário) ou o mosquito (parasita da biologia) são sugadores de sangue. Durante o confronto Nosferatus tenta de tudo para exterminar com o monstro que o incomoda (minúsculo em proporção ao vampiro) e lamentavelmente acaba abrindo a janela do quarto no momento do nascer do sol ele é atingido pelos primeiros raios solares, o galo canta, e o protagonista tem um trágico fim.

A animação inverte as características do vampiro, que sempre foi apresentado no cinema como um monstro, no curta é diferente, causando um estranhamento. Apesar da tipologia física ser semelhante a do vampiro original, com mãos e unhas muito compridas, corpo delgado e grandes orelhas pontudas, a personagem não é assustadora, isso por conta da personalidade inofensiva, um indivíduo frágil que em sua sensibilidade consegue tocar o sentimento do espectador.




Caracterização da Personagem	
	Vampiro Nosferatus.
Arquétipo	Herói sombrio.
Tipologia Física	Assemelha-se ao Nosferatus do filme, com mãos e unhas compridas, corpo delgado e grandes orelhas pontudas.
Consistência	Solitário, silencioso, noturno, delicado e inofensivo.
Paradoxo	Gosta de iogurte, vê TV e detesta mosquitos.
Ambiência	Mora em um apartamento em São Paulo.
Psicologia	Bondoso e sensível.
História	A personagem foi transportada para a época atual, vive em uma metrópole e experimenta hábitos comuns aos indivíduos solitários e anônimos que habitam esses grandes centros.

Tabela 5: Caracterização da Personagem “A Noite do Vampiro”. Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem	
Transformação (primeiro ponto de virada)	A irritação causada pelo mosquito gera um comportamento de risco, que causa a sua morte.
Motivação	Manter seus hábitos rotineiros (dormir durante o dia).
Ação	Age conforme os indivíduos solitários e inofensivos, como criatura das sombras não ameaça ninguém, é um simples mosquito que ameaça a sua integridade.
Objetivo	Matar o mosquito para poder dormir.
Segundo Ponto de Virada	Confronto com o mosquito.
Desfecho final (clímax)	Ao utilizar o inseticida, acaba por contaminar o local. Resolve abrir a janela e a luz do sol ocasiona o seu trágico fim.

Tabela 6: Trajetória da Personagem “A Noite do Vampiro”. Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Heróis ou Vilões, Monstros malignos ou sensíveis, todos apresentam certa vulnerabilidade, essa característica confere credibilidade e autenticidade aos personagens, garantindo os embates entre protagonistas e seus oponentes.

#### 1.4 O Monstruoso-Sensível no Corcunda de Notre Dame

O conceito do monstruoso clássico, conforme pesquisa realizada se aplica aos seres que causam o horror e são malignos em sua natureza. Já o conceito de Monstruoso-Sensível se atribui as personagens que conjugam uma aparência monstruosa com caráter de fragilidade e bons sentimentos, para exemplificar elegemos uma das primeiras personagens a apresentar essas características junto ao cinema de animação “O Corcunda de Notre Dame” (Victor Hugo-1831) apresenta uma sensibilidade ao julgamento alheio. A obra e a personagem seguem intrigando diversos pesquisadores, como Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002). Segundo esses autores, o escritor francês era movido por um ideal, seus textos guardam o vigor do manifesto, estabelecendo um rompimento com o bom gosto típico de sua época. Como estratégia apresentou uma estética baseada no extravagante e no feio, com clara intenção de chocar o público.

O romance foi adaptado pelos estúdios Disney em um longa de animação “O Corcunda de Notre Dame” (Gary Trousdale e Kirk Wise, 1996). A personagem apresenta uma deformação física, uma corcunda, seu nome Quasímodo reforça a relação com a deformidade (quasimodal, quase formado).

A história começa apresentando a perseguição e a morte de seus pais em frente a igreja Notre Dame, autorizada pelo Ministro da Justiça, Claude Frollo, que não sabia da existência de uma criança deformada com eles. O padre vendo o ocorrido, tem pena e resolve adotar a criança, exigindo que o bebê fosse apadrinhado de Frollo. Anos depois, aparece vivendo no campanário da igreja isolado de todos. Sua companhia são as gárgulas, que adquirem vida em sua imaginação e o incitam a abandonar a solidão e viver como um ser normal. Apesar de sua aparência monstruosa, ele é bondoso e meigo. Uma prova destas virtudes apresenta-se no momento em que ele estimula um filhote de pássaro a perder o medo e a voar do ninho.

Quasímodo é um ser tímido e solitário, que possui a habilidade de se movimentar pelos telhados da igreja de Notre Dame, como um verdadeiro acrobata. Entre suas características se destacam a enorme força física, que aparece quando toca os vários sinos da igreja, e a capacidade de esculpir miniaturas da cidade de Paris, com detalhamento de prédios e ruas, com a perícia de um artesão. Ele também produz esculturas de pessoas em madeira, com riqueza de detalhes. Claude Frollo, seu padrinho, é um homem mau, que humilha e desestimula Quasímodo ao sair das áreas da igreja, tratando-o como um monstro.

Um dos momentos mais marcantes da animação é o festival que reúne os habitantes de toda a cidade. Quasímodo ao ver a alegria do festejo resolve sair de seu refúgio, caminhando e dançando pelas ruas da cidade, sua fisionomia é confundida pela população com uma fantasia. Durante a ocasião o personagem tem o prazer de divertir-se com o povo, mas seu tempo de felicidade acaba, ao ser descoberto pelo Ministro que revela para todos os presentes que ele é um monstro, uma aberração da natureza. Somente uma pessoa o defende de não ser linchado, uma cigana com o nome de Esmeralda. Ela enxerga em Quasímodo uma pessoa de princípios e ambos ficam grandes amigos. Quasímodo, apesar de ter suas feições monstruosas tem muitas habilidades. No final, demonstra que tem a força e a coragem de um guerreiro.


Caracterização da Personagem	
	Quasímodo.
Arquétipo	Herói trágico.
Tipologia Física	Aspecto monstruoso, devido a deformidades físicas no rosto e no corpo. Apresenta força descomunal e agilidade.
Consistência	Tímido, feio, solitário, monstruoso (tem medo de sair à rua).
Paradoxo	Acrobata, artista (escultor) conhece todas as pessoas da cidade apenas do alto.
Ambiência	Vive preso dentro do campanário da catedral de Notre Dame.
Psicologia	Bondoso, meigo, habilidoso, sensível.
História	Nasceu deformado, com a morte de seus pais passou a morar isolado na igreja. Cuida dos sinos da igreja e relaciona-se com seres fantasiosos. Sofre humilhações por conta de sua forma física.

Tabela 7: caracterização da Personagem Quasímodo em “O Corcunda de Notre Dame”.

Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem	
Transformação (primeiro ponto de virada)	Mudança de atitude que o impulsiona a sair do campanário, amparado pelo festival de máscaras, sai da solidão e interage com o povo.
Motivação	Ser aceito e reconhecido como um indivíduo da comunidade.
Ação	Comporta-se como um herói. Protege a cigana e o soldado, e liberta o povo da opressão de um tirano.
Objetivo	Auxiliar a todos, praticar o bem e ultrapassar sua condição de monstro.
Segundo Ponto de Virada	Confronto com o Ministro, rompendo com a submissão que caracterizava seu comportamento.
Desfecho Final (clímax)	Ganha a liberdade e a aceitação de todos por conta de seu heroísmo.

Tabela 8: Trajetória da Personagem Quasímodo em “O Corcunda de Notre Dame”.

Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

## **2. CRIADORES E CRIATURAS (cineastas, protagonistas)**

Tim Burton e Victor Hugo Borges são diretores reconhecidos pela produção autoral, marcadamente voltada para o universo do monstruoso. São características presentes nas obras do primeiro, a utilização de personagens macabras, segundo um estilo sombrio, porém romântico, com riqueza de detalhes. Em Victor Hugo Borges comparece um estilo semelhante, suas personagens mantêm certas deformações na estrutura física (cabeças desproporcionais) que são recorrentes, o cenário tenebroso ganha tons fantasiosos devido ao uso da cor em contrastes simultâneo. A qualidade artística e cinematográfica presente na obra destes dois diretores difere grandemente dos padrões difundidos pelos Estúdios Disney (com suas figuras fofinhas e simpáticas).

### **2.1. Bem-vindo à ilha de Tim Burton**

Timothy William Burton nasceu em 25 de Agosto de 1958 na cidade de Burbank, no estado da Califórnia (EUA). O primeiro de dois filhos de Bill Burton e Jean Erickson. Algumas fontes afirmam que Tim Burton teve uma infância conturbada é dela que advem suas ideias criativas e bizarras além de seus lado excêntrico. Segundo Paul Woods (2011) Tim Burton adorava desenhos animados e filmes de monstros, este gosto de alguma forma se transformou numa espécie de amor pelo grotesco. O artista declarou que as memórias da infância são fonte de inspiração e no seu caso, permanece a vontade de recriá-las. Ele descreve essa fase de sua vida como muito peculiar, revela ter sido um menino solitário, imaginativo, envolto em seus próprios pensamentos. Para ele a vida doméstica e a escola foram fases difíceis, como estudante se dizia preguiçoso, lia pouco, e se sentia como se estivesse vendo a vida por uma janela. Por não ter amigos passava as tardes vendo televisão, sendo os filmes B<sup>9</sup> seus preferidos, Tim Burton considera que a estética

---

<sup>9</sup> Filmes B ou lado B: designa filmes de gosto duvidoso, realizados com baixo custo de produção. Nos anos 60, era comum as matinês de fim de semana apresentarem uma sessão dupla, onde o segundo filme era de baixo orçamento e desconhecido do grande público.

desses filmes é a sua maior referência. Entre tantos filmes merecem destaque: “Godzilla” (Ishirô Honda, Toho, Japão, 1954), “Frankenstein” (James Whale, Universal, EUA, 1931), “The Brain That Wouldn’t Die” (Joseph Green, AIP, EUA, 1962), “King Kong” (Merian Cooper e Ernest Schoedsack, EUA, 1933), “O Monstro da Lagoa Negra” (Jack Arnold, Universal, EUA, 1954) e “Jasão e o Velo de Ouro” (Don Chaffey, Columbia, EUA, 1963). Todos esses filmes chamam a atenção pelos efeitos especiais, produzidos em stop-motion, técnica apreciada pelo cineasta.

Tim Burton, apesar da pouca idade com que assistiu essas produções, classificadas como filmes de terror, afirma que para ele, não eram negativos, mas sim, engraçados e deslumbrantes. Entre seus filmes prediletos, ele destaca os dirigidos por “Ed Wood”. Edward D. Wood Jr (1924-1978) era considerado, por muitos críticos, como o “pior cineasta de todos os tempos”, seu descrédito junto ao público, advinha de sua produção ruim (em todos os sentidos), que mais fazia rir do que assustar.

Além dos filmes de terror o diretor demonstrava um certo interesse pelo desenho, durante as festas de *halloween* ganhava um dinheiro extra, decorando as janelas dos vizinhos com vampiros e outros monstros. Tim Burton também participava de um grupo de leituras chamado OW SHIT STUDIOS (O.S.S) desta forma fugia da realidade cotidiana e das aulas. Durante este tempo lia os contos e poemas de Edgar Allan Poe (1809-1949) e os livros ilustrados por Dr. Seuss (Theodor Seuss Geisel, 1904-1991) e Edward Gorey (1925-2000). Aos treze anos ganhou uma camera super 8, então começou a fazer curtas-metragens caseiros, sempre influenciado pelos filmes de terror da década de 1930 e 1940. Após completar o colegial, Burton ganhou uma bolsa de estudos para ingressar no Instituto de Artes (CalArts) em Los Angeles, na Califórnia, criado por Walt Disney, com o objetivo de incentivar novos artistas no ramo da animação. Tim estudou animação por três anos, em 1979 passou a atuar como aprendiz de animador, junto aos estúdios Disney. Nessa época, trabalhou no desenho “O cão e a raposa” (Ted Berman, Art Stevens, Richard Rich, Disney, EUA, 1981). Porém estava insatisfeito com a padronização que os desenhos animados apresentavam, isso o incentivou a buscar uma produção mais autoral.

### 2.1.1. Vincent

Durante o período de trabalho na Disney Tim Burton criou e dirigiu seu primeiro curta-metragem “Vincent” (Disney, EUA, 1982). Entre os artistas favoritos de Tim Burton destaca-se o ator Vincent Price (1911-1993). Todos os filmes de Vincent Price o tocavam de alguma forma, ele indentificava-se com os personagens interpretados pelo ator. Esse curta é uma homenagem do diretor ao seu artista. O argumento se concentra no sonho da personagem principal – o menino Vincent Malloy quer ser Vincent Price. A produção privilegia um antiquado processo de animação, a técnica do *stop-motion*. Deve-se observar que apesar de conhecer as várias técnicas da animação em 2D, durante o período de estágio na Disney, Tim Burton fez sua primeira animação em uma das técnicas mais minuciosas.

A história do garoto que imagina ser Vincent Price tem como base uma estética expressionista, o cineasta torna este elemento uma espécie de *mise-en-scène* o qual ele carrega em todas as suas produções. Laura Loguércio Cánepa (2005) afirma que os primeiros trabalhos de um diretor são fonte para a interpretação de toda uma carreira, o curta-metragem Vincent representa uma espécie “matriz” que é a base dos filmes que viriam a seguir, todos os elementos já estão fundamentados, sejam eles de sua infância ou retirados do cinema expressionista. Quanto à composição expressionista, Cánepa defende que o cineasta não se apropriou do cinema expressionista, mas sim o recriou incorporando o fantástico, fantasioso, mítico e infantil. O filme é narrado em primeira pessoa, pelo próprio Vincent Price, em forma de poesia melancólica. Durante o filme aparecem citações dos contos de Edgar Allan Poe, “O Corvo” e “O Retrato Oval”. Para Cánepa (2005) estas descrições sobre a paixão humana ou a autoflagelação têm relação com a personalidade do herói romântico, que é isolado e incompreendido pelo mundo a sua volta. Mas como esse personagem é um menino, todos estes elementos tornam-se mais engraçados que assustadores, os critérios utilizados pelo diretor são semelhantes às ilustrações de Edward Gorey (famoso pelas adaptações macabras dos contos infantis). A animação em preto e branco explora contrastes e a escala de cinzas, para deliberadamente, aproximar-se da estética dos antigos filmes de horror.

O personagem demonstra emoção e melancolia, enfatizada pelo olhar e expressões faciais. Existem momentos em que a realidade do personagem se altera através de alucinações, simbolizadas pelo cenário, o relato entre a dupla personalidade revela momentos de monstruoso e de meigo. O filme foi produzido por Julie Hickson e Tom Whilite, baseado em um poema escrito pelo próprio Tim Burton.

Seu segundo filme foi o curta-metragem “Frankenweenie (Disney, EUA, 1984)”. Esse trabalho utiliza atores reais em vez de animação ou bonecos. Com dois filmes prontos e a experiência nos Estúdios Disney, que acrescentou ao seu currículo o domínio de técnicas como: animação tradicional, desenho de produção, *stop-motion*, fotografia e direção, o cineasta investiu na realização de seu primeiro longa-metragem “As Grandes Aventuras de Pee-Wee” (Warner, EUA, 1985). Após este filme a carreira do diretor deslanchou, se seguiram os filmes: “Beetlejuice - Os Fantasmas Se Divertem” (Warner, EUA, 1988), “Batman” (Warner, EUA, 1989) e “Edward, Mãos de Tesoura” (Fox, EUA, 1990), que alcançaram êxito de público e crítica.

### 2.1.2. O Estranho Mundo de Jack

Em 1993, Tim Burton voltou as animações como produtor do longa-metragem “O Estranho Mundo de Jack” (Henry Selick, Touchstone, EUA, 1993) utilizando novamente a técnica do stop-motion. A história é uma fábula natalina às avessas, se passa em um universo paralelo, a cidade de Halloween, comandada por Jack Skellington. Habitada por toda espécie de monstros como vampiros, múmias, fantasmas, lobisomens, esqueletos, etc. Jack é um esqueleto muito comprido e magricela, um tanto maníaco depressivo que tem ao seu lado um cachorro fantasma com o nome de Zero, e que lança tímidos olhares para uma boneca de pano chamada Sally. Ele é um monstro diferente, criativo tanto na forma de se expressar quanto em suas canções, aborrecido com o fim do dia das bruxas, resolve passear e por acaso encontra as treze passagens para o mundo dos feriados, inclusive o Ártico, onde Papai Noel prepara a noite de Natal. Jack tem uma idéia equivocada, resolve raptar o Papai Noel, para que ele mesmo possa distribuir os presentes,



todos os monstros são convocados para confeccionar os presentes. Sua maluca missão acaba deixando Papai Noel em perigo e cria um natal assustador para as crianças da terra.

O roteiro é do próprio Tim Burton, escrito nos anos oitenta, mas a produção só foi viável após muita insistência com os estúdios Disney, Burton desenhou três personagens iniciais: Jack (que faz referência há uma libélula por sua delicadeza), Zero (o cão fantasma com um nariz vermelho igual ao das renas), e o Papai Noel (por demais rotundo). Paul. A. Wood (2011) destaca a percepção dos Estúdios Disney quanto à qualidade autoral do projeto, calcada no imaginário e no design do diretor. A opção pelo *stop-motion* para um filme de animação em longa metragem também exigiu pesquisa e cuidados para garantir a qualidade da produção. Tim Burton revela que a expressividade das personagens se concentra no olhar, mas Jack não tem globo ocular, o que implicou em explorar sua gestualidade. O universo fantástico, sempre presente nos seus filmes, desta vez é projetado sem maiores contrastes entre as figuras e o cenário, prevalecendo os tons sombrios, isso demandou maior esforço da equipe de animadores, para realizar a movimentação das personagens. Essa produção consagra o estilo narrativo e a estética visual de Tim Burton.


Caracterização da Personagem	
	Jack Skellington.
Arquétipo	Herói sombrio Anti-heroi, (se arrepende).
Tipologia Física	Esqueleto, magro e alto, sem olhos.
Consistência	Líder do seu universo, celebra o feriado do Dia das Bruxas. Animado.
Paradoxo	Depressivo.
Ambiência	Universo do dia das bruxas, Hallowentown.
Psicologia	Confuso, de bom coração, romântico.
História	Esqueleto místico, símbolo da festividade.

Tabela 9: caracterização da Personagem Jack Skellington em “O Estranho Mundo de Jack”  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem	
Transformação (Primeiro ponto de virada)	Ao descobrir as passagens para outros universos de feriado, inveja o Papai Noel e deseja tomar o seu lugar.
Motivação	Dar continuidade a própria festa.
Ação	Sequestra o Papai Noel e convoca os monstros da cidade para fazerem os presentes.
Objetivo	Roubar a data do natal para uma nova noite de festa.
Segundo ponto de virada	Ao ver as crianças assustadas sem o Natal fica arrependido e resolve salvar o Papai Noel.
Desfecho Final (clímax)	Compreende a importância de todas as festividades.

Tabela 10: Trajetória da Personagem Jack Skellington em “O Estranho Mundo de Jack”.  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

### 2.1.3. A Noiva Cadáver

A animação “A Noiva Cadáver” (Mike Johnson e Tim Burton, Laika/Warner, EUA/GB, 2005) apresenta a história de um casamento bastante atribulado. O noivo é Victor, um rapaz tímido, de uma família de burgueses emergentes, donos da fábrica de peixes enlatados, que tem um casamento arranjado com a filha de nobres falidos. A noiva chama-se Victoria os dois se conhecem apenas no dia em que vai haver um ensaio para a cerimônia do casamento. Após uma discussão, Victor foge sozinho para um bosque obscuro, e começa a repassar as difíceis falas, sem querer, acaba por prestar os votos e consumir as intenções com um galho de árvore, que era na verdade, a mão do cadáver de uma pobre noiva assassinada. A noiva cadáver se chama “Emily”, ela o leva para o mundo subterrâneo dos mortos, onde todos os mortos se reúnem em um bar para beber e cantar.

A história é baseada em uma lenda do folclore europeu, do século IX. O longa-metragem traz momentos musicais, que lembram óperas (principalmente quando Victor está no mundo dos vivos) e em outros os musicais da Broadway (quando Victor é levado por Emily ao mundo dos mortos). A ambientação do mundo dos vivos é inspirada na Inglaterra da era vitoriana, com carruagens e trajes típicos, mobiliário, detalhes e costumes da época. É importante salientar que os cenários são todos em tons de cinza ressaltando a diferença entre os dois mundos. O mundo dos mortos é extremamente colorido e vivo (fantasioso, as cores são de balas de goma) com sua enorme população de seres “mortos”: esqueletos que cantam e dançam, mortos de todas as idades e raças (inclusive crianças e animais). A cidade é pródiga em se divertir, os vários mortos parecem que não esqueceram seus melhores hábitos de quando estavam vivos.

Tim Burton lembra que sempre foi fascinado pela morte, por mais que ela seja vista como um assunto sombrio. Para construir o mundo dos mortos ele buscou referência nas celebrações mexicanas para o “Dia dos Mortos”, pelo bom humor, com muita música e dança, comidas e bebidas, uma verdadeira comemoração da dádiva da vida (WOOD, 2011).

A personagem Emily, que compõe o triângulo amoroso, é uma morta-viva. Que impressiona desde os primeiros momentos que surge em cena (maiores informações no capítulo “Análise Emily e Corpo-Seco”).

A animação utiliza a técnica de *stop-motion*, apesar de tirar proveito das novas tecnologias como o *Chroma Key*<sup>10</sup>. Um dos elementos, minuciosamente cuidado durante o filme, foi o belo vestido de noiva de Emily, o qual se movimenta com as correntes de ar, um trabalho precioso da equipe de animadores. O diretor se diz apaixonado por esta técnica, a ponto de criar no filme um momento de homenagem. Na cena em que Victor toca no piano para Victoria, nota-se que o piano tem o nome Harryhausen, uma citação a um dos mais famosos técnicos desta arte – Ray Harryhausen. Para Tim Burton ele é uma referência, ídolo de sua infância, como o “maior criador de monstros”. Os monstros de Harryhausen não eram apenas

---

<sup>10</sup> *Chroma Key*: técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre uma outra através do anulamento de uma cor padrão, como por exemplo o verde ou o azul.

monstros, quando essas criaturas morriam apresentavam algo de trágico, seja num último suspiro ou num leve mexer da cauda antes de ter o seu fim, algo comovente (WOOD, 2011).



Figura 1. Algumas Personagens criadas por Tim Burton para diferentes filmes.

Fonte: [www.timburlton.com](http://www.timburlton.com).

Tim Burton produziu sua personagem (fig. 1- A) Emily com cânones semelhantes ao ser humano, com pés e mãos quase proporcionais, apesar da cabeça ser um pouco maior que o corpo. Emily é apresentada em sua forma de morta-viva. A investigação em torno da produção filmográfica do diretor permitiu reconhecer semelhanças na caracterização física de suas personagens: Vincent (fig. 1 - B), Sally (fig. 1 – C), o menino da animação “Frankenweenie” e seu cão (Fig. 1 – D e E), esses últimos ainda em processo de produção. Todos apresentam uma estrutura longilínea, ou são tipos magros, “ossudos”, os olhos redondos e expressivos, com pupilas pequenas (“quase perdidas” em meio ao grande globo ocular), o nariz em “v” inverso e o pescoço comprido e fino, características que lhes parece conceder certa fragilidade.

## 2.2. Victor Hugo Borges entre o hermético e o visceral

“Acho que sempre vai haver espaço para a fantasia na literatura, cinema ou artes visuais.”  
Victor Hugo Borges

Foi uma grata surpresa descobrir que no Brasil existia um diretor e animador que trabalhava sobre o tema do monstruoso com as qualidades do sensível e inclusive que utiliza como referencia o diretor Tim Burtom, foi de muito fácil o acesso, e mediante uma entrevista<sup>11</sup> com vários dados para a construção do capítulo. Victor Hugo Borges é um diretor de animação que se diferencia pela criatividade em trabalhar com os elementos do universo mórbido e fantasioso, tendo em seu currículo inúmeros filmes premiados. Formado no curso de Artes Visuais na cidade de Santos, atualmente, é sócio da produtora de audiovisual Glaz Cinema. Em entrevista a revista Carcasse; o diretor comenta que suas ideias voltadas para a arte surgiram na infância, por ser uma criança tímida se expressava por meio de desenhos. Na escola, para fugir das aulas de matemática, procurava se envolver com projetos de criar e pintar cartazes. Lembra-se de pintar nas paredes e portas do seu quarto, mas já com uma preocupação quanto à busca de um estilo próprio. Desde pequeno sempre gostou dos filmes de terror, mas tinha medo deles, chegando a passar mal nas sessões de cinema. Em alguns momentos, chegava a ficar de costas para a tela, mas ao mesmo tempo não conseguia deixar de assistir ao filme. Comenta que a questão do medo ainda é recorrente em seus trabalhos, porque se não fosse o medo que sentiu na infância, não teria a visão atual sobre o assunto.

As experimentações em animação e vídeo surgiram ainda na infância, quando ganhou de presente uma câmera, durante o período de uma semana fez quatro curtas caseiros, inclusive uma releitura do filme Sexta-feira 13 em *Claymation*<sup>12</sup>. Na visão de Victor Hugo Borges, a animação é um dos suportes mais criativos porque mistura artes plásticas, o elemento narrativo e a música.

---

<sup>11</sup> A entrevista reproduzida na íntegra encontra-se disponível no apêndice desse trabalho.

<sup>12</sup> Claymation: Técnica de animação que utiliza modelos de barro ou material similar.

Em entrevista para Milena Oliveira Cruz, o diretor revela sua aptidão para as áreas da música, pintura e desenho. Por conta desta sua característica teve receios de tentar de tudo e no fim não fazer nada. Então, optou por realizar um curta de animação que lhe valeu como projeto de finalização do curso de graduação. Assim surgiu “Klaustro” (Claúdio Nascimento, Victor Borges e Renata Netto, Brasil, 1999) feito na técnica *stop-motion* que utiliza a gravação de cenas quadro a quadro. Este filme foi enviado para vários festivais e, para surpresa de Victor, ganhou alguns prêmios, tornando-se um incentivo para os seus futuros trabalhos.

A segunda animação de Victor Hugo Borges é “Des Fantastik Sucric” (Brasil, 2001), um conto de fadas sobre um menino apaixonado por circo a ponto de se oferecer para trabalhar como voluntário em algumas atrações. O curta tem a linguagem visual e audiovisual similar aos filmes do cinema mudo ao lidar com preto e branco, texturas de película em projeção e cenas que intercalam planos com personagens animados e telas escritas, tendo como fundo uma trilha sonora recorrente que cria uma atmosfera circense. A técnica de animação utilizada é a *cut out*<sup>13</sup> que se caracteriza pelo uso de recortes e colagens. “El Chateau” (Brasil, 2002) é o terceiro curta do cineasta, cujo protagonista conta com a voz marcante do ator Francisco Cuoco, associada a uma aparência cadavérica. O cenário da história abusa dos tons escuros, trata-se de um restaurante pitoresco que serve carne humana, recém caçada pelos becos obscuros da cidade. Neste trabalho, o diretor também utiliza a técnica *cut out* misturando elementos que remetem ao suspense e terror.

A animação “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)” (Brasil, 2004) surgiu por meio de um edital com uma temática restrita, que exigia uma história apresentando elementos do folclore brasileiro para o público infantil. Em princípio Victor Hugo Borges, relutou com a idéia de trabalhar sobre certos termos, mas aos poucos se viu convencido pela proposta. A equipe realizou um extenso processo de pesquisa, iniciado em 2003, onde todos do grupo descobriram histórias folclóricas com muitos elementos interessantes que eram desconhecidos do público geral.

O filme é sobre uma avó com pouca paciência que narra três contos para a sua neta, uma menina teimosa que não quer dormir. Assumiu a voz da velhinha a atriz

---

<sup>13</sup> *Cut out*. Técnica de animação que utiliza como material o recorte de papel .

Gessy Fonseca. O curta apresenta, além da tradicional técnica do *stop-motion*, a inserção da animação digital, principalmente nas cenas do boitatá. O filme ganhou mais de 40 prêmios<sup>14</sup>.


Caracterização da Personagem	
	Vó-Vovó.
Arquétipo	Mestre.
Tipologia Física	Senhora de idade.
Consistência	Alegre, mas resmunga porque a neta não quer dormir.
Paradoxo	Gosta de contar histórias assombrosas.
Ambiência	Quarto da neta.
Psicologia	Bondosa, sem paciência, humor negro.
História	Dona de casa que cuida da neta esperta.

Tabela 13: Caracterização da Personagem Vó-Vovó em “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”.  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem	
Transformação (Primeiro ponto de virada)	Não apresenta transformação nem primeiro ponto de virada.
Motivação	Fazer a criança dormir (Gracinha).
Ação	Contar histórias de assombração.

<sup>14</sup> Festival do Rio 2005, Festival Internacional de Curtas de São Paulo 2005, Prêmio da Crítica no, Curta Cinema 2005 e Prêmio Canal Brasil em Tiradentes 2006.

Objetivo	Manter a quietude.
Segundo Ponto de Virada	Fica furiosa com a menina que não dorme, então resolve chamar o monstro Jurapari.
Desfecho Final (Clímax)	A menina vai dormir com medo.

Tabela 14: Trajetória da Personagem Vó- Vovó em “Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas”.  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Na sequência, Borges lançou a animação “Ícarus” (Brasil, 2007). A história é sobre um menino chamado Ícarus, um garoto de 4 anos que vive numa grande cidade e se sente só, pois seus pais trabalham muito. Trata-se de um curta-metragem de animação em *stop-motion*, com cenários em 3D e elementos de *cut out*. Para o diretor esse foi um trabalho bastante incomum e que teve um bom retorno. A obra arrecadou, entre outros, os prêmios: Melhor Direção de Arte no Festival Audiovisual Mercosul 2007, Melhor Direção de Arte no Festival Guarnicê de Cinema do Maranhão 2007, e Melhor Direção de Arte no Granimado Festival Brasileiro de Animação 2008.


Caracterização da Personagem	
	Ícarus.
Arquétipo	Herói.
Tipologia Física	Menino.
Consistência	Solitário, triste, sonhador, meigo.
Paradoxo	Sonha em virar gato monstro e persegue vários soldados.
Ambiência	Quarto de sua casa.
Psicologia	Sensível e frágil por que perdeu o pai.
História	Menino normal não fala.

Tabela 11: Caracterização da Personagem Icarus em “Icarus”.  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.



Trajetória da Personagem	
Transformação (Primeiro ponto de virada)	Quando o pai não vem mais olhar ele dormir.
Motivação	Saudades do pai.
Ação	Não apresenta ação.
Objetivo	Ter as lembranças do pai, que não aparece.
Segundo Ponto de Virada	Quando o robô começa a mover-se.
Desfecho Final (Clímax)	Alegre ele continua sua vida, enquanto o robô envelhece.

Tabela 12: Trajetória da Personagem Icarus em “Icarus”.  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

O trabalho construído na sequência foi “Tristesse Robot” (Brasil, 2007) uma animação que conta sobre um robô que acorda 200 anos depois do suicídio de seu criador. Em seu despertar, ele encontra um mundo diferente e assustador. Mas, com a ajuda de seus novos amigos; uma garota zumbi e dois fantasmas, eles vivem varias aventuras. Quanto às questões técnicas Victor Hugo Borges revela que fez algo diferente, ele criou bonecos em argila e tirou fotos deles, depois os destruiu e com seus pedaços criou texturas para serem animadas e servirem como fundo de cenário.

Em “O Menino que Plantava Invernos” (Brasil, 2008) a história trágica gira em torno de um menino cujos pais são mortos, antes do seu nascimento. Ele acredita que um maléfico dragão foi o responsável. Para se vingar, tenta matar o dragão, fazendo a temperatura cair na terra, “o pior frio já imaginado”. A narrativa se baseia nos tradicionais contos de fadas: um lugar distante com planícies de fundo, uma casa que parece um castelo e um dragão medieval. O toque autoral fica por conta do tratamento mórbido e surreal, ao gosto de Victor Hugo Borges. Este trabalho foi vencedor da categoria Melhor Curta-Metragem de Animação, no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro de 2010.

Victor Hugo Borges, em entrevista a equipe organizadora do Concurso Curta Criativo, revelou que seu processo de criação se dá no que ele chama de “momento

paralisado”. Primeiro ele visualiza a imagem como um único quadro na sua mente, depois pinta este quadro em tinta acrílica, a partir dessa obra ele imagina todos os elementos para criar uma animação, roteiro da história, os personagens, as cores e a música. O diretor tem a função de montar as peças de forma que fiquem harmônicas. O filme deve estar claro em sua cabeça durante a produção. Para ser um bom diretor deve-se consumir a arte e se deixar influenciar pelos outros artistas, nas mais diferentes vertentes, não apenas o cinema.

As várias influências do diretor destaca-se a obra literária “Incrível, Fantástico, Extraordinário”, de Henrique Foreis Domingues(1989). Segundo o diretor, foi por meio desse livro que ele encontrou o tom das narrativas da série Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas).

Entre os artistas plásticos e visuais destaca a preferência por Edward Gorey, Gaudí, Mark Ryden e Shigeru Miyamoto. O ilustrador Edward Gorey comparece com seus traços elegantes e um olhar ácido, Gaudí pela arquitetura fantástica, com seus prédios mágicos, que para o diretor são perfeitos cenários para o mundo das animações. O pintor Mark Ryden é um artista surrealista, com elementos do pop, que mistura em suas obras inocência e religião e o designer de games, Shigeru Miyamoto, criador de “Mario Bros” e “The Legend of Zelda”, forte influência nos seus trabalhos de animação.

Sobre referências do mundo das animações, Victor Hugo Borges destaca Hayao Miyazaki, diretor de cinema de animação de “A Viagem de Chihiro” e “O Castelo Animado”, esse artista representa a “essência da fantasia contemporânea”. Revela ainda, influências do mundo cinematográfico, como a obra “Beetlejuice” e o próprio Tim Burton, pela mistura de gêneros antagônicos (comédia e horror), pelas incursões nos universos das fábulas e da fantasia. O diretor gosta de ressaltar o quanto existe de espaço para as fábulas no cinema atual. Acima de tudo Victor Hugo Borges acredita que todas as pessoas gostam de contar e ouvir histórias, porque a vida se entrelaça com as histórias que são ouvidas e criadas. “O mundo tem uma necessidade visceral de contar histórias, como também de desenhar e de criar personagens. Nosso país é um lugar cheio de personagens em todas as esquinas, todos eles com uma história pronta para ser contada”.



Fig. 2: Sequência de personagens criados por Victor Hugo Borges Fonte: BORGES, 2011.

Victor Hugo Borges também tem um estilo de desenho próprio para seus personagens (fig. 2), as cabeças são desproporcionais, em forma de balão (provavelmente porque em sua maioria são crianças). Os olhos concentram a expressividade do rosto, as bocas são pequenas (eles pouco falam, nas histórias predomina um narrador). Também as mãos e os pés são extremamente pequenos, o que aumenta a instabilidade das figuras. Nos demais elementos visuais compõem formas estilizadas e o uso do contraste violento de cores, que remete ao design oriental contemporâneo (mangás e animes). “A simplificação e a humanização caricata reforçam os elementos de empatia, ampliando e potencializando o signo e o seu significado” (MCLOUD, 2005, p.32).

### 3. As personagens EMILY e CORPO-SECO

#### 3.1. Origem das personagens

A personagem Emily do filme “A Noiva Cadáver” (Tim Burton, 1995) apresenta um rol de características que revelam sua inserção na categoria Monstruoso-Sensível. A história baseia-se em uma antiga lenda russa sobre dois viajantes que resolvem fazer uma brincadeira e acabam despertando a alma de uma noiva morta<sup>15</sup>. Essa parece ser a referência usada por Tim Burton para a produção do filme de animação. Contudo, na adaptação, há o acréscimo da licença poética e contribuições autorais, que forjam uma nova narrativa. Por exemplo, o diretor acrescentou situações e personagens à trama, para ampliar a história ou elucidar as ações e motivos que desencadearam a trajetória. Assim, temos as cenas em que o noivo Victor se vê envolvido pelo sonho de casamento de Emily (que teve seu casamento interrompido de maneira dramática). Victor acaba fazendo uma viagem ao mundo dos mortos, sem opção de escolha, essa parte da história foi crucial a trama, levando Victor a encontrar outro tipo de vida, com as personagens do mundo pós-morte. O universo dos mortos exhibe uma alegria intensa, expressa pelas cores e ritmos musicais. O clima é de festas e cantorias, há uma interação entre esses seres mortos que revelam união e confraternização, chegando inclusive a surpreender o protagonista. No mundo dos vivos, por oposição, tudo é cinza, o clima é soturno e severo, as ações demonstram a desarmonia existente entre as personagens. Dessa forma, o mundo dos mortos parece “mais vivo que o mundo dos vivos”.

Na animação “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)” a avó é a narradora da história, é ela que conta o mito para a neta (ao invés do tradicional conto de fadas, elege as lendas de assombração). No curta, aparecem várias histórias, escolhemos a do menino Ananias (Corpo-Seco), para destacar os elementos da estética que o aproximam do monstruoso-sensível.

Ananias é um menino, hiperativo e traquinas, rechaçado por todos por conta das suas pirraças. Seu coração não agüenta tantas maldades e o abandona, levando o menino a morte. Porém, nem o céu, nem o inferno recebem sua alma, e, ele se torna

---

<sup>15</sup> Lenda disponível no anexo do trabalho.

a criatura Corpo-Seco<sup>16</sup>. Assim como Tim Burton, Victor Hugo Borges também incluiu alterações na adaptação da lenda para a animação. A mais notável foi apresentar um menino e não um homem no lugar da personagem, com a intenção de aproximar a história para o universo infantil. O recurso evitou situações de violência extrema (o Corpo-Seco original batia na mãe), substituiu o final tenebroso pelo final feliz, com o menino se arrependendo de suas ações, obtendo o perdão da mãe e o retorno de seu coração.

### 3.2. Emily, a “Noiva Cadáver”

A personagem Emily demonstra um comportamento obsessivo, principalmente em relação ao casamento e a conquista da felicidade. Também apresenta uma carência afetiva, devido ao fato de ter sido assassinada no dia do casamento pelo próprio noivo.



Fig. 3 “A Noiva Cadáver. Fig.4: “A Noiva Frankenstein”. Fonte: Tim Burton e Universal.

Emily afirma ter o coração partido mesmo depois de morta, em vários momentos durante o filme ela lembra a personagem de “A Noiva de Frankenstein” (James Whale, Universal, EUA, 1935). Um filme referencial para o diretor, em comum as personagens são noivas e mortas-vivas.

A história apresenta Emily como uma vítima, uma noiva iludida por um golpista, para ela, Victor representa a sua última esperança de ser feliz na eternidade. Emily tem características do monstruoso principalmente, nos primeiros momentos em que ela surge no filme. Evidencia-se o clima de suspense em torno da personagem, na cena em que é feito o pacto, a mão que tenta puxar Victor para baixo, ou quando

<sup>16</sup> Lenda disponível no anexo do trabalho.

Emily tenta se erguer arranhando o solo e, ainda, na cena em que ela surge por inteiro, com seu rosto escondido. Essa sequência de ações constitui citações a cenas presentes em filmes clássicos de horror como: “Carrie a estranha” (Brian De Palma, EUA, MGM, 1976), “A Noite dos Mortos-Vivos” (George Romero, EUA, Walter Reade, 1968) e “Ghost Story” (John Irvin, EUA, Universal, 1981).

A entrada no mundo dos mortos insere um ponto de virada na narrativa, desestabilizando o espectador, pois ao invés de adentrar num ambiente mais sombrio, a cena abre para um palco com muitas cores e música. Também a personagem não se comporta mais como um ser de mistério, ganha um ar meigo e carente, com olhar doce e que deseja muito seu noivo Victor. Essa virada é um indício de que sua natureza não é totalmente monstruosa, apresenta sensibilidade e valores, a partir desse momento a repulsa e o arrepiante não remetem mais ao medo e se estabelece uma simpatia pela personagem.

Emily é ingênua, ao acreditar que teria o amor de Victor, ela tenta agradá-lo levando-o a todos os lugares e tentando inseri-lo junto aos seres do mundo dos mortos. Quando triste Emily apela para os seus melhores amigos, um verme que parece estar sempre dentro do corpo de Emily e sua amiga aranha para lhe dar conselhos. Apesar dos votos já consumados, ela insiste na cerimônia de casamento; como Victor está vivo, o mais sensato é um casamento no mundo dos vivos. Emily sabe que Victor não a ama, porém, isso é irrelevante diante do temor de enfrentar a eternidade sozinha.

O ponto alto da história é quando Emily abre mão de Victor em favor de Victoria, sua noiva no mundo dos vivos. Tal qual uma heroína abnegada, Emily desiste de seu sonho, para que outra pessoa seja feliz, inserindo-se definitivamente na categoria dos monstros-sensíveis.


Caracterização da Personagem	
	Emily.
Arquétipo	Heroína trágica.
Tipologia Física	O corpo em decomposição, vestida de noiva.
Consistência	Meiga, triste, carinhosa, com elementos de empatia e carência.
Paradoxo	Toca piano com alegria, dança.
Ambiência	Mundo dos mortos, uma cidade colorida onde todos se reúnem em um bar para cantar e dançar.
Psicologia	Generosa, bondosa, confusa, teimosa.
História	Ela foi enganada pelo noivo, que a roubou e matou antes do casamento.

Tabela 15: caracterização da Personagem Emily em “A Noiva Cadáver”.  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem Emily	
Transformação (Primeiro ponto de virada)	Leva Victor ao mundo dos mortos, após despertar com um acidental pedido de casamento feito por Victor (que não sabia que o galho era a mão de Emily).
Motivação	Ter um noivo para conviver na eternidade.
Ação	Descobre que Victor não o ama, mas tenta convencê-lo que é uma ótima noiva.
Objetivo	Casar-se e ser feliz
Segundo Ponto de Virada	O encontro dos mortos com o mundo dos vivos.
Desfecho Final (Clímax)	No casamento, Emily compreende o amor de Victor por sua verdadeira noiva Victoria, desiste de casar e transforma-se em varias borboletas (simbologia da morte) que voam em direção a lua.

Tabela 16: trajetória da Personagem Emily em “A Noiva Cadáver”.  
Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.



### 3.3. Ananias (O Corpo-Seco)

Ananias é um menino, não se configura fisicamente como um monstro, apesar do olhar malévolo e do temperamento pernicioso. Ele não tem limites e promove badernas e malvadezas, por ser uma criança temos uma leitura mais generosa, esse malvado vem da ideia de entojado, um garoto que faz pirraça para todos do bairro, não respeita os animais, nem o padre, nem sua própria mãe.



Fig.5: Sequência de cenas de Ananias fazendo Pirraça. Fonte: BORGES, 2011.



Fig.6: Cartaz e cena do filme “Gabinete do Dr. Caligari”. Fonte: [www.cinemaexpressionista.com.br](http://www.cinemaexpressionista.com.br).

Ananias lembra a personagem Cesare do filme “Gabinete do Dr. Caligari” (Robert Wiene- Alemanha- 1920). Suas expressões, o cabelo e a roupa remetem ao filme alemão.

As pirraças que Ananias apronta durante a história se caracterizam como situações de terror, uma vez que ele causa medo e dor aos demais. Sua forma monstruosa surge após a sua morte, quando ele transforma-se em um morto-vivo.



Uma espécie de criatura morta que tem seu corpo em decomposição semelhante à comédia de horror: “A Volta dos Mortos-Vivos” (Dan O’ Bannon- EUA- Fox- 1985).



Fig. 7: Cena do filme “A Volta dos Mortos-Vivos”.



Fig.8: O Corpo-Seco.

Fonte: [www.foxfilms.com](http://www.foxfilms.com) e BORGES, 2011.

Ele se torna o Corpo-Seco, monstruoso de alma e aparência, conforme o tempo passa, ele se vê solitário e sem amigos. Aqui começa sua transformação, aos poucos vai ganhando uma sensibilidade que até então não tinha demonstrado. Como exemplo, temos a cena em que ele tenta pegar uma flor, ao perceber que ela murcha em suas mãos, ele se enche de tristeza.

No caminho em direção ao sensível, Corpo-Seco arrepende-se de tudo o que fez e obtém o perdão de sua mãe e de seu próprio coração. A jornada se cumpre com o amadurecimento da personagem, a superação de suas imperfeições, a compreensão da vivência em grupo e o respeito ao próximo. Apesar desse sentimento todo ele não retornará ao mundo dos vivos, permanecerá na eternidade como mais um monstro-sensível.


Caracterização da Personagem	
	Ananias(Corpo-Seco).
Arquétipo	Vilão.
Tipologia Física	Menino/ morto-vivo.
Consistência	Menino que faz pirraça, por ser hiperativo, magoa e perturba as pessoas em volta. Acha engraçado incomodar as pessoas, deixando a todos irritados.
Paradoxo	Menino como morto-vivo que fica entediado no cemitério (solidão).
Ambiência	Sua casa, igreja, bairro e o Cemitério.
Psicologia	Garoto que gosta de chamar a atenção, não encontra limites em suas ações. Personagem cruel e egoísta por não pensar nas consequências.
História	A história de um menino que aprende a amadurecer. Ananias no início é mimado, mas conforme as circunstâncias da vida e da morte ele consegue resolver o seu grande problema.

Tabela 17: caracterização da Personagem Ananias (Corpo-Seco) “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”.

Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

Trajetória da Personagem Ananias (Corpo-Seco)	
Transformação (Primeiro ponto de virada)	Um ser insensível as pessoas a sua volta, Ananias perde o coração e vira um morto-vivo.
Motivação	Praticar pirraças em todos que convive, não como mal, mas sim como diversão.
Ação	Como menino hiperativo faz desfeita a todos que o conhece, mas como morto-vivo fica entediado e solitário.
Objetivo	Ser conhecido e temido por todos. Necessita de interação e atenção das pessoas.
Segundo Ponto de Virada	Resolve voltar para casa, Pelo tédio de ficar solitário, pedindo perdão a sua mãe (o coração retorna para ele).
Desfecho final (Climax)	Compromete-se mesmo morto a não ser mais aquele menino que magoava as pessoas.

Tabela 18: trajetória da Personagem Ananias (Corpo-Seco) em “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”.

Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

### 3.4. Aproximando Emily e Corpo-Seco

A primeira semelhança entre as personagens é de natureza física: ambos são mortos-vivos, criaturas que morreram deixando situações pendentes no mundo dos vivos.

Emily tem uma estrutura corporal muito exótica, com o corpo esguio, com pernas magras e esqueléticas. Podemos ver os ossos expostos em uma das pernas. Com seu nariz em forma inversa a um “v” e uma boca carnuda.



Fig.9: Emily “A Noiva Cadáver”.

Fonte: [www.timburton.com](http://www.timburton.com)

A desconcertante aparência da morta se reflete em algumas situações, onde o braço sai do corpo ou quando um dos olhos teima em saltar do globo ocular, para apresentar um verme falante. O vestido é esvoaçante, feito com um tecido leve, o seu deslocamento é acompanhado por um vento que move o véu. Apesar de rasgados, os tecidos da roupa acompanham o corpo em decomposição, demonstram uma suavidade nas cenas, como se estivessem flutuando. Com olhos grandes e bem expressivos (uma marca da estética do diretor). Com todas essas características a personagem parece não perder seu charme. Emily demonstra uma sensualidade que nem a morte conseguiu destruir. Um dos indícios deste charme

está relacionado ao vento, semelhante as fotografias de mulheres sensuais, com os cabelos revoltos pela suave brisa.

Ananias (Corpo-Seco) apresenta transformações de ordem física na sua caracterização. O diretor também efetiva mudanças na ambientação, para reforçar a existência de dois mundos (mundo dos vivos e mundo dos mortos).



Fig. 10: Ananias ainda como menino. Fonte: BORGES, 2011.

Enquanto menino, a estética opta por cores rebaixadas tanto para personagens quanto para o cenário, o clima é frio, com predominância de tons azuis e roxos. O desenho caricato apresenta figuras com cabeças desproporcionais, porém humanizadas. Ananias tem a pele pálida, os cabelos escuros e um olhar zombeteiro.



Fig.11: A transformação em “O Corpo-Seco”. Fonte: BORGES, 2011.

Depois de sua morte, Ananias transforma-se no Corpo-Seco e apresenta várias alterações físicas: a pele fica esverdeada, conserva somente um olho no rosto, as

orelhas ficam pontudas e os cabelos ralos. Quanto ao cenário os tons de cor ficam mais fortes e carregados, neste momento o protagonista está no mundo dos mortos. Predominam os tons de roxo e vermelho nas cenas, contrastando com o verde da cabeça da personagem. As personagens também se assemelham do ponto de vista psicológico e pelas transformações enfrentadas.

Emily aparece acompanhada de toda uma atmosfera que carrega no tenebroso: a floresta seca pelo rigor do inverno, os corvos, a luz da lua, elementos que reforçam o clima sinistro e lúgubre. Essa característica também é reforçada pela trilha sonora calcada nos clássicos de filmes de horror. Durante todos os momentos iniciais de seu surgimento, Emily não fala, como nos filmes mudos, seu olhar perpetua um ar de mistério, fazendo crer que a personagem é um monstro cruel e ameaçador. Desde as cenas de fuga de Victor pela floresta até o encontro na ponte, somente conhecemos a Emily que pretende fazer o mal ao pobre e frágil Victor, ressaltando ainda mais a tensão e o suspense da trama. O despertar de Victor no mundo dos mortos permite vislumbrar outra face da personagem, quando se revela a sua trágica história e aparece toda a sua vulnerabilidade. A partir deste momento, a Emily monstro dá lugar a um ser meigo e amável, capaz de emocionar a todos, inclusive ganha uma voz suave.

Ananias (Corpo-Seco) tem um temperamento travesso, com certa crueldade, é um menino com alma de monstro, suas ações acabam por transformá-lo em uma criatura monstruosa de alma e aparência. Embora temido, permanece solitário, o que lhe causa tristeza, nesse momento a sua carência afetiva vem à tona, e percebemos sua fragilidade. É essa condição que originará novos sentimentos como o perdão, elencando-o para a categoria de monstro-sensível.

Emily e o Corpo-Seco configuram verdadeiros monstros-sensíveis, capazes de nos sensibilizar pelo conjunto de ações, características e, principalmente, pelas transformações de comportamento ao longo de suas trajetórias. Apesar de assustadores esses personagens demonstram emoções humanas que aprendem com seus erros, são capazes de realizar atos generosos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo investigativo realizado em torno do tema proposto estabeleceu distinções assinalando a existência de uma nova categoria de personagens que se fazem presentes junto ao cinema de animação contemporâneo – o “monstruoso-sensível”. O levantamento de dados, as revisões bibliográficas e documentais permitiram identificar personagens, características e trajetórias que se alinham a esse conceito. Na galeria dos “monstros-sensíveis” analisados, primeiramente comparecem: Quasímodo - O Corcunda de Notre Dame; Nosferatus – “A Noite do Vampiro” e Jack Skellington - “O Estranho Mundo de Jack”. Esta pesquisa os identificou como personagens que conjugam aparência assustadora com nobreza de caráter.

Para melhor elucidar as questões relacionadas a essa nova tipologia, procedeu-se a uma análise minuciosa das personagens Emily de “A Noiva Cadáver” e Ananias (Corpo-Seco) de “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”. A metodologia contemplou os elementos que definem a caracterização, bem como as transformações ocorridas ao longo da trajetória das personagens. Para tanto, construiu-se um modelo de análise, estabelecendo categorias e definições, nessa etapa priorizou-se as pesquisas de Vladimir Propp e Linda Seger, referentes a construção de personagens e estruturas narrativas.

O estudo comprovou a complexidade existente na concepção das personagens e no desenvolvimento das narrativas. Foi possível reconhecer que as adaptações partiram das antigas lendas folclóricas de origem, porém com investimento na psicologia das personagens, adicionando detalhes, história de fundo, personagens coadjuvantes e situações paralelas para enriquecer a trama.

Os diretores Tim Burton e Victor Hugo Borges são dois expoentes da recente geração de cineastas comprometidos com essa abordagem visual e comportamental diferenciada, no tratamento das personagens. Grande parte de suas obras contemplam o conceito “monstruoso-sensível” voltado para o público infanto-juvenil. O exame de sua bibliografia e produções identificou a inventividade e o preciosismo que estes profissionais dedicam aos seus projetos. Essas características são

determinantes para a qualidade alcançada tornando-os referências para os estudos de cinema de animação.

A delimitação da pesquisa, em função das condicionantes para execução e período para concretização, implicou em um estudo de caso. Embora tenhamos percorrido o caminho traçado até aqui, reconhecemos que se faz necessário um aprofundamento maior sobre o tema. Espera-se que o trabalho realizado contribua para ampliar o conhecimento em cinema de animação e motive novas abordagens no âmbito da pesquisa acadêmica e artística nessa área, tão plena de realizações originais.

## REFERÊNCIAS

### Livros

- AURELIEN, Ferenczi. **Master of Cinema**. Tim Burton, EUA, Phaidon Press, 2010.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BORGES, Victor Hugo. **Historietas Assombradas** (Para Crianças Malcriadas). São Paulo: LeYa, 2011.
- CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1987.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói De Mil Faces**. São Paulo: Cultrix / Pensamento, 1987.
- CÁNEPA, Laura Loguercio, MASCARELLO, Fernando (Org). **História do Cinema Mundial: expressionismo Alemão**. São Paulo: Papirus, 2008.
- DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007.
- DURANT, Gilbert. **O Imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.
- ECO, Umberto. **História da Beleza**. Rio de Janeiro. São Paulo: Record, 2004.
- \_\_\_\_\_. **História da Feiura**. Rio de Janeiro, São Paulo: Record, 2007.
- \_\_\_\_\_. **A Estrutura Ausente**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- FIELD, Syd. **Roteiro: Os Fundamentos do Roteirismo**. Curitiba: Arte & Letra, 2009.
- FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre, Editora Sulina, 2011.
- GAIMAN, Neil. **Coraline**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2003.
- GIBSON, Michael. **Simbolismo**. Colonia: Taschen, 2006.
- JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: Técnica e Estética através da História**, São Paulo: Senac, 2001.
- JUNIOR, Gonçalo. **Enciclopédia dos Monstros**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.
- KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- LORD, Peter, SIBLEY Brian. **Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation**. Canadá: Thames & Hudson, 1999.
- MAGLIOZZI, Ron, HE, Jenny. **Tim Burton**. New York: MoMA, 2009.



MCCLLOUD, Scott, **Desvendando os quadrinhos**. M.Books do Brasil Editora. São Paulo.2005.

MELETÍNSKI, E.M. **Os Arquétipos Literários**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação**. ArteNova / Arte Livre, Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. São Paulo, Forense, 2006.

SEGER, Linda. **Como Aprimorar Um Bom Roteiro**. São Paulo: Bossa Nova Editora, 2007.

\_\_\_\_. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova Editora, 2006.

SODRE, Muniz, PAIVA, Raquel. **O Império do Grotesco**. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SURRELL, Jason. **Os Segredos dos Roteiros da Disney**. São Paulo: Panda Books, 2009.

TOULET, Emmanuelle. **O cinema**: invenção do século. Rio de Janeiro: Objetiva, 1988.

TIMPONE Anthony. **Fangoria**: Mestres do terror: Stephen King/Clive Barker. São Paulo: Mercuryo, 1997.

WARNER, Marina. **Da Fera à Loira**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

WITHROW, Steven, DANNER,Alexander. **Character Design for Graphic Novels**. Uk: RotoVision SA, 2007.

WOODS, Paul A. **O Estranho Mundo de Tim Burton**. São Paulo: LeYa, 2011.

## Filmes de referencia:

### Diretor: Tim Burton.

- 1982- Vincent, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Disney, (Animação em stop-motion).  
1993- O Estranho Mundo de Jack, EUA, Direção: Henry Selick, Produção: Touchstone  
Técnica de stop-motion (Tim Burton Produtor, História e Design dos personagens).  
2005- A Noiva Cadáver, EUA, Grã-Bretanha Direção: Mike Johnson e Tim Burton

### Diretor: Victor Hugo Borges (Brasil).

- 1999-Klaustro (curta-metragem).  
2001-Des Fantastik Sucric (cut-out, curta-metragem).  
2002-El Chatea (cut-out, curta-metragem).  
2004-Historietas Assombradas (stop-motion, curta-metragem).  
2007- Icarus (stop-motion, curta-metragem).  
2007-Tristesse Robot (cut-out, curta-metragem)  
2008-O Menino que Plantava Invernos (cut-out, curta-metragem).  
2009-Historietas Assombradas "Alphonsinho o inventor". (3D, curta-metragem).  
2010-O Bau da Lú "A lagarta com frio". (3D, curta-metragem).  
Vídeo- Entrevistas:  
Portfólio pessoal do artista: making of de Historietas Assombradas- Vitor Hugo Borges.  
Produção Glaz Cinema, Plastilina, Apoio TV Anima, TV Cultura 2011. Brasil.

### Filmografia Geral:

- 1896- The Haunted Castle, França, Direção e produção: Georges Méliès.  
1912- The Cameraman's Revenge, Rússia, Direção: Ladislav Starewicz.  
1920- O gabinete do Dr. Caligari, Alemanha, Direção: Robert Wiene.  
1922- Nosferatus: Uma sinfonia de horror, Alemanha, Direção: F. W. Murnau, Produção: Prana.  
1931- Frankenstein, EUA, Direção: James Whale,Produção Universal studios. 1933- King Kong, EUA, Direção: Merian Cooper e Ernest Schoedsack.  
1935- A Noiva de Frankenstein, EUA, Direção: James Whale, Produção: Universal.  
1941- O médico e o monstro, EUA, Direção: Victor Fleming, Produção: MGM.  
1947- Dr. Jack e Mr. Mouse, EUA, Direção: Willian Hanna e Joseph Barbera Produção: MGM.  
1948- Abbott and Costello meet Frankenstein, EUA, Direção: Charles Barton, Produção: Universal.  
1953- Drácula; Abbott and Costello meet Dr: Jekyll and Mr.Hide, EUA, Direção: Charles Lamont, Produção: Universal.  
1954- Godzilla, Japão, Direção: Ishirô Honda, Produção: Otohō.  
1954- O Monstro da Lagoa Negra, EUA Direção: Jack Arnold, Produção: Universal.  
1958- The 7th Voyage of Sinbad, EUA, Direção: Nathan Juran, Produção: Columbia.  
1962- The Brain That Wouldn't Die, EUA, Direção: Joseph Green, Produção: AIP.  
1963- Jasão e o Velo de Ouro, EUA, Direção: Don Chaffey, Produção: Columbia.  
1968- A Noite dos Mortos-Vivos, EUA, Direção: George Romero, Produção: Walter Reade  
1979- Alien- O oitavo passageiro, EUA, Direção: Ridley Scott, Produção: Fox.  
1976- Carrie- A estranha, EUA, Direção: Brian De Palma, Produção: MGM.  
1981- Ghost Story- EUA, Direção: John Irvin, Produção:Universal.  
1982- Enigma de outro mundo, EUA, Direção John Carpenter, Produção: Universal.  
1982- E.T. o Extra-Terrestre, EUA, Direção: Steven Spielberg, Produção: Universal.  
1985- A Volta dos Mortos-Vivos, EUA, Direção: Dan O' Bannon, Produção: Fox  
1986- A Mosca, EUA, Direção: David Cronenberg, Produção: Fox.  
1987- Hellraiser renascido do inferno, GB, Direção: Clive Barke, Produção New World.

1996- O Corcunda de Notre Dame, EUA, Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise, Produção: Disney.  
2001- Monstros S.A. EUA, Direção: Pete Docter, Produção: Pixar.  
2006- A noite do Vampiro, Brasil, Direção: Alê Camargo, Produção: Buba Filmes.  
2009- Coraline, EUA, Direção: Henry Selick, Produção: Laika.  
2009- Monstros VS Aliens, EUA, Direção: Rob Letterman, Produção: DreamWorks.

#### **Sites:**

CANEPA, Laura. *Vincent* – Filme-síntese de Tim Burton in: Anhembi, 2006. Disponível em [http://www2.anhembi.br/publique/media/mestrado/comunicacao/vincent\\_por\\_laura/canepa.pdf](http://www2.anhembi.br/publique/media/mestrado/comunicacao/vincent_por_laura/canepa.pdf). Acesso em 12 de dezembro 2011.  
StopMotion Brasil. Disponível em <http://www.stopmotionbrasil.art.br/2009/05/ladislav-starewicz-1882-1965-excelente.html> > Acesso em 29 de Abril 2012.

#### **Vitor Hugo Borges:**

Brasil precisa de um circuito mais amplo de curtas, entrevista concedida para o curta Criativo em 2010. Disponível em < <http://www.curtacriativo.com.br/sem-categoria/victor-hugo-borges-brasil-precisa-de-um-circuito-mais-amplio-de-curtas/>>. Acesso em: 19 de abril 2011.  
O que o Brasil tem de próprio, entrevista concedida a Milena Oliveira Cruz, outubro 2008. Disponível em <<http://www.desenholive.com.br/livrearbitrio/vhugo.asp>>. Acesso em: 21 de abril 2011.  
R7. Disponível <<http://entretenimento.r7.com/cinema/noticias/divulgado-teaser-de-nova-animacao-de-victor-hugo-borges-20091112.html>>. Acesso em: 21 de abril 2011.  
Dicionário de Animação, site do prof. Flávio Gomes. Disponível em <<http://www.massinha.com/index2.php?id=9>>. Acesso em: 23 de setembro 2011.  
Victor-Hugo Borges: Artesão de Pesadelos, concedida a revista Carcasas, disponível em [http://www.carcasas.com/revista/lunatus/victor\\_hugo\\_borges/index.php](http://www.carcasas.com/revista/lunatus/victor_hugo_borges/index.php)>. Acesso em: 23 de setembro de 2011.

#### **Tim Burton:**

Disponível em < <http://freakburton.sites.uol.com.br/> > 15 de abril. 23h:30 min. 2011.  
Disponível em < [http://en.wikipedia.org/wiki/Tim\\_Burton](http://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Burton) > 15 de abril. 23h:35 min. 2011.  
Disponível em < [www.timbartoncollective.com](http://www.timbartoncollective.com) > 12 de abril. 15h:12 min. 2011.  
Disponível em < [www.timbarton.com/](http://www.timbarton.com/) > 19 de abril. 11h:10min.

## **APÊNDICES**

## Apêndice 1

### Entrevista concedida pelo animador/artista Victor Hugo Borges no dia 25 de outubro de 2011:

1- Na entrevista feita para o site Desenho Livre, você menciona todo um processo de criação diferente que foi feito no cenário de “Tristesse Robot” poderia comentar um pouco sobre isso?

**VHB-** Eu trabalho com animação, no contexto do projeto para mim. Fazia muito sentido, porque eu tinha trabalhado muito pouco, e combinava muito com os moldes principais daquele projeto, então eu filmei, passei alguns dias filmando e pesquisando cenários em São Paulo. Tinha que ser um ambiente natural e orgânico, mas em vez de procurar parques com muitas informações eu preferi achar lugares que fosse só o cantinho (espaço menor) com verde. Apesar de usar tudo em macro, pegando árvores pequenas e transformando em árvores gigantes, era interessante achar estes lugares isolados até mesmo solitários dentro da cidade, é claro que isto acaba nem aparecendo no filme que esta naquele contexto bem macro, bem fechado, com uma lente bem fechada. Era uma experiência interessante porque as vezes a gente não percebe que tem pequenos spots de beleza em lugares que não são necessariamente bonitos, o filme também tinha um pouco disto. Também quando você trabalha o macro mostrando, como se fosse uma coisa grande, também já causa certa estranheza, a própria escala das coisas te propõe, o que para mim era interessante, por este motivo eu usei esta técnica.

2- Você reconhece alguns elementos recorrentes entre “Tristesse Robot” e “El Chateau”? Em caso de afirmativo, quais seriam estes elementos?

**VHB -** São projetos bem distantes em termos de *timeline* e também de técnica, por que o El Chateau foi feito em um momento que a própria tecnologia era bem diferente, mas eu acho que se tem alguma coisa que une os projetos talvez seja uma espécie de dilema romântico, no caso uma meta romântica entre um homem e uma mulher. El Chateau é bem adolescente, bem visceral, e no caso de Tristesse robot tem ali alguma coisa recorrente só que muito mais hermético, por vários motivos porque, primeiro que foi um filme feito sem storyboard, eu fiz um storyboard, contratei uma pessoa pra fazer o animatic, eu descobri no meio do processo que eu não queria fazer o filme assim, todo o dia eu animava uma cena, mas não sabia qual seria a próxima cena. No dia seguinte, eu só tinha um motivo principal, uma improvisação, trabalho de improvisação, trabalho por si só gera um hermetismo na linguagem. O robô romântico do filme vem da questão que eu tinha de linha para amarrar as cenas, era somente uma idéia que era bem solta pelo seguinte, do amor como um elemento autômato, ou seja a figura do robô não tem mais a ver com o especialismo humano. A gente fez por causa da caveira e tal, mas porque o amor, de certa forma, eu vejo como um elemento autômato, você não escolhe quem você vai amar, então ele simboliza este aspecto tem uma espécie de sacrifício no final do filme, na verdade El chateau é o inverso e a garota não quer se sacrificar, mas existe sim uma conexão.

3- Em sua trajetória existe um momento específico onde Victor Hugo Borges artista / animador muda para diretor de animação, ou estas funções convivem em paralelo, conforme o perfil do trabalho a ser criado?

**VHB-** Eu acho que não, tenho formação em artes plásticas e o fato de trabalhar em animação, tanto animação para a indústria ou projeto pessoal, eu penso sempre da mesma

forma é claro que eu exploro aspectos mais herméticos e pessoais, eu penso que é sempre o mesmo, na gerência você acaba desenhando menos, mas eu não consigo deixar de produzir materiais pelas minhas próprias mãos, eu acho que eu me sentiria desconfortável num projeto que eu não tivesse essa possibilidade, de certa forma mesmo a gerência você percebe que muitas coisas, alguns cacoetes ou visões tuas recorrentes, elas acabam sendo passadas inconscientemente para os profissionais que estão trabalhando. Então mesmo que você trabalhe com profissionais com backgrounds muito diferentes, como você tem que tomar tantas micro-decisões por dia, relativo a estes profissionais, de certa forma, sim, você acaba se tornando um produto meio sinérgico assim, o mundo está pensando as mesmas coisas, isto realmente é muito pensante.

4- Na minha concepção a animação "O Menino que Plantava Invernos" tem uma narrativa de contos de fadas: por apresentar um lugar distante, uma casa que lembra um castelo, dragão, etc. Mas têm elementos mórbidos como você consegue equilibrar esses dois elementos?

**VHB-** Na verdade o conceito de fábula por si só, ele originalmente é carregado de uma morbidez que com o tempo foi perdendo o fôlego, se você estudar mesmo os contos originais, tipo Chapeuzinho Vermelho, etc. Estes contos tinham uma questão moral muito forte, como exemplo a Chapeuzinho Vermelho, ele era um conto popular que tinha a intenção de fazer com que as garotas tivessem medo de conversar com estranhos e ficar sozinha em determinados ambientes, a versão original do conto era terrível, bem mais terrível que a versão que a gente conhece hoje, a fábula, por si só, ela já carrega isso, a fábula é assustadora, não se separa é uma característica dos contos de fadas. O medo é um sentimento muito forte, talvez seja o sentimento mais forte que exista. Ele acontece cada vez menos desde que aja informação, hoje temos informação saindo de todos os lugares, temos no ar, na internet enfim, isto faz com que fique mais difícil vender medo, no caso da tradição oral folclore, etc. O medo era usado como uma ferramenta não de controle mas de passar uma informação de forma visceral, que tenha um dissociação muito visceral do receptor desta informação. Um tipo de elemento que nunca vai deixar de existir na cultura de massa no caso de filmes e de quadrinhos e animações. Eu acho que é muito relevante usar o medo como uma ferramenta, quando o medo ele é colocado no conteúdo artístico, no conteúdo de narrativa etc. É um medo bom! Quando o medo é usado como um controle de massa, todo o governo usa o medo, é um medo ruim. Então, quanto mais consciência da linguagem do medo as pessoas tiverem como consumidoras de arte, mais preparadas elas estão para o controle de massa, é uma coisa que está nas entrelinhas do crítico de artes. Mas é bom que quem trabalhe com isso, tenha esta consciência.

5- Em entrevista ao site Curta Criativo você fala sobre o "momento paralisado". Eu achei curioso e gostaria de saber como é esse momento? Quais as seleções que você faz quanto ao material que irá utilizar na animação, bem como a técnica?

**VHB-** Quanto ao projeto de criação quase todo projeto começa com uma espécie de quadro, imagem como se fosse um cartaz, filme, capa de CD enfim o processo sempre começa como uma imagem, uma espécie de avatar do projeto inteiro, este processo ocorre até hoje, talvez pela minha formação ser visual, mesmo quando eu escrevo eu parto de uma imagem, ela pode ser uma imagem que vai aparecendo a um certo tempo na minha cabeça ou ela surge do esforço que eu tenho de escrever uma cena ou um conceito inteiro de um filme, eu acho que isso nunca vai parar de acontecer, mas eu acho que tem muito do peso da minha aprovação, mas eu reproduzo a imagem no momento que eu tenho ela, as vezes eu guardo

por um tempo ela, até escrevo antes. Mas eu tenho o exercício de fixação para depois tentar reproduzir, já com um pouco mais de elaboração conceitual, às vezes eu posso ter este *insight* para depois projetar num trabalho ou projeto maior, pode até passar alguns meses para que eu tenha uma representação concreta desta imagem.

6- "Historietas Assombradas - Alphonsinho o inventor", é um projeto de animação seriada. Como está o prosseguimento deste projeto? Há novas propostas para criar outras séries de animação?

**VHB-** Sim e não! Porque já existe quase toda a produção desta série iniciada, mas nós estamos reformulando todo o conceito da série, então ela irá continuar, mas ela foi tão alterada, já não é a mesma série, talvez mantenha o mesmo nome, mas não é a mesma. O formato de alguns estilos de linguagem que a gente estava usando, eles eram um pouco sofisticados demais, então só de mudar um pouco estas questões, já mudou um pouco as questões de personagens e etc.

Mais eu gosto do formato, ele me parece mais produtivo de desenvolver, é uma co-produção francesa, com o estúdio "Elipse" eles estão entrando com metade da questão financeira, agente deve começar ano que vem. Serão 48 episódios.

7- "O Baú da Lú- A lagarta com frio" é um curta-metragem em técnicas de animação 3D com uma linguagem visual diferente dos demais trabalhos. Qual é a proposta diferencial neste projeto?

**VHB-** A escolha de ser em 3D e não stop-motion ela é meramente comercial porque o stop-motion acaba saindo mais caro, por uma série de motivos, tem a questão chave do stop-motion a qual eu gosto muito, num nível de ser como se anima, o estacado, a sensação de frame não continuo de movimento, algumas vezes me irrita o 3D, a diferença maior nesta série particularmente ela é única, como um projeto meu na minha vida inteira, o qual é voltado para o público pré-escolar. Eles tinham um déficit muito grande de projetos pré-escolares no mundo mesmo, não somente no Brasil, eu junto com os meus produtores, nós decidimos fazer uma proposta de pré-escolar, tem até uma série, a própria questão do filme ela é bem diferente por ser voltada para um público diferente, então a intenção não é dar medo, por ser voltada para crianças dos três ao cinco anos, apesar de ser um público muito difícil de chegar, até pela questão de não se conseguir poder fazer estatísticas, prever o gosto, não dá pra entrevistar uma criança de apenas três anos, é arriscado trabalhar para este público, eu também tive esta vontade de fazer, eu acho muito interessante, por ser um público que não tem meio termo, se gosta ele gosta, senão gosta não gosta.

8-O trabalho em software 3D é mais rápido ou mais lento no processo de animar?

**VHB-** Ele é bem mais rápido que o stop-motion, porque tem várias questões, primeiro porque o stop-motion é um processo linear de produção, no caso se você errou volta do começo, segundo porque o stop-motion é físico você tem que produzir fisicamente todos aqueles elementos. No caso "O Baú da Lú" tem a questão dos cenários serem produzidos, serem filmados, mas é bem mais fácil dar a animação, é bem mais fácil lidar, você dispara a câmera filma muda de ângulo e etc. Você cria um banco de imagens que depois você pode usar para cobrir uma série de situações. No processo de animação 3D ele tem o facilitador do computador que te intervala as cenas, você coloca um objeto de A para B e o computador intervala estas cenas, no caso do stop-motion não, cada frame você é *in* progressive, *in* crescendo a animação, mas são muitos fatores para pratear do que o stop-motion, infelizmente, conforme passar os anos, haverá mais profissionais trabalhando em 3D

e menos em stop-motion, o que é uma pena porque o stop-motion é um estilo de animação muito bonito.

No caso da animação "O Baú da Lú" a gente animou como stop-motion, a gente não animou com o intervalo de uma ação a outra, então tem um pouco desta sensação de estacado, mas seria bem mais legal caso ele fosse com a técnica do stop-motion, mas eu imagino que seria cinco vezes mais caro.

Nós já temos o projeto concretizado com uma produção argentina, em breve estaremos começando a produção.

9- Segundo a entrevista na revista Carcasse, você relata sobre a sua Infância e o medo de filmes de terror, e estes serem influencias no processo dos seus trabalhos. Como você dosa/manipula o medo enquanto elemento criativo e representativo nos seus trabalhos?

**VHB-** Eu diria que é assim este medo que eu menciono nesta entrevista é bem uma lembrança de infância naturalmente naquela altura o medo era algo mais difícil de manejar, mas o mais essencial desta lembrança é quanto sensação, quanto a te prender numa determinada narrativa, eu tenho esta lembrança de quando criança de ficar paralisado mesmo, com alguns filmes que eu vi. Isso hoje não acontece mais, não sei se por bem ou por mal, mais a lembrança ajuda a você enquanto realizador a ter a tentativa de dominar estas sensações.

Eu acho que a sociedade de uma forma geral ela tende a muito volume de informação e de sensações, mas isso é natural em termo de evolução. Estas sensações supostamente, mais invertidas, hoje elas são muito mais efêmeras, muito mais fracas, mais diluídas, talvez por causa do volume de informações e filmes, além de tudo mais que a gente tem hoje, o fato de você lembrar essas coisas mais antigas e mais inocentes, eu tenho 32 anos, mas parece fazer muito tempo, mas não faz, mudou muita coisa em tão pouco tempo, principalmente com o advento da internet, das ferramentas de produção, enfim tudo isso impõe mudanças de posição da sociedade.

Você lembrando como eram as coisas antigamente e como elas te faziam se sentir vivo, mesmo no sentir medo, mas hoje em dia eu acho que se perdeu um pouco disso. Eu acho também o fato de você se propor à arte e comunicação, te obriga a ficar atento a essas mudanças, nem todo mundo é obrigado a estar atento a estas mudanças, mas se você se dispõe em trabalhar nisso você fica bem mais atento.

10- Quando você elabora suas animações, você tenta direcionar para um tipo de público, ou não existe este tipo de preocupação?

**VHB-** Eu tenho a tendência a focar para o publico jovem, mas o que é jovem já é outra história não é, porque jovem é um estado de espírito, porque o legal é quanto você transpassa a barreira da idade.

11- Continuando sobre a sua infância, você pode citar quais os filmes de terror que lhe influenciaram para a elaboração de suas animações?

**VHB-** Eu tenho muita dificuldade de elaborar, quais os tipos de filme, se eu tiver pensando na cabeça eu consigo, mas se me perguntarem eu não consigo, me dá um branco mais eu confesso que não vou conseguir responder isso.

Eu acho que o meu problema como consultor de filmes ou de arte em geral é que eu sempre gostei muito de muitas coisas, por exemplo, eu acho que não é só em filme que vai te dar inspiração para um filme, música, videogame e livro.



Eu tenho uma formação cultural que ela já vem desta geração que é rápida em associar ou fazer uma conexão de projetos separados, e sim, como amálgamas assim de projetos.

12- Como é a música e a trilha sonora nos teus filmes?

**VHB-** Som é metade do processo, com tanto desenho de som, trilha sonora e música, são tratadas com tanto carinho, quanto os aspectos visuais, apesar de eu ter uma formação visual, eu acho que o fato de eu gostar muito de música, escutar muita música ajuda. Isso tem essa associação que você faz escutando uma música e vendo uma imagem, as vezes tem projetos que a música é quase como um princípio da criação, eu não faço muito a separação, apesar de que eu não domino tão bem os aspectos da música, apesar de tocar e compor um pouco e ter feito trabalhos em alguns filmes, eu gosto muito de experimentar e brincar um pouco, são possibilidades musicais, o quanto uma trilha pode alterar determinadas coisas, é impressionante como as vezes uma música não pensada para determinada imagem ela pode encaixar, as vezes você joga uma música num produto visual complexo e percebe como as coisas vão se encaixando.

13- Eu gosto muito dos personagens dos teus filmes, como tu vê eles, como criaturas monstruosas?

**VHB-** Eu acho que não, na minha cabeça eles são mais normais que as pessoas que eu vejo na rua. O que a gente entende como uma pessoa média, ou uma pessoa com a personalidade aceitável pela sociedade eu acho que é bizarra, entendeu, eu moro em São Paulo e tem gente pra caramba!

As pessoas são muito bizarras, mesmo a pessoa usando roupa daqui, ele vai te passar uma bizarrice. (blueman) as pessoas vivem o dia a dia como uma coisa popular.

14- Você em alguns filmes me passa que tenta tratar dos lados sombrios e obscuros: como solidão, medo e sofrimento. Por ser animação você acha que essa é uma forma mais fácil de tratar destas questões?

**VHB-** Eu acho necessariamente, não é uma das formas mais fáceis, mas é a forma que eu tenho afinidade, eu comecei a trabalhar meio acidentalmente com animação, que animação vem das artes plásticas, e foi o que eu tive afinidade para trabalhar, animação de certa forma é artes plásticas em movimento, você lida com aspectos visuais que cinema filmado, cinema *live action* não pode te oferecer, e também trabalha com narrativa com música enfim é uma mídia que completa, mas necessariamente não seria uma mídia para tratar destes temas, mas é a que eu tenho afinidade eu acho que é uma mídia completa.

15- Nas animações de Tim Burton existe em algumas cenas um humor negro, uma mistura de piada com tragédia. Você acredita que exista este elemento de humor em seus curtas de animação?

**VHB-** Eu acho que sim, eu nunca não tentei não fazer humor, as vezes o humor pode não ser percebido, pode ser até um defeito de alguns trabalhos meus, tem de o humor não ser percebido, mas eu sou uma pessoa bem humorada, humor é uma coisa importante na minha vida. Mas não necessariamente eu busco um tipo de humor que todo o mundo vai ter afinidade, dependendo do projeto, o humor pode ser um pouco mais trágico, não ser percebido como humor, mas eu gosto de humor. Eu não acho que exista humor negro eu acho que humor é humor, como a pessoa recebe, ela irá classificar como humor negro ou não. Por exemplo, é interessante pensar que tem muito comediante que são pessoas trágicas e deprimidas. Assim, se você pensar a história dos grandes comediantes, todos eles eram pessoas muito complicadas, se você pegar o Peter Sellers ele teve problemas terríveis

de depressão, Jim Carrey tem problemas de depressão, Jerry Lewis teve. Eu não consigo separar humor negro de humor, só existe humor.

16- Existe algum novo projeto em produção?

**VHB-** Ah sim, além das series que eu mencionei, um pré-escolar e uma juvenil. Eu estou trabalhando num longa-metragem, que eu estou trabalhando há um tempo, e vai demorar para ficar pronto por ser bastante complicado, ele está em andamento, estou gerenciando uma equipe de artistas, produtores e roteiristas , a intenção é que ele fique pronto em 2013, mas eu considero uma hipótese muito otimista, é bem sofisticado para os padrões brasileiros, estamos trabalhando com um roteirista americano, Larry Wilson, ele fez o roteiro de “Beetlejuice” e “A família Addams” de 1990, ele é um grande companheiro um cara legal, o qual eu convivo diariamente, além dele ser talentoso, ele é assim tranquilo de conviver e muito humilde, além de uma equipe de artista que eu já lido diariamente, trabalhando na parte de criação visual, infelizmente eu ainda não posso divulgar o nome, este é o projeto principal, provavelmente ele irá tomar grande parte do meu tempo por alguns anos.

## **Anexos**

# Anexo 1

## Lendas que originaram as animações selecionadas

### A história da noiva cadáver:

Na história original dois amigos estão viajando, um deles está prestes a se casar e o lugar que querem chegar é a vila onde mora a noiva, a viagem é muito longa e os dois rapazes resolvem acampar nas margens de um rio. Durante a noite o jovem que iria se casar resolve fazer uma brincadeira, ele pega um graveto do chão que tem a forma semelhante a uma mão. Resolve simular um casamento, fazendo os votos da cerimônia, enquanto o outro canta as músicas judias que fazem parte do matrimônio. No final o noivo coloca no galho o anel, enquanto o outro continua rindo de toda a situação, após acabada a piada, o chão começa a tremer e dele surge um corpo esquelético, trajando um vestido de noiva. A entidade pega sua mão com o anel (galho) e clama pelos votos do noivo, os dois garotos assustados fogem correndo em direção à cidade, sendo perseguidos pela noiva cadáver. Quando os dois chegam ao vilarejo, todos ficam espantados com a situação, incluindo a verdadeira noiva. O rabino que iria realizar o casamento é o único que pode resolver a confusão. Ele é chamado e depois de muito pensar, conclui que os mortos não têm direitos sobre os vivos, assim o casamento é desfeito para tristeza da noiva cadáver, a qual se desfaz em um monte de ossos. A noiva viva, ao ver a tristeza da outra declara que viveria os sonhos da morta, para assim a noiva cadáver nunca ser esquecida. A promessa é cumprida e desta forma a lenda passa de geração a geração<sup>17</sup>.

### A história do Corpo Seco:

Na versão original a lenda é sobre um homem, não um menino, que era tão ruim que batia na própria mãe. Após a sua morte foi rejeitado por Deus e pelo Diabo, ninguém queria a sua alma, assim ele ficou vagando pela terra. O título do nome Corpo-Seco vem da criatura ser de apenas pele e ossos. Sua função é ficar vagando sem rumo pelos campos, estradas e cidades do interior. Poucas pessoas que viram o Corpo-Seco, contam que quando ele gruda em uma árvore essa seca e morre, por tanta infelicidade que esse ser carrega. O termo “Quem bate na mãe fica com a mão seca” surgiu desta pequena lenda<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Disponível em <<http://misteriosfantasticos.blogspot.com.br/2010/12/lenda-da-noiva-cadaver.html>> Acesso em 4 de junho de 2012.

<sup>18</sup> Disponível em <<http://www.fernandodannemann.recantodasletras.com.br>> acesso em 4 de julho 2012.

## Anexo 2

### Filmes dos diretores:

#### Filmografia do Diretor: Tim Burton.

Trabalho de animação (no Departamento dos Estúdios Disney):

1979- Stalk of the Celery, EUA, Direção: Tim Burton, (Curta- metragem de animação).

1981- O Cão e a Raposa, EUA, Direção Ted Berman, Richard Rich (Animador).

1982- Luau, EUA, Direção: Tim Burton, Jerry Reus (Animador).

1982- Tron- Uma Odisséia Eletrônica, EUA, Direção: Steven Lisberger (Animador).

Curta-Metragem:

1982- Vicent, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Disney, (Animação em stop-motion).

1984- Frankenweenie, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Disney.

2000- The World of Stainboy, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Flinch.

2006 - Cinema16: American Short Films. EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Momac.

Séries de TV:

1982- Hansel and Gretel, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Disney.

1989-1991 Beetlejuice EUA, Direção: Robin Budd Produção: Fox.

1987- Histórias Maravilhosas, Family Dog, EUA, Direção: Tim Burton, Produção Amblin (desenho em animação 2D).

2000- Lost in Oz, EUA, Direção: Michael Katleman, Produção: Disney.

Longa-Metragem (Live-Action):

1985- As Grandes Aventuras de Pee-Wee, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Warner.

1988- Beetlejuice - Os Fantasmas Se Divertem, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Warner.

1989- Batman, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Warner.

1990- Edward Mãos de Tesoura, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Fox.

1992- Batman - O Retorno, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Warner.

1994- Um Gaiato no Navio, EUA, Direção: Adan Resnick, Produção: Touchstone.

1994- Ed Wood, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Touchstone.

1996- Marte Ataca! EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Warner.

1999- A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Paramount.

2001- O Planeta do Macacos, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Fox .

2003- Peixe Grande E Suas Histórias Maravilhosas, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Columbia.

2005- A Fantástica Fábrica de Chocolate, EUA, Alemanha, Grã-Bretanha, Direção: Tim Burton, Produção: Warner.

2007 -Sweeney Todd - O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Warner

2010- Alice no País das Maravilhas, EUA, Grã-Bretanha, Direção: Tim Burton, Produção: Disney.

2012- Dark Shadows, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Warner.

Longas-metragens de Animações:

1993- O Estranho Mundo de Jack, EUA, Direção: Henry Selick, Produção: Touchstone Técnica de stop-motion (Tim Burton Produtor, História e Design dos personagens).

1996- James e o pêssego gigante, EUA, Grã-Bretanha, Direção: Henry Selick, Produção: Disney.  
2005- A Noiva Cadáver, EUA, Grã-Bretanha Direção: Mike Johnson e Tim Burton, Produção Laika e Warner, 2005. (Tim Burton, História e Design dos personagens).  
2009- “9” - A Salvação, EUA, Direção: Shane Acker, Produção Focus .  
2012- Frankenweenie, EUA, Direção: Tim Burton, Produção: Disney

**Filmografia do Diretor: Victor Hugo Borges (Brasil).**

1999-Klaustro (curta-metragem).  
2001-Des Fantastik Sucric (cut-out, curta-metragem).  
2002-El Chatea (cut-out, curta-metragem).  
2004-Historietas Assombradas (stop-motion, curta-metragem).  
2007- Icarus (stop-motion, curta-metragem).  
2007-Tristesse Robot (cut-out, curta-metragem)  
2008-O Menino que Plantava Invernos (cut-out, curta-metragem).  
2009-Historietas Assombradas “Alphonsinho o inventor”. (3D, curta-metragem).  
2010-O Bau da Lú “A lagarta com frio”. (3D, curta-metragem).  
Vídeo- Entrevistas:  
Portfólio pessoal do artista: making of de Historietas Assombradas- Vitor Hugo Borges.  
Produção Glaz Cinema, Plastilina, Apoio TV Anima, TV Cultura 2011. Brasil.

## **Anexo 3**

**Matéria do Jornal Zero Hora**